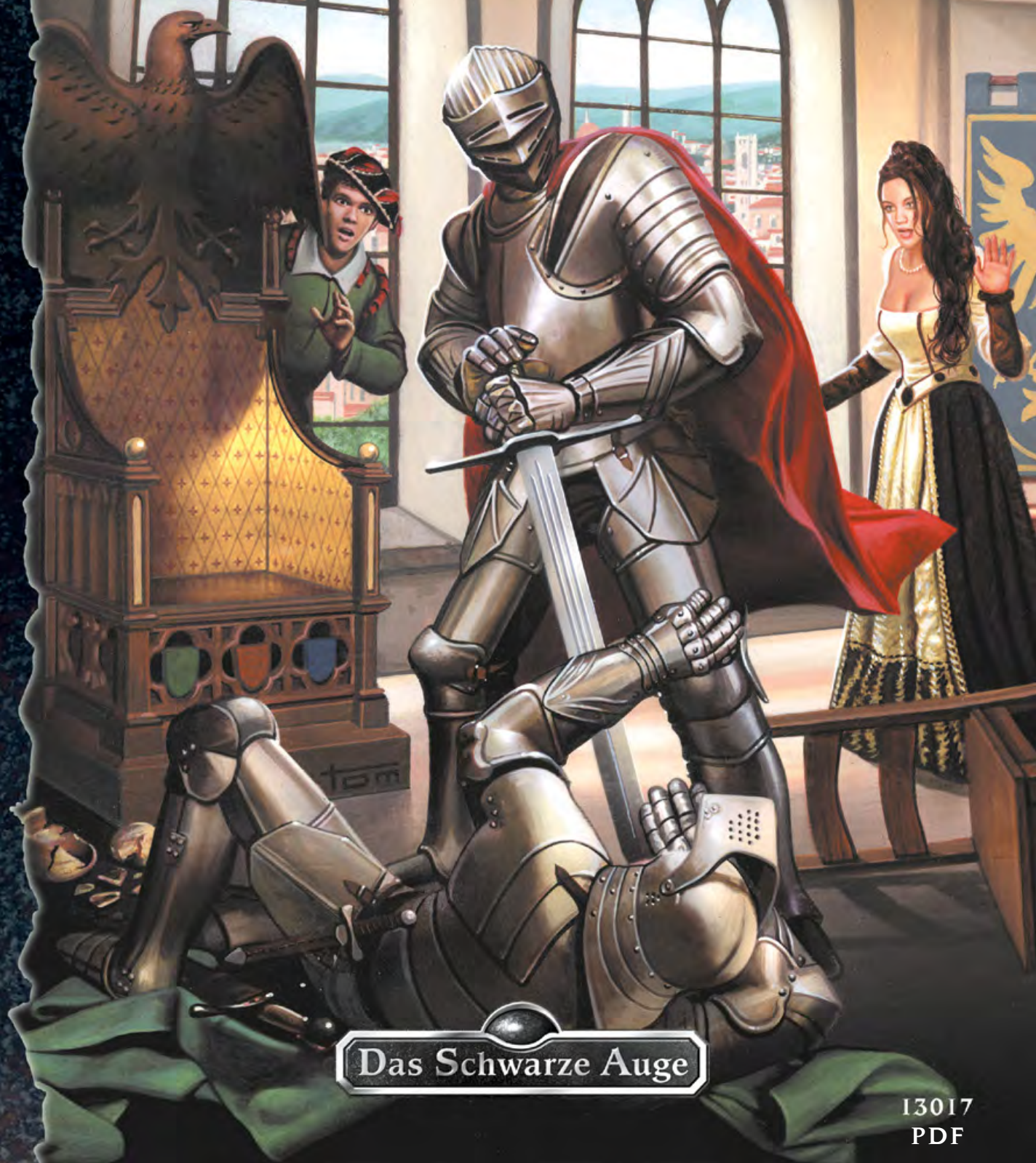


HINTER DEM THRON

KÖNIGSMACHER I



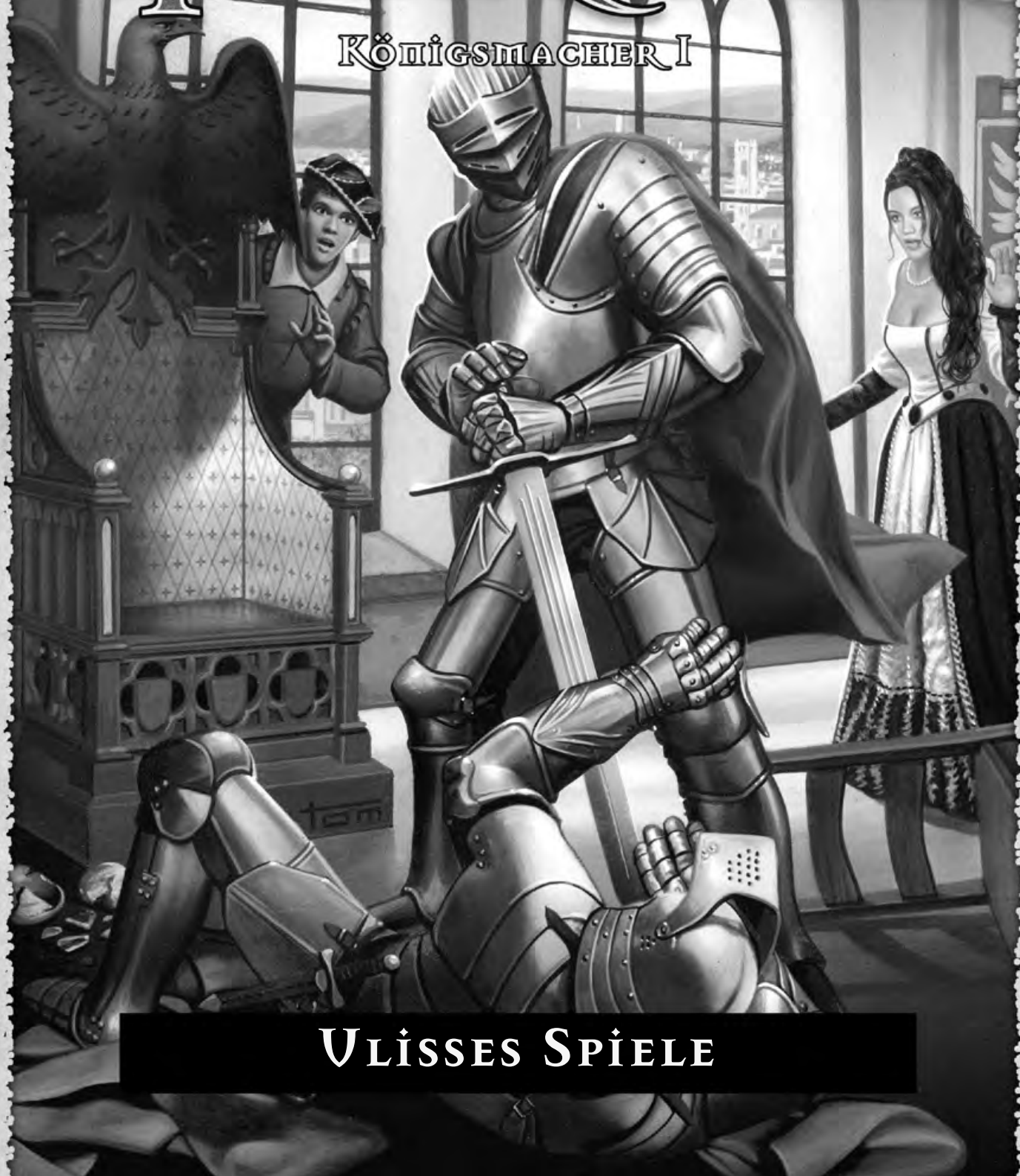
Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

HINTER DEM THRON

KÖNIGSMACHER I

VLISSES SPIELE



AVENTURIEN®



REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,
MARIE MÖNKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR

LEKTORAT

BJÖRN BERGHAUSEN,
FLORIAN DOP-SCHAVEN

COVERBILD

TOM THIEL

UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT,
ALEXANDER JUNG, INA KRAMER,
DOP-OLIVER MATTHIES, KARSTEN SCHREURS

KARTEN

ANDRÉE HACHMANN, RALF HLAWATSCH,
OLAF PAPKE

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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



HINTER DEM THRON

ERSTER BAND DER *KÖNIGSMACHER*-KAMPAGNE

VON FRANK WILCO BARTELS

MIT BEITRÄGEN VON
ANDREE HACHMANN, DENNIS SCHMIDT UND HEIKE WOLF

FÜR ANREGUNGEN UND UNTERSTÜTZUNG DANKEN WIR:
BJÖRN BERGHAUSEN, MALTE BORDKAMM, PETER DIEHL, JAN ELSTER,
ROBIN FEHMER, TOM FIPP, MICHAEL HASEPÖHL, STEFAN KÜPPERS, JENS MATHEUSZIK,
DANIEL SIMON RICHTER, JAN RODEWALD, THOMAS RÖMER, PHILIPP SCHUMANN,
OLAF TOMASZEWSKI UND ANTON WESTE

SOWIE JACOB BURCKHARDT, ALEXANDRE DUMAS, GEORGE HERMAN
UND WILLIAM SHAKESPEARE



INHALT

EINLEITUNG	5
Die VORGESCHICHTE	5
Die KAMPAGNE	6
DRAMATIS PERSONAE	10
Die THRONPRÄTENDENTEN	10
Die GRUPPE ΜΑΡΤΙΚΟΡ	14
Die DIENER DES DREIZEHNTEN GOTTES	16
WEITERE FIGUREN IM MÄCHTESPIEL	17
DAS AUSSCHIEDEN EINER MEISTERFIGUR	19
DIE SCHLACHTFELDER DER THRONFOLGEKRIEGE	21
Die KUNST DES KRIEGES	21
DAS AUFGEBOT	24
DAS ANTLITZ DES KRIEGES	28
Die HELDEN ALS CONDOTTIERI	31
DIE GESELLSCHAFT IM UMBRUCH	32
WEGE ZUR MACHT	32
ZEICHEN DER ZEIT	35
PROLOG: AUFTAKT ZUM KRIEG	36
KAPITEL I: DER DRACHE IM WINTER	38
CHRONOLOGIE: HESINDE BIS TSA 1028	38
Die GEFANGENEN VON PAUMSTEIN	39
DER FALKE KÄMPFT UM SEINEN HORST	57
KAPITEL II: DIE HUNDE DES KRIEGES	64
CHRONOLOGIE: PHEX BIS IINGERIMM 1028	64
Die STUNDE DES TODES	66
UNTER DEM BANNER ZWEIER REICHE	84
TOD DEM TYRANNE!	87
KAPITEL III: BLUTIGES FELD	90
CHRONOLOGIE: RANJA BIS RONDRA 1029	90
TRÄUME VON BOSPARAN	92
HANDOUTS FINDEN SIE IN DER KARTENTASCHE AM ENDE DES BUCHES!	



EINLEITUNG

Also sprach Thamos der Prophet: Zweimal rangen Blut und Gold um die Ordnung der Welt, und die Erde warf sich auf, und die Wälder vergingen. Doch wisset, der Drachen Kriege ist kein Ende.

Abermals werden die Himmelskönige heraufziehen, und die Schlachtfelder werden erzittern vor ihren Zeichen. Ich sehe einen roten Drachen. Ich sehe einen weißen Drachen. Beide buhlen um der Götter Gunst, doch nur ein Feuerblütiger kann herrschen.

—Auszug aus den Geheimen Aufzeichnungen des Heiligen Drachensordens zu Thegün, folio VIII, pagina 243, passus b

Königsmacher – 1. Person oder Kabale, die einen König "macht", also eine Macht hinter dem Thron, die einem Prätendenten den Weg zur Herrschaft ebnet, ihn stützt und eventuell wieder stürzt.

2. Geläufiger Beiname von Kukris. Das tödliche Gift der Mirhamer Seidenlance wird vor allem im alananischen Imperium und Mengbilla, der Stadt der Meuchler, gewonnen. Siehe auch Mengbilar.

—Allaventurisches Wörterbuch, Typographisches Institut Zorgan, in Vorbereitung

DIE VORGESCHICHTE

DER TOD DES KRONPRINZEN JALTEK

Amene Firdayon, die Herrscherin über das Horasreich, schenkte vier Kindern das Leben: Jaltek, Aldare, Salkya und Timor – in eben dieser Reihenfolge. Der Älteste, Jaltek, gilt seit über 20 Jahren als verschollen und wurde mittlerweile öffentlich seiner Erbrechte enthoben. Sein wahres Schicksal gehört zu den bestgehüteten Geheimnissen des Horasreiches: Jaltek hatte sich im Jahre 1006 BF einer Gruppe von Händlern und Adligen angeschlossen, die die Wiedereinführung der Sklaverei in ganz Aventurien betreibt, einer rücksichtslosen Geheimorganisation alananischen Ursprungs, nur bekannt unter dem Namen **Mantikor**. Der Kronprinz sollte der Gruppe im Lieblichen Feld zu Macht und Einfluss verhelfen und im Gegenzug "schneller als auf natürlichem Wege" auf den Thron gelangen.

Die Übergabe eines entsprechenden Vertrags wurde jedoch vereitelt, und das Dokument gelangte in die Hände der Königin*. Jaltek floh zu seinen Mitverschwörern. Die befanden, dass er für Mantikor nutzlos und sogar zu einer Gefahr geworden war, töteten ihn und schickten seinen Kopf an den Vinsalter Boron-Tempel. Danach wurde es lange Jahre still um Mantikor; von Jalteks Leichnam und den Mördern fehlt bis heute jede Spur.

Nahezu niemand kennt diese Hintergründe, aber seit dem Verrat ihres eigenen Sohnes, der von alananischen Agenten gegen seine Mutter aufgestachelt und dann ermordet worden war, war Amenes ganze Politik gegen Al'Anfa ausgerichtet. Dabei ging sie sorgsam und berechnend vor, mit kalter Wut im Herzen, und nie hätte sie sich diese Schwäche anmerken lassen. Doch letztendlich verfolgten alle politischen Schritte der Herrscherin des Horasreiches das Ziel, der Schwar-

zen Perle zu schaden: die Kolonien im Südmeer, die Besetzung Dröls, die Zollgrenze am Loch Harodrol, die außenpolitische Isolierung Al'Anfas durch entsprechende Verträge mit Aranien und dem Mittelreich und schließlich die 'Goldene Allianz' mit Brabak, Trahelien, Sylla und Ghurenia (siehe **Meridiana 77**), auf die Amene zehn Jahre lang hingearbeitet hatte. Amenes Herz war seit dem Tod von Gemahl und Erstgeborenem eine Mördergrube, und nicht einmal mit ihrer Familie teilte sie, was sie im Innersten bewegte.

Derweil sind die Verschwörer von einst auch älter geworden: *Berytos Cosseira*, der Herzog von Pailos, *Sidor Doriķikos*, der Großadmiral von Mengbilla, Meister *Saladan von Arivor*, der berühmte Waffenschmied, in dessen Werkstätten sich Zehnjährige für einen Hungerlohn zu Tode schuften, *Pokkallos*, ein echter 'Giftzwerg' und Sklavenhändler, der *Graue Geier*, ein abtrünniger Magier und Oberhaupt der Kusliker Bettler- und Diebesgilde, *Isbaard Grom*, ein Meuchler der Hand Borons, sowie die umtriebigen alananischen Granden *Rhodon di Saver-tin-Shoy'Rina* (Gesandter in Vinsalt) und *Deredan Karinor* (Gesandter in Gareth). Unerkannt und unbehelligt leben diese über Aventurien verstreut und erfreuen sich ihrer Machtpositionen.

AUF PHEXENS SPUREN

Der junge Timor litt von allen Geschwistern am meisten unter dem frühen Tod seines Vaters Sirlan. (Der Prinz war zu diesem Zeitpunkt erst zehn Jahre alt.) Halt bot ihm allein sein fünf Jahre älterer Bruder Jaltek, dem er darum große Bewunderung entgegenbrachte. Nach dessen Verschwinden war es um Timors Contenance vollends gesche-

hen: Er spielte, trank, zog durch die Gassen, umgab sich mit falschen Freunden und versuchte das böse Gerücht zu verdrängen, der geliebte Jaltek sei nicht etwa verschollen, sondern von seiner eigenen Mutter 'zum Wohle des Staates' ermordet worden. Amene fürchtete, dass mit ihrem Jüngsten die gleiche schlimme Wandlung wie mit ihrem Ältesten vor sich gehen könnte, und verbannte Timor in die Provinz.

Dort befahl Timor – in einem nüchternen Moment – der Gedanke, dass sein Zeitverschenden dem Andenken seines Bruders nicht zur Ehre gereichte, und er leistete einen Schwur, nicht eher zu ruhen, als bis er alles über Jalteks Schicksal herausgefunden hätte. Damals ahnte er nicht, dass er damit die Pfade des Listigen Gottes betrat.

Timor gelang es um das Jahr 1012 BF, während er weiterhin die Maske des verzogenen Prinzeleins aufrechterhielt, hinter das Geheimnis von Jalteks Verschwinden zu kommen (gewissermaßen sein Initiationsstück vor dem Herrn Phex) – und er konfrontierte seine Mutter

damit. Doch die ganze Wahrheit, die dann endlich herauskam, traf Timor unerwartet: sein Bruder ein Verräter, die Mördern unbekannt! An diesem Tag wurde Timor zum Agenten seiner Mutter; ihr Werkzeug, um Jalteks Mitverschwörer zu finden, aber auch, um unfriedene Adlige auszuhorchen. Denn was diese dem scheinbar eitlen Prinzen anvertrauten, leitete Timor (nach eigenem Ermessen) an seine kaiserliche Mutter weiter.

Und so ist es noch heute: Timor spielt die Rolle des aufsässigen, unbeherrschten und prunksüchtigen Prinzen und ist im geheimen der



*) Amene nahm erst im Jahre 1010 BF den Horas-Titel und damit die Kaiserwürde an)

beste Spion der Kaiserin. Nun ist Timor nicht perfekt, und er hat mittlerweile durchaus Gefallen an seiner Rolle gefunden: Sie ermöglicht ihm nicht nur ein Leben in Saus und Braus, sondern eröffnet ihm vor allem die Möglichkeit, insgeheim über die Narren zu spotten, die ihn für einen törichten Popanz halten oder kriecherisch seine Gunst suchen und um Unterstützung gegen die Kaiserin bitten. Der größte Vorzug aber ist die Herausforderung, die seine Rolle an ihn stellt: Timor spielt mit der Gefahr. In einem Anflug von Selbstüberschätzung glaubt er, dabei seinen Gegnern immer einen Schritt voraus zu sein. Noch eine andere menschliche Schwäche befällt Timor gelegentlich, nämlich der Wunsch nach Anerkennung. Da nur er und seine Mutter über die wahre Natur ihres Verhältnisses Bescheid wissen, gilt der Prinz in der Öffentlichkeit als das schwarze Schaf der Familie, und bei seiner Schwester Aldare schwingt stets eine gewisse Verachtung für Timors Lebensweise mit. Umgekehrt ist Timor, ein wenig verbittert, zu dem Schluss gekommen, dass seine Schwester blauäugig ist und nicht weiß, wie hart das Leben wirklich sein kann. Dass ihm eine öffentliche Würdigung seines Einsatzes für das Reich verwehrt bleibt, kompensiert Timor, indem er sich immer neue Ziele setzt, die er in Phexens Namen erfüllen will. Die Umgestaltung des *Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blut* zu einer gewinnträchtigen Scharade ist so eine aberwitzige Aufgabe gewesen (siehe AG 74). Den Horas-Titel für sich zu 'stibitzen', nur, um ihn dem Herrn zum Geschenk zu machen, das wäre wohl ein echtes Meisterstück ...

DER AUFTAKT DES KRIEGES

Das Unheil nimmt seinen Lauf, als Timor glaubt, dass alles sich zum Guten wendet: Er hat gerade eine heiße Fährte gefunden, die ihn nach etlichen Jahren mühsamer Spurensuche endlich den Verschwörern von damals nahe bringt.

Doch das Verhängnis weilt schon längst bei Hofe: *Rondria Kolemaistos*, Amenes Privatsekretärin, die alle nur als eine scheue und zurückhaltende Frau kennen, ist in Wahrheit eine Agentin des Namenlosen und gehört zu einem mächtigen Zirkel des Dreizehnten Gottes, der auf den Zyklopeninseln ansässig ist.

Amene ist in den letzten Monaten nachdenklicher geworden und beschließt im **Praios 1028 BF**, ihr Erbe zu ordnen. Als sie Papiere aufsetzt, ohne ihre Privatsekretärin zu bemühen, und diese Schriftstücke auch vor den Augen ihrer Vertrauten verborgen hält, wird Rondria misstrauisch. (Diese Papiere werden von Amene in Baliiri versteckt und legen die Wahrheit über Jaltels Tod und Timors Rolle dar – die Helden werden sie gegen Ende der Kampagne finden müssen.) Als Amene jedoch Aldare und Timor unter dem Zeichen der Verschwiegenheit zu sich bittet, um Aldare die Angelegenheit auseinander zu setzen, ohne aber dabei Timors Maskerade zu gefährden, handelt die Zyklopäerin: Sie lässt die Einladungsschreiben verschwinden und vergiftet den Nachtrunk der Kaiserin.

Durch die politische Lage, aber auch durch die Umstände des Todes soll der Verdacht auf die Al'Anfaner fallen. Noch wichtiger ist Rondria allerdings, dass es ihr gelingt, die Versöhnung der kaiserlichen Geschwister zu vereiteln, denn ein solcher Friedensschluss ist für Rondria klar absehbar, auch ohne die Einzelheiten zu kennen. So schafft sie beste Voraussetzungen, damit das Horasreich mit all seinen Zwölfgötterkulten in einem zerfleischenden Krieg versinkt.

Allerdings ist Timor in dieser Nacht ohnehin auf dem Weg zu seiner Mutter, heimlich, versteht sich, um ihr Bericht über seine neuen Erkenntnisse zu erstatten. Als er Amene ermordet auffindet, ist der Schrecken groß. Augenblicklich beginnt es in Timors Kopf zu rasen: Er glaubt, Mantikor sei ihm zuvorgekommen, denn natürlich verdächtigt er die Al'Anfaner. Zugleich stirbt mit Amene die letzte Bürgerin für Timors wahre Rolle und Verdienste um das Reich. Würde er nun im Palast aufgefunden, den er ungesehen betreten hat, über die Leiche der Kaiserin gebeugt, fiel der Verdacht sogleich auf ihn, den in Vinsalt ungeliebten Prinzen. Timor flieht – und erkennt, dass er schnell handeln muss, damit nicht alles verloren ist.

Er fasst unter Zeitdruck den Plan, in einer raschen Aktion die Macht zu ergreifen, um aus dieser sicheren Position die Verschwörer aus der Reserve zu locken, den Mord an seiner Mutter aufzuklären und sich dann mit glaubwürdigen Beweisen Gehör bei seiner Schwester zu verschaffen. In ein paar Wochen sei der Zirkus vorbei – glaubt Timor.

Auf den Gütern seines Förderers *Hakaan von Firdayon-Bethana* lässt sich Timor zum Horaskaiser ausrufen und in Horasia kränzen. Seine Schwester Aldare will er auf dem Weg zum Kronkonvent nach Arivor festsetzen lassen und sie einstweilen in Aldyramon in sicherem Gewahrsam halten: "Sie wird später schon verstehen, warum."

Die Gefangennahme misslingt jedoch katastrophal: Aldare entkommt nach Arivor, lässt sich dort bestätigen und in Vinsalt zur Königin krönen. Der Staatsstreich ist damit gescheitert. Eine enge Vertraute Aldares verübt kurz darauf einen Anschlag auf Timor und tötet dabei dessen momentanen Favoriten.

Nun ist der Punkt erreicht, an dem beide Geschwister davon überzeugt sind, dass der jeweils andere Part ihnen nach dem Leben trachtet. Derweil sind Hof, Heer und Adel in Bewegung geraten. Parteigungen bilden sich, alte Feindschaften brechen auf, und mittendrin versuchen verschiedene Verschwörer, sich als *Königsmacher* zu betätigen. Der Kampf um die Zukunft des Lieblichen Feldes hat begonnen.

DIE KAMPAGNE

Hinter dem Thron ist der erste Teil der zweibändigen *Königsmacher*-Kampagne, die ihre Fortsetzung und ihren Abschluss im Band **Masken der Macht** findet. Sie besteht aus einer Reihe von Abenteuern, die eine zusammenhängende Handlung verbindet, optionalen Szenarien und ergänzendem Material, das zur Ausgestaltung eigener Abenteuer vor dem Hintergrund der liebevollen Thronfolgekriege dienen kann.

Ein Krieg der Drachen

Der Krieg um die Thronfolge im Horasreich erstreckt sich – mit vorbereitenden Ereignissen und Nachwehen – über einen Zeitraum von fast drei aventurischen Jahren: vom Beginn des Jahres 1028 BF bis zum Ende des Jahres 1030 BF.

Die wichtigsten Parteien dieses Konflikts scharen sich um die Geschwister Aldare und Timor Firdayon, Kinder der verstorbenen Kaiserin Amene-Horas, und werden daher rasch "*Aldarener*" bzw. "*Timoristen*" gerufen. Aldare führt als älteste Tochter das traditionelle Wappen ihrer Familie: den roten Drachen der Firdayon auf silbernem Grund. Timor als jüngerer Bruder führt das gleiche Emblem in vertauschten Farben: einen silbernen Drachen auf rotem Grund. Daher wird der Konflikt von zeitgenössischen Historikern und Poeten auch gerne als "Krieg der Drachen" bezeichnet.

Eine Reihe weiterer *Prätendenten* (Bosparano für: Beansprucher) erhebt im Laufe des Krieges Anspruch auf die Krone. Jeder von ihnen versammelt Anhänger und Verbündete um sich. Loyalitäten wechseln mitunter sprunghaft, Allianzen werden verworfen und neue geschlossen.

Die Spaltung in politische Parteigungen geht quer durch das Land. Dennoch wäre es falsch, von einem Bürgerkrieg zu sprechen: Das Ringen um die Macht ist eine Angelegenheit der oberen Stände, vor allem des (Hoch-)Adels. Geweihte und städtische Patrizier versuchen Einfluss auf die Parteien des Adels zu nehmen oder ihren Gewinn aus dem Zwist zu ziehen. Den gemeinen Kaufmann, die Bäuerin oder den Tagelöhner lassen die politischen Differenzen in der Regel unberührt. Sie spüren lediglich die mittelbaren Auswirkungen des Krieges.

Die Heere bestehen aus professionellen Kämpfern: Adligen, ihren Kindern und Dienstleuten sowie angeworbenen (häufig fremdländischen) Söldnern. Dadurch erklärt sich die große Zahl der Adligen, die in den Erbfolgekriegen ihr Leben verliert. Während sich die reichen und mächtigen Familien des Lieblichen Feldes in diesem Konflikt zerfleischen, gedeihen Handel und Landwirtschaft fast unvermindert. Höflinge und Hochadel verlieren an Macht, während die Bedeutung der 'aktiven Stände' (Kaufleute, Handwerker, Seefahrer, Söldner, Zauberer) wächst.

Der *Krieg der Drachen* ist daher nicht nur ein politischer Konflikt, sondern auch eine Phase des sozialen Umbruchs. Die Gesellschaft des Horasreiches definiert sich neu: Werte und Vorbilder, Machtstrukturen und Moden wandeln sich. Alles scheint möglich. Es sind abenteuerliche Zeiten!

AUFBAU

Hinter dem Thron und **Masken der Macht** sind als Kampagnen-Bände konzipiert. Daher unterscheidet sich ihr Aufbau in einigen Punkten von einem gewöhnlichen DSA-Abenteuer:

- Die Handlung ist in **Kapitel** untergliedert, die jeweils den Zeitraum einer aventurischen Jahreszeit umfassen. Drei dieser Kapitel (und einen Prolog) finden Sie in diesem Buch, fünf weitere (und einen Epilog) im Folgeband.
- Jedes Kapitel besteht aus einer **Chronologie** der (politischen) Ereignisse, einem ausgearbeiteten **Abenteuer** und weiteren **Szenarien**.
- Die **Vorgeschichte** (S. 5) und die wichtigsten Charaktere (**Dramatis Personae**, S. 10) werden zentral in diesem Band behandelt.
- Außerdem finden Sie hier weiteres **Hintergrundmaterial** (S. 21), das Ihnen viele Möglichkeiten bietet, die vorgeschlagene Abenteuerhandlung auszugestalten oder aber eine eigene Kampagne um die bewegte Zeit der Thronfolgekriege zu stricken.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AA	Die Spielhilfe Aventurisches Arsenal
AG	Aventurische Götterdiener aus der Box Götter & Dämonen
AH	Aventurische Helden aus der Box Schwerter & Helden
AZ	Aventurische Zauberer aus der Box Zauberei & Hexenwerk
Basis	Das Schwarze Auge: Die Basisregeln aus der Box Das Schwarze Auge
DMB	Die Magische Bibliothek aus der Box Zauberei & Hexenwerk
FHI	Das (grüne) Hintergrundheft aus der Box Fürsten, Händler, Intriganten
GA	Die Spielhilfe Geographia Aventurica
GKM	Götter, Kulte, Mythen aus der Box Götter & Dämonen
LC	Liber Cantiones aus der Box Zauberei & Hexenwerk
MBK	Mit Blitzenden Klingen aus der Box Schwerter & Helden
MFF	Mit Flinken Fingern aus der Box Schwerter & Helden
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft aus der Box Götter & Dämonen
MWW	Mit Wissen und Willen aus der Box Zauberei & Hexenwerk
SRD	Die Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA	Die Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica

DREI ARTEN, DIE KAMPAGNE ZU BENUTZEN

Je nach Ihren Vorlieben und Ihren zeitlichen Möglichkeiten können Sie das Material in diesem Buch auf drei verschiedene Weisen verwenden:

- **Die Haupthandlung:** In acht spielfertigen Abenteuern können die Helden spannende Momente aus zwei aventurischen Jahren erleben, mit bekannten Persönlichkeiten interagieren und eine geheime Verschwörung aufdecken. Die Abenteuer spielen vor dem Hintergrund der Thronfolgekriege, erfordern jedoch keine martialischen Ambitionen und sind daher für fast alle Heldentypen geeignet (siehe **Auswahl der Helden**, S. 9).
- **Das Spiel mit dem Hintergrund:** Auf der Basis der geschilderten politischen und sozialen Entwicklungen können Sie die Helden über die Abenteuer hinaus einbinden und beschäftigen. Ausgearbeitete Szenarien, weitere Vorschläge und viele offene Enden bieten Stoff für Nebenhandlungen oder eigene Abenteuer. Einer Wechselwirkung der Helden mit dem Hintergrund wird reichlich Raum gegeben: Im Rahmen der **Königsmacher**-Kampagne sind durchaus Karrieren von der

Einbrecherin zur Baronin, vom Scharlatan zum königlichen Ratgeber und vom Zauberberhrling bis zum Magokraten möglich.

Alternativ können Sie sich auch dafür entscheiden, sich vollständig auf diesen Aspekt zu konzentrieren und die vorgeschlagene Haupthandlung außen vor zu lassen. Die Texte bieten auch hierfür genügend Anregungen.

- **Das Spiel vor dem Hintergrund:** Sie können die Hintergrundtexte in den beiden **Königsmacher**-Bänden nutzen, um eigene Geschichten oder andere, käuflich erwerbbar DSA-Abenteuer an die Gegebenheiten der Zeit anzupassen. Verlorene Schlachten sind Tagesgespräch, Verleumdungen politischer Gegner die Tagesordnung. Gerüchte und aktuelle Meldungen können manche Szene würzen, Truppen auf dem Marsch oder Geheimkuriere als Wegesbegegnungen eine andere Handlung ergänzen.

DIE ANKERPUNKTE

Ihnen als Meister soll größtmögliche Freiheit bei der Ausgestaltung der Kampagne gewährt sein. Es ist ohnehin unmöglich, das Schicksal sämtlicher Personen und Gruppierungen des Horasreichs in einer Kampagne explizit zu verfolgen. Vieles wird in der Chronologie nur verkürzt erwähnt oder in einem Szenariovorschlag angerissen.

Diese Einträge sollen als 'Ankerpunkte' dienen, an denen sich das offizielle Aventurien und Ihre eigenen Ideen miteinander verzahnen. Steht in der Chronologie beispielsweise der Eintrag: "Während des dreimonatigen Feldzugs geht u.a. Urbet in Brand auf", könnten Anhänger Timors oder Aldares oder aber marodierende Söldner die Stadt angezündet haben. Wird am Ende eines Kapitels festgelegt, dass der Graf von Belhanka tot sein soll, dann könnte er (je nach Bedarf der Spielrunde) friedlich entschlafen, vom Pferd gestürzt, in einer Schlacht gefallen, von einem Attentäter ermordet oder von den Helden erschlagen worden sein. Die Entscheidung bleibt in allen Fällen Ihnen überlassen. Es ist auch gleich, wann innerhalb des Quartals die Ereignisse sich zutragen.

Ähnliches gilt für einen Großteil der Feldzüge: Manöver einzelner Heerhaufen kann der Meister im Rahmen der Ankerpunkte nach Belieben veranstalten. Diese Details werden nie offiziell festgelegt. Die Entwicklung in kommenden DSA-Publikationen basiert allein auf den Fakten der Ankerpunkte.

Im **Chronologie-Abschnitt** jedes Kapitels finden Sie einen Kasten zum Status quo, der folgende Abschnitte umfasst:

- **Auf Golgaris Schwingen:** eine Auflistung bedeutender Personen, die im zeitlichen Rahmen dieses Kapitels zu Tode kommen, mit Angabe des Datums, falls festgelegt. Finden Sie in der Zeitleiste keinen Eintrag, unter welchen Umständen die betreffende Person ablebt, können Sie diese frei bestimmen. Hinweise finden Sie im Abschnitt **Das Ausscheiden einer Meisterfigur** auf Seite 19. Um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, haben wir bei Personen, für die bereits in einer früheren DSA-Publikation eine Beschreibung existiert, die entsprechende Quelle in Klammern beigelegt. Sie können diese aber auch bequem ignorieren, vor allem, wenn Sie ein längst vergriffenes Abenteuer nicht besitzen (die Person stirbt ohnehin – da ist es weniger relevant, ob sie schwarzes oder blondes Haar hat).
- **Visibili:** eine Auflistung bereits (in anderen DSA-Produkten) publizierter Personen und Gruppierungen, deren Schicksal ab diesem Zeitpunkt nicht mehr offiziell weiterverfolgt wird. Sie können sich frei entscheiden, welches Leben die Person von nun an führt: als treue Verbündete der Helden oder als Gegnerin, als hilfloses Opfer oder als Ränkeschmiedin im Hintergrund. Sie sollten allerdings bedenken, dass die Person keine so prominente Rolle im Horasreich mehr einnehmen kann, dass sie mit publizierten Angaben konkurriert (so kann sie schlecht Herzogin von Grangor werden, wenn Herzog Cusimo noch lebt). Es ist an Ihnen, Gründe zu bestimmen, warum die Person nicht mehr im gleichen Maße am öffentlichen Leben teilhat wie zuvor. Siehe auch hierzu den Abschnitt **Das Ausscheiden einer Meisterfigur** auf Seite 19. Wann und wie die Person schließlich stirbt, wird allein durch Sie (und die Aktionen Ihrer Helden) festgelegt.
- **Eskalation:** wichtige Entwicklungen, die das Bild des Horasreichs oder die erzählerische Stimmung nachhaltig verändern.

DER KRIEG DER PUBLIZISTEN

Wegen der Beschränkung auf die Ankerpunkte ist die Berichterstattung im *Aventurischen Boten* und anderen DSA-Publikationen unvollständig. Dafür lassen sich aventurisch mehrere Gründe angeben:

- Die Wirren machen es schwierig, ein genaues Bild zu liefern. Hesindianische Gewissenhaftigkeit führt bei manchen Autoren zu einer Reduktion auf gesicherte Fakten.
- Die Sammlung von Fakten wird erschwert durch den *Krieg der Publizisten*: Die vielen Druckhäuser und Gazetten im Horasreich stehen auf unterschiedlichen Seiten, sind voreingenommen oder werden gezielt von einem Gönner mit bestimmten Nachrichten versorgt.
- 'Literarische Condottieri' wie *Hauce von Radoleth*, *Pherisjo ter Marloff* und *Yanis ya Shemid* führen ihren eigenen Krieg auf papiernen Schlachtfeldern. Mit Schmähschriften und Lobeshymnen, beschönigenden Darstellungen und Gräuelfeldern lässt sich gutes Geld verdienen, aber auch mit dreist gestreuten Gerüchten wie "Aldare ist tot" oder "Timor rückt auf Arivor vor". Dabei wechselt der Literat gerne einmal die Seite: "Wes Brot ich ess, des Lied ich sing." Nur von einem Auftraggeber können die wenigsten Poeten leben, und wehe dem, der einen Dichter erzürnt.
- Hieraus mögen sich 'Kriegsabenteuer' der anderen Art für sozial gewandte Helden ergeben, wenn nämlich Gerüchte überprüft werden müssen oder Verleumdungen widerlegt. Vielleicht machen die Helden selbst von dieser Waffe Gebrauch, um einen Feind zu schädigen oder auf eine falsche Fährte zu locken? Manchmal ist die Feder mächtiger als das Schwert.
- Sollten Sie doch einmal eine Abweichung zwischen einem offiziellen DSA-Text und den Erlebnissen Ihrer Spielrunde entdecken, müssen Ihnen keine grauen Haare wachsen: Offensichtlich ist der Chronist einer Fehlinformation aufgesessen. Oder gestalten Sie daraus ein neues Abenteuer: Wem lag daran, die Leistungen Ihrer Helden zu schmälern? Wieso verhält sich die Rahja-Hochgeweihte von Vinsalt auf einmal so anders? Wie hat es der Hochstapler Filburn geschafft, alle Welt glauben zu machen, er sei der rechtmäßige Baron von Shumir?

DER MEISTER

Aufgrund der Komplexität der Kampagne wird empfohlen, den Meister zwischen den einzelnen Spielabenden nicht zu wechseln. Da die Haupthandlung zudem auf Geheimnissen beruht, ist es unabdingbar, diese in der Hand eines Einzelnen zu belassen.

Wenn die Spieler jedoch erst einmal mit dem Verlauf der Kampagne vertraut sind (z.B. am Ende jedes Kapitels), spricht nichts dagegen, Nebenhandlungen, Szenarien und eigene Ausgestaltungen von anderen Meistern leiten zu lassen.

DER MENSCH IM MITTELPUNKT

Im dicht bevölkerten Horasreich ist der Gegner in der Regel nicht 'das Monster', sondern der Mensch (selten auch: der Zwerg). Hier nimmt der Mensch sein Schicksal selbst in die Hand – und findet seinesgleichen auf der Gegenseite wieder. Um so bedeutender werden Unterschiede zwischen einzelnen Menschen.

- **Betonen Sie das Individuum!** Zeigen Sie Menschen mit ihren Schwächen, Nöten und Begierden, mit ihren widerstrebenden Gefühlen und äußeren Zwängen, aber auch der Befähigung zu wahrer Größe – als Feind, als Helfer, als Problem oder als Lösung.
- **Eine Frage des Standpunkts:** In den Thronfolgekriegen kämpft nicht 'das Böse' gegen 'das Gute'. Für jede Haltung gibt es Für und Wider. Häufig ist es eine Frage der persönlichen Beziehungen, der Erziehung oder der Lebensumstände, auf welcher Seite sich eine Person wiederfindet. Erst wenn Gefühle verletzt werden, werden Gegner zu Feinden. Das soll nicht heißen, dass nicht auch ein paar waschechte Schurken versuchen mitzumischen und dabei gegen alle moralischen Maßstäbe verstoßen.

● **Menschen machen Fehler.** Niemand ist perfekt – nicht Timor, nicht Aldare, auch nicht die Mantikor-Verschwörer, die Anhänger des Namenlosen oder Ihre Helden. Hüten Sie sich davor, makellose Lichtgestalten zu präsentieren oder die Helden mit allwissenden Verbrechergenies zu konfrontieren. Der Verlauf der Thronfolgekriege wird entscheidend von den Absichten, Stärken und Fehlern der Entscheidungsträger bestimmt.

● **Jeder Mensch hat eine Geschichte.** Das Leben verläuft selten geradlinig, und schon gar nicht in Kriegszeiten. Scheuen Sie sich nicht, Meisterpersonen mit komplexen Hintergründen auszustatten. War der Bettler vielleicht früher ein Edelmann? Möchte die Schneiderin eigentlich lieber Schauspielerin sein? Nutzen Sie die Lebensgeschichten von Meisterpersonen, um den Helden Möglichkeiten aufzuzeigen oder sie vor Gefahren zu warnen.

● **Einer für alle!** Die Handlungen eines Einzelnen oder einer kleinen Gruppe von Individuen (wie Ihrer Helden) können sehr bedeutsam sein. Zeigen Sie, wie im Horasreich die persönliche Leistung gefordert und auch anerkannt wird. Geben Sie den einzelnen Helden immer wieder die Gelegenheit, ihre unterschiedlichen Fähigkeiten auszuspielen und ihren Neigungen nachzugehen.

DIE ABENTEUER

Die Haupthandlung wird in acht Abenteuern erzählt, die durch einen gemeinsamen Hintergrund verknüpft sind – auch wenn die Helden dies zuerst nicht erkennen werden. Denn ohne dies zu ahnen, werden sie zu Agenten Timors, der mit ihrer Hilfe die Mörder seines Bruders aufspüren und ein für alle Mal unschädlich machen will (siehe **Die Vorgeschichte** auf Seite 5). Die Suche nach Mantikor bildet den roten Faden der Handlung. Timors Motive, die von Ihren Helden gefundenen Spuren und die Schlüsse, die Timor insgeheim daraus zieht, verbinden die Abenteuer.

Die Helden werden jedoch lange Zeit nicht wissen, für wen sie arbeiten, da Timor seine Aufträge ausschließlich über unverdächtige Strohleute vergibt. Vielleicht haben Ihre Helden Timor sogar als Drahtzieher und Oberschurken im Verdacht. Schließlich gibt es immer wieder Aktionen, die Timor in der Öffentlichkeit in ein schlechtes Licht rücken und es abwegig erscheinen lassen, dass er ehrbare Ziele verfolgt. Es ist anzunehmen, dass es bis zur Mitte des Bandes **Masken der Macht** dauern wird, bis Timor sich den Helden offenbart.

Ihre Aufgabe als Spielleiter ist es, den Helden immer wieder Sand in die Augen zu streuen und sie auf falsche Fährten zu locken, wenn sie allzu findig sind. Nutzen Sie Timors üblen Leumund, die dunklen Facetten seiner Persönlichkeit und die schillernden Gerüchte, die über ihn verbreitet werden, um Ihre Helden von ihm fernzuhalten. Irgendwann werden ihre Spieler (und die Helden) allerdings beginnen, Verbindungen zwischen den einzelnen Abenteuern zu sehen, wenn Gegenstände, Namen oder Geheimnisse aus früheren Erlebnissen unversehens wieder auftauchen. Gerade wenn sie ernsthaft zu hinterfragen beginnen, wer bei allen Heiligen hinter dieser Sache steckt, ist der rechte Zeitpunkt für Timors Auftritt gekommen.

Sollten Ihre Helden Timors Spiel bereits vorzeitig durchschauen, ist dies kein Beinbruch: Der Phex-Geweihte wird dies als zusätzlichen Beweis ihres Könnens sehen und sie um so stärker in sein Vorhaben einbinden.

Gegen Ende der Kampagne werden die Helden also Gelegenheit haben, von Ihrem heimlichen Auftraggeber die vollständigen Hintergründe (darunter die gesamte Vorgeschichte) zu erfahren. An dieser Stelle werden Sie (über die Gestalt Timors) alle Unklarheiten beseitigen und Missverständnisse ausräumen können, bevor die Helden ins Finale ziehen. Danach werden sich die Helden (sofern sie überleben) entscheiden können, ob sie ein Leben bei Hofe führen oder ihr Abenteuerdasein fortsetzen wollen.

ÜBERBLICK ÜBER DEN ERSTEN BAND

In **Hinter dem Thron** werden die Helden nach und nach in die Machenschaften der *Königsmacher* verstrickt.

● In **Die Gefangenen von Naumstein** helfen Ihre Helden einem jungen Baron, der um sein Erbe betrogen wurde. Auf Burg Naumstein stoßen sie dabei auf einige prekäre Geheimnisse, wehren eine große

Gefahr vom Reich des Horas ab und erregen so die Aufmerksamkeit Timors.

- In **Die Stunde des Todes**, dem ersten Auftrag, hinter dem insgeheim Timor steckt, suchen die Helden in Vinsalt nach einem Attentäter der *Hand Borons*, der auch für den Tod der Kaiserin verantwortlich sein könnte. Dabei stoßen sie zum ersten Mal auf Mitglieder der Mantikor-Verschwörung.

- In **Träume von Bosparan**, Timors zweitem Auftrag, verfolgen die Helden ein Gift bis zu seiner Quelle: einem Giftmischer, dessen geheimes Laboratorium sich in den alten Katakomben unterhalb Vinsalts befindet. Um dorthin zu gelangen, müssen sie einen Handel mit der Königin des Verbrechens schließen.

VORLÄUFER

In der **Königsmacher**-Kampagne laufen viele Handlungsfäden zusammen, die in vergangenen Publikationen für **Das Schwarze Auge** gesponnen wurden. Einige davon seien hier genannt:

- Das Abenteuer **Findet das Schwert der Göttin** berichtet von einem Versuch der Al'Anfaner, die Mark Neetha unter ihre Kontrolle zu bringen.

- Die **Aarenstein**-Kampagne, bestehend aus den beiden Abenteuern **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur**, handelt von den Machenschaften der Magierin *Saya di Zeforika*, die als Statthalterin Borbarads das Liebliche Feld beherrschen will. Die Helden können hier zahlreichen bedeutenden Persönlichkeiten begegnen, u.a. Aldare, Timor, Herzog Eolan, Comto Ravendoza und Prinz Ralman. Domna Saya hat später noch einen Auftritt in **Ränkespieler und Rivalen**.

- Apropos Borbarad: Das Abenteuer **Schaten im Zwielficht** (in **Meister der Dämonen**) weist eine Episode am Kusliker Hof auf. In den abschließenden Sammelbänden **Invasion der Verdammten** und **Mächte des Schicksals** kann man den liebfeldischen Streitern gegen den Bethanier begegnen.

- Die Machenschaften des Namenlosen ziehen sich wie ein purpurroter Faden durch die Geschichte des Lieblichen Feldes: von **Das Geheimnis der Zyklopen** über **Die Kanäle von Grangor** und **Zyklopenfeuer** bis zur **Reise zum Horizont**.

- In **Die Unsichtbaren Herrscher** schlagen sich die Helden nicht nur mit diversen Verschwörern herum, sondern decken auch Geheimnisse aus der Frühzeit des Horasreiches auf, die in **Masken der Macht** noch von Bedeutung sein werden.

- Die Anthologie **Preis der Macht** schließlich führt in den Abenteuern **Der Dämonenfürst** und **Asseln im Gemäuer** Personen ein, denen die Helden in der **Königsmacher**-Kampagne wieder begegnen können.

AUSWAHL DER HELDEN

Herkunft der Helden

Die Kampagne ist explizit auch für Helden geeignet, die nicht aus dem Horasreich stammen. Das erste Abenteuer **Die Gefangenen von Naumstein** wurde entworfen, um möglichst unterschiedlichen Helden einen Einstieg in **Königsmacher** zu ermöglichen. Allerdings sollten die Helden spätestens im Verlauf der Kampagne im Land ein wenig heimisch werden und Freunde, Feinde und Verwandte sammeln, da dies klare Anreize und interessante Handlungsmöglichkeiten schafft. Nicht einmal Helden aus Al'Anfa stellen notwendigerweise ein Problem dar: Die wenigsten Al'Anfaner treten im Ausland für ihre Stadt oder die Sklavenhaltung ein, gehören doch nur wenige zu den Nutznießern des Systems. (Die Kampagne könnte solchen Helden sogar die Gelegenheit bieten, mit einem alten Peiniger abzurechnen.)

Naturell der Helden

Ein Zauberkundiger und ein, zwei kämpferisch versierte Charaktere sind unabdingbar, aber auch eine *Einbrecherin*, ein *Geweihter* oder eine *Hochstaplerin* können ihre besonderen Talente entfalten. Eine gewisse Gewandtheit in sozialen Dingen scheint zudem für alle Helden Grundvoraussetzung, um sich im Horasreich zurechtfinden und in befriedigendem Umfang mit den Meisterpersonen interagieren zu können. Von Orks, Achaz, Ferkinas, Fjarningern und Trollzackern ist also eher abzuraten.

Erfahrung der Helden

Die Kampagne richtet sich an mäßig erfahrene Helden (etwa 2.000 AP). Die meisten Werte und Begegnungen in den vorliegenden Abenteuern können Sie jedoch mit wenig Mühe an kundigere oder weniger erfahrene Helden anpassen. Hinweise dazu finden Sie jeweils an entsprechender Stelle. Im ersten Abenteuer können auch unerfahrene Helden in die Geschichte hineinschlittern und dann, Abenteuer um Abenteuer, im Verlaufe zweier Jahre für das Finale gerüstet werden.

Motivation der Helden

Gründe, sich ins Liebliche Feld zu begeben (falls die Helden nicht ohnehin dort heimisch sind), gibt es zur Genüge: Die berühmten Akademien und Bibliotheken ziehen Magier und Gelehrte an. Geweihte und fromme Gläubige pilgern zu zahlreichen heiligen Stätten (v.a. nach Arivor, Belhanka, Kuslik, Neetha und Bethana). Die Handelsfürsten des Horasreiches locken Entdecker, Söldner und Künstler mit lukrativen Aufträgen. Einbrecher, Hochstapler und Lebemänner sind in den großen Städten des Landes ohnehin in ihrem Element.

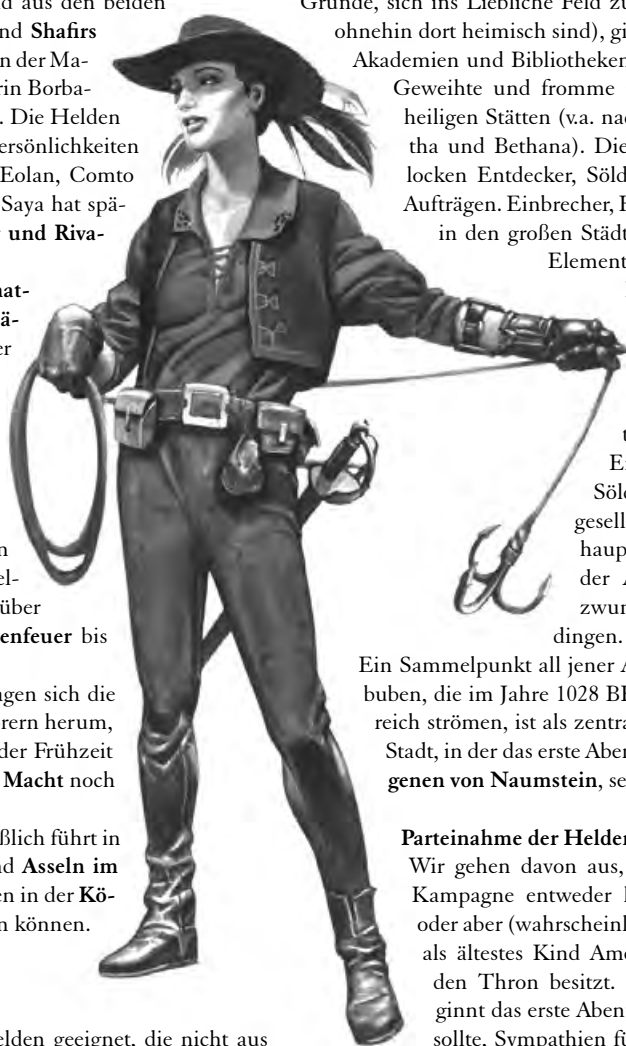
Die Thronfolgekriege versprechen zudem Kämpfern jedweder Couleur Lohn und Brot: von der geflohenen Sklavin aus Chorhop, die ihre Haut zu Markte trägt, weil sie nichts anderes ihr Eigen nennt, über den novadischen Söldner und die albernsche Schwertgesellin bis zum ehemaligen Gardehauptmann aus Wehrheim, der nach der Auflösung seines Regiments gezwungen ist, sich als *Mercenario* zu verdingen.

Ein Sammelpunkt all jener Abenteurer, Haudegen und Spitzbuben, die im Jahre 1028 BF in Scharen ins unruhige Horasreich strömen, ist als zentral gelegene Metropole Vinsalt: die Stadt, in der das erste Abenteuer der Kampagne, **Die Gefangenen von Naumstein**, seinen Anfang nimmt.

Parteinahme der Helden

Wir gehen davon aus, dass die Helden zu Beginn der Kampagne entweder keine politische Meinung haben oder aber (wahrscheinlich) Königin Aldare zuneigen, die als ältestes Kind Amenes den stärksten Anspruch auf den Thron besitzt. Nicht ohne Hintergedanken beginnt das erste Abenteuer in Vinsalt, wo es leichtfallen sollte, Sympathien für Aldare zu wecken: Die freundliche, besonnene Königin ist in der Stadt sehr beliebt, während Timor vielen als eitler Popanz gilt.

All diese Erwägungen sind natürlich nur relevant, solange Sie mit Ihren Helden die Abenteuer der Haupthandlung verfolgen möchten. Im freien **Spiel mit dem Hintergrund** ist alles möglich. Eine Karriere als Condottiere, Meisterdiebin oder Hofzauberer lässt sich auch bestens auf Seiten der Timoristen (oder zwischen beiden Parteien) starten.



HILFE, MEINE HELDEN HABEN DEN SIEGELRING DES STAATSMINISTERS!

Wenn Ihre Helden bereits andere DSA-Abenteuer durchgestanden haben, z.B. die **Aarenstein-Kampagne**, werden sie bereits zahlreiche Meisterpersonen kennen und bei einigen gut beleumundet sein.

- Machen Sie deutlich, dass die Beziehungen der Helden nicht nutzlos sind. Lassen Sie beispielsweise Ravendoza den Helden einen Auftrag nur deswegen geben, weil er sie so schätzt. Gewähren Sie den Helden eine Audienz bei Prinz Ralman oder Abelmir von Marvinko, durchkreuzen Sie aber im Gegenzug einen ihrer Pläne durch einen Gegner von einst, der noch eine Rechnung offen hat.

- Bedenken Sie auch, dass manche Kontakte abreißen mögen. In einem Krieg kann man es nicht dauerhaft allen recht machen: Wenn Prinz Ralman und Aldare auf verschiedenen Seiten stehen, muss man sich entscheiden. Andere Bekannte könnten im Konflikt sterben oder aber von ihren einflussreichen Posten entbunden werden.

DER SOUNDTRACK ZUM BUCH

Was sind DSA-Soundtracks?

Unter dem Titel *DSA-Soundtracks* werden ausgewählte DSA-Abenteuer aus dem Verlagsprogramm von FanPro mit einer eigens für diese Abenteuer komponierten Begleit-Musik versehen. Diese Musik soll dem Spielleiter helfen, eine fesselnde Atmosphäre zu schaffen, ohne sich bei den Vorbereitungen für den jeweiligen Spielabend durch ellenlange Musikarchive wählen zu müssen oder die immer gleichen Stücke zum wiederholten Mal einzusetzen.

DSA-Soundtracks erscheinen zum Teil auf CD oder als Download im Internet (erhältlich unter www.dsa-soundtracks.de).



Wie benutzt man DSA-Soundtracks?

Der Einsatz eines bestimmten Stücks wird an der entsprechenden Stelle im Abenteuer durch ein Symbol und die entsprechende Stücknummer gekennzeichnet.

Generell gibt es zwei Sorten von Stücken: Einige Stücke dienen als konkrete Untermalung nur für einen ganz bestimmten Vorlesetext oder eine einleitende Szene. Sie sind zum einmaligen Abspielen konzipiert und werden als *Ereignismusik* mit einem 'E' gekennzeichnet. So genannte *Loops*, Stücke also, die sich am CD-Player auf Wiederholung stellen lassen, werden mit einem 'L' versehen. Manchmal gehen Ereignis- und Loop-Stücke nahtlos ineinander über. Der Spielleiter kann dann das Stück 1 mit dem entsprechenden Vorlesetext beginnen lassen und für die kommende Interaktionsphase das Stück 2 als Endloswiederholung verwenden. Solche Stücke tragen immer denselben Titel und sind entsprechend mit (E) und (L) gekennzeichnet.

Ein Beispiel: Die Helden erreichen die Stadt Vinsalt. Für seine einleitenden Worte, in denen er die Größe und imposante Schönheit der Hauptstadt des Horasreiches beschreibt, verwendet der Spielleiter das Stück Vinsalt (E). Danach geht das Stück nahtlos über in Vinsalt (L). Jetzt stellt der Meister den CD-Player auf Wiederholung und hat die passende Untermalung für den Streifzug der Helden durch Vinsalts Straßen und Gassen.

Zum Soundtrack für *Hinter dem Thron*

Sie werden beim Hören des Soundtracks feststellen, dass für die Vertonung dieser Kampagne immer wieder auf bestimmte Melodien und Themen als Leitmotiv zurückgegriffen wird. Dies geschieht mit dem Gedanken, miteinander inhaltlich verbundene Szenen auch musikalisch zu verknüpfen. So bekommt die Gruppe Mantikor natürlich eine musikalische Gestalt, die immer dann zu hören ist, wenn die Verschwörer in Erscheinung treten, sei es direkt oder etwas versteckt, etwa in Form von Hinweisen auf einem Schriftstück, das die Helden finden. Dies soll helfen, die Musik noch weiter mit den Inhalten des Abenteuers zu verbinden. Weitere Informationen zu den Themen dieses Soundtracks und ihren Einsatzmöglichkeiten finden Sie im Booklet der CD oder auf www.dsa-soundtracks.de. Dort haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre CD registrieren zu lassen, um weitere Stücke kostenlos herunterladen zu können.

Es steht zu hoffen, dass Ihnen dieser erste DSA-Soundtrack gefällt und eine echte Hilfe dabei ist, die **Königsmacher-Kampagne** zu einem unvergesslichen Erlebnis für Sie und Ihre Spieler werden zu lassen.

DRAMATIS PERSONAE

»Da also ein Fürst gezwungen ist, von der Natur der Tiere den rechten Gebrauch machen zu können, muss er sich unter ihnen den Fuchs und den Löwen auswählen; denn der Löwe ist wehrlos gegen Schlingen und der Fuchs gegen Wölfe. Man muss also ein Fuchs sein, um die Schlingen zu erkennen, und ein Löwe, um die Wölfe zu schrecken.«

—Niccolò Machiavelli, *Il Principe*, Cap. XVIII

DIE THRONPRÄTENDENTEN

DIE THRONFOLGE

Es wäre einsichtig, wenn die Krone nach dem Tod Kaiserin Amenes an ihr ältestes noch lebendes Kind, Prinzessin Aldare, überginge. Doch da kein explizites Testament existiert, kann die Thronfolge angefochten werden. Diverse Prätendenten machen ihre Ansprüche geltend, allen voran Prinz Timor, Aldares jüngerer Bruder.

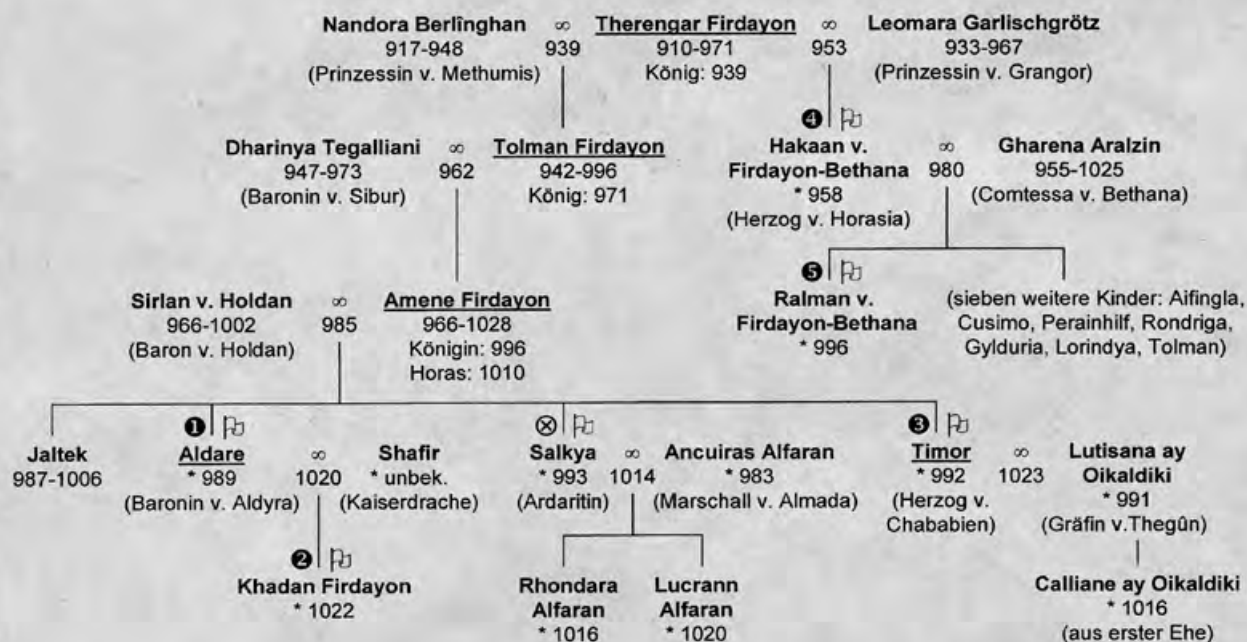
Timor ist – nach Aldare und ihrem Sohn Khadan – der nächste in der Thronfolge, seit Prinzessin Salkya eine morganatische (standesungleiche) Ehe mit einem almadanischen Edlen einging und dazu alle

Erbansprüche aufgeben musste. Timors Anhänger begründen seinen Thronanspruch wie folgt:

- Zwar sei die Königswürde des Lieblichen Feldes immer an den ältesten Familienangehörigen vererbt worden, doch gälten für den Horas-Titel andere Richtlinien. Denn dieser wurde zu Bosparans Zeiten häufig an den fähigsten Verwandten weitergegeben – und dieser sei unzweifelhaft Prinz Timor. Amenes Nachfolge sei insofern ein rechtlicher Präzedenzfall, als diese beide Titel innehatte: Die Königskrone stehe durchaus Aldare zu, aber nur als Lehensträgerin des rechtmäßigen Kaisers Timor-Horas. Da Aldare ihrerseits zögert, die Kaiserwürde anzunehmen, werden die beiden großen Parteien des Krieges auch mit den beiden Titeln identifiziert: Die 'Königstreuen' sind die Aldarener, die Timoristen dagegen die 'Kaiserlichen'.

- Aldare sei ungeeignet, ein Kaiserreich zu regieren, da ein Horas sich nicht vor einem Kirchenfürsten beugen dürfe: Als Hesinde-Geweihte ist Aldare in der Tat der Magisterin der Magister Gehorsam schul-

Gekrönter Monarch



● Manche streuen die Behauptung, Prinz Khadan sei ein Bastard (und als solcher nicht erberechtigt): Er könne unmöglich der Sohn eines Drachen sein. Vielmehr habe Aldare ihn von einem unbekannten Abenteuerer empfangen. Andere betonten dagegen gerade seine drachische Abstammung und schürten im selben Atemzug die Ängste des einfachen Volkes vor einem 'Ungeheuer' auf dem Thron. Für die Aldarener dagegen sind alle diese Argumente nur Fiktion und Timor ein Usurpator, der seiner älteren Schwester ihr Erbe neidet.



Der *Kronkonvent*, die Versammlung der Stände des Königreichs, entscheidet über die Erbfolge im Lieblichen Feld (d.i. das zentrale Horasreich, ohne die Zyklopeninseln, Drôl und die Kolonien im Südmeer). Eine Mehrheit von drei Viertel der Stimmen kann ein Mitglied der Dynastie Firdayon in der Thronfolge aufwerten oder aber von ihr ausschließen. Jeder Thronkandidat wird daher versuchen, Einfluss auf den Kronkonvent zu nehmen (um zumindest eine Einigung zugunsten eines Konkurrenten zu verhindern).

Verbündete: Herzog Hakaan von Firdayon-Bethana (alter Murakist), Familie Oikaldiki (Heirat), Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blut

Timors Machtstreben wird daher kaum von Dauer sein, zumal er dynastische Pläne seit langem aufgegeben hat. Niemand weiß und allenfalls ehemalige Gefährtinnen ahnen, dass der Rahja zugeneigte Firdayon-Spross zeugungsunfähig ist. Er wird die einmal ergriffene

Krone jedoch nicht niederlegen, bevor die Mörder Jalteks gefasst sind und seine Schwester Aldare ihm Respekt zollt.

Geb.: 992 BF Größe: 1,78

Haarfarbe: braun Augenfarbe: grün

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, CH 16;

Soziale Anpassungsfähigkeit

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 17, Überreden 16, Gassenwissen 14, Betören 13, Etikette 16, Staatskunst (Intrige) 14 (16), Körperbeherrschung 12, Zechen 13, Tanzen 15

Sonderfertigkeiten: Timor ist im Umgang mit Fäusten, Dolch oder Rapier wohl geübt und weiß seine Gegner mit einem *Gegenhalten* oder *Schmutzigen Tricks* zu überraschen. Seiner *Aufmerksamkeit* entgeht wenig, seine wahren Absichten hält er mit *Eisernem Willen* (II) und *Gedankenschutz* wohl verborgen. Timor beherrscht nahezu alle Liturgien des Phex-Kultes bis Grad III und einige darüber, insbesondere AUGES DES HÄNDLERS, PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG, LUG UND TRUG, MONDSILBERZUNGE und PHEXENS AUGENZWINKERN.

WERTE IM WANDEL DER ZEITEN

Alle Angaben zu den Persönlichkeiten in diesem Kapitel beziehen sich auf das Jahr 1028 BF. In den Thronfolgekriegen machen auch die Meisterpersonen (oft einschneidende) Erfahrungen. Insbesondere *Staatskunst* und/oder *Kriegskunst* werden immer wieder hart auf die Probe gestellt. Passen Sie daher die Werte der Protagonisten dem Verlauf der Kampagne den gemachten Erfahrungen an.

ALDARE FIRDAYON, PRINZESSIN VON GEBLÜT

Wappen: roter Drache auf silbernem Grund

Domäne: Mark Aldyra, Stadt Vinsalt

Verbündete: Shafir der Prächtige (Prinzgemahl),

Familie Tegalliani, Schwesternschaft der Mada

Das zweite Kind Amenes war ursprünglich für die Priesterschaft der Hesinde vorgesehen. Doch nach dem Verschwinden Prinz Jalteks stieg Aldare zur Ersten in der Thronfolge auf und musste nach ihrer Weihe zur Hohen Lehrmeisterin dem Ruf des Reiches folgen. Sie übernahm die Verwaltung der Baronie Aldyra, des Stammlebens der Familie Firdayon, und vertrat ihre Mutter bei zahlreichen Gesandtschaften. Dennoch blieb sie der Ordensgemeinschaft ihrer Jugendtage treu, der mystisch orientierten *Schwesterschaft der Mada*, der sie seit einigen Jahren als *Erste Schwester* vorsteht und die sie im *Schlangenrat*, dem höchsten Gremium der Hesinde-Kirche, vertritt. Sowohl innerhalb des Kultes als auch auf dem Parkett des Reiches hat sich Aldare bereits einen Ruf als besonnene und bescheidene Diplomatin erworben. Dies zeigt sich bereits an ihrer Kleidung: Obwohl die Prinzessin eine Vertreterin der liberalen *Satori*-Richtung der Hesinde-Kirche ist (die für die freie Verbreitung von Wissen eintritt), tritt sie stets in der traditionellen Gewandung der Hesinde-Geweihten auf, einer grüngoldenen Wickelrobe mit einer grünsamtenen Schleier-Spitzenhaube im Silas-Stil (wobei sich die beiden grünen Smaragdnetzen *Nandurio* und *Nacladria* zuweilen um den Leib der Prinzessin winden). Aldares Gegner werfen ihr jedoch vor, es allen recht machen zu wollen; sie sei zu nachsichtig, weichherzig und unentschlossen.

So führt auch ihre langjährige Geliebte *Rinaya von Punin* (geb. 988 BF) ein Schattendasein. Obwohl Aldare ihr Herz bereits in ihrer Jugend an die Mitschwester der Mada und heutige Leiterin der *Kaiserli-*

chen Mechanikerschule zu Aldyra verloren hat, bleibt sie in Anwesenheit Dritter immer auf Distanz. Dieses Verhalten entspringt zum Teil tatsächlich einer Scheu, gegen konservative Moralvorstellungen zu verstoßen, zum Teil aber ihrer Erziehung: Die öffentliche Zurschaustellung von Gefühlen ist ihr wie ihrer Mutter (mit der sie bis zu ihrem Tod ein distanziertes Verhältnis pflegte) unbekannt.

Aldares Neigungen sind nur schlecht mit Travias Geboten vereinbar. Nur einmal hat sie mit einem männlichen Wesen das Lager geteilt: mit dem Drachen Shafir, ihrem vor Hesinde angetrauten Gemahl (siehe das Abenteuer *Shafirs Schwur*). Die Frucht dieser Nacht war ihr Sohn *Khadan Varsinian*, geboren 1022 BF nach fast zwölf Monaten Schwangerschaft (genauer: nach 7×7×7 Tagen), in denen die Prinzessin immer wieder von Wahrträumen heimgesucht wurde.

Seit diesen Ereignissen erscheint Aldare noch in sich gekehrter und sucht in alten Schriften und geistreichen Disputen nach Weisheit. Sie liebt es, ganze Sommernächte lang in den unendlichen Sternenhimmel hinaufzuschauen und leise Gedichte zu rezitieren – oder aber eine Partie Inrah oder Garadan zu wagen, wobei sie stundenlang über den elfenbeinernen Spielsteinen im Mondlicht sinniert.

Als klares Gegenstück zu Timor spielte Aldare stets die Rolle der sauberen Repräsentantin des Reiches – und so war es ihr von ihrer Mutter auch zugedacht. Aldare ist hervorragend für ihre Aufgaben ausgebildet, besitzt aber nur wenig praktische Erfahrung. Auch Amene hegte Zweifel, ob Aldare die Härte aufweisen würde, die nötig ist, um ein Reich zu regieren. Die Prinzessin verabscheut es, Unbeteiligte aus Gründen der Staatsräson leiden zu lassen, Skrupellosigkeit stößt sie ab. Im Thronfolgekrieg wird Aldare als Königin gezwungen sein, die eine oder andere unbequeme Entscheidung zu treffen, und dadurch reifen.

Aldare hat sich lange Jahre auf ein Leben in der Hesinde-Kirche vorbereitet und steht dem Kult im Herzen letztlich näher als den Staatsgeschäften. Als Mutter kämpft sie jedoch mit aller Macht für den Thronanspruch ihres Sohnes Khadan, denn dass die Götter Großes mit ihm vorhaben, steht für sie außer Frage.

Geb.: 989 BF

Größe: 1,77

Haarfarbe: hellblond

Augenfarbe: eisgrau

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 16, CH 15; Sprachgefühl, Mondsüchtig

Herausragende Talente: Etikette 14, Staatskunst 15, Rechtskunde 12, Götter/Kulte 16, Philosophie 15, Sternkunde 12, Magiekunde 14, Brett-/Kartenspiel 13

Sonderfertigkeiten: Aldare hat zwar in ihrer Jugend Fechtunterricht erhalten, sich jedoch seit ihrem 16. Lebensjahr den hesindianischen Disziplinen verschrieben. Sie beherrscht die meisten Liturgien der Hesinde-Kirche bis Grad IV, insbesondere SICHT AUF MADAS WELT, EXORZISMUS, PURGATION, VERSIEGELTES WISSEN und INGALFS ALCHIMIE, zudem einige obskure, nur der Schwesternschaft der Mada bekannte Rituale.

ROMIN GALAHAN, PRINZ VON KUSLIK

Wappen: drei übereinander laufende silberne Wiesel auf blauem Grund

Domäne: ehemalige Ländereien der Kusliker Fürsten

Verbündete: Königin Invher ni Bennain von Albernia (Gemahlin), Alt-Galahanisten

Der einzige Sohn der 1019 BF gestürzten Fürstin Kusmina von Kuslik hat nie verwunden, dass seine Familie nach einem misslungenen Thronraub wegen Hochverrats in Acht und Bann gestellt wurde und ihrer umfangreichen Güter und Privilegien verlustig ging. Bei Todesstrafe ist es ihm untersagt, ins Horasreich zurückzukehren, und doch hat er bereits ein Dutzend Versuche unternommen, sein Erbe mit List und Waffengewalt zurückzuerobern. Er lässt sich seinen Traum von Macht und Vergeltung ungern nehmen und ist zu fast jedem Bauernopfer bereit.

Obwohl der Ausdruck "erfolgreich wie Romin" ein geflügeltes Scherzwort ist und der Prinz bei gescheiterten Unternehmungen regelmäßig Verarmte, Witwen und Waisen zurücklässt, steigt seine Beliebtheit



beim einfachen Volk Yaquiriens und Albernias mit jedem Abenteuer: Die Bardengeschichten vom unrechtmäßig verbannten Prinzen, der heldenhaft für sein Erbe und die Freiheit (!) seiner Heimatstadt kämpft, sind weit verbreitet und verklären vielerorts den Machtkampf Romins, der so immer wieder neue begeisterte Anhänger findet.

Selbst im Adel des Lieblichen Feldes kann Romin 1028 BF sich noch auf eine Reihe von Getreuen stützen,

die ihn auf den Königsthron hieven wollen (siehe den Kasten **Die Galahanisten** auf S. 37). So wird der Prinz in der ersten, noch vorsichtig-angespannten Zeit des Thronfolgekonflikts überraschend aus dem albernischen Exil zurückkehren und sein Erbrecht einfordern – und damit den Krieg vom Zaun brechen.

Geb.: 987 BF *Größe:* 1,80

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grün

Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 16; Arroganz 10

Herausragende Talente: Fechtwaffen 15, Betören 13, Etikette 15, Überzeugen 14, Kriegskunst 8

Sonderfertigkeiten: einige für den Kampf mit Rapier und Linkhand

SALKYA FIRDAYON, RITTERIN DER HEILIGEN ARDARE

Wappen: rot-silber gespaltener Schild, darin jeweils in verkehrten Farben ein Schwert

Domäne: keine

Verbündete: Ardariten-Orden, Rondrianer, einige Almadaner

Salkya hat sich als drittes Kind Amenes noch nie Hoffnungen auf den Thron gemacht, und sie hat auch heute eigentlich keinerlei Ambitionen. Vor vielen Jahren hat sie sich mit Leib und Seele Rondra verschrieben und im Orden der Ardariten eine Heimat gefunden. So fiel es ihr leicht, auf sämtliche Erbensprüche zu verzichten, als sie 1014 BF eine Ehe mit dem almadanischen Edlen *Ancuiras Alfaran* (geb. 983) einging. Der Kronkonvent (siehe den Kasten **Die Macht des Konvents** auf Seite 11) hatte auf dieser Klausel des Ehevertrags bestanden, da Salkyas prospektiver Gemahl nicht nur weit unter ihrem Stand war, sondern darüber hinaus noch treuer Dienstmann des (damals feindlich gesonnenen) Mittelreichs.



Ihre beiden Kinder *Rhondara* (geb. 1016) und *Lucrann* (geb. 1020) zählen damit streng genommen nicht zur Familie Firdayon, genießen jedoch seit kurzem eine Erziehung am Hofe ihres Oheims Timor. Nicht erst bei der Verteidigung Neethas gegen die Novadi-Horden des Sultans Rastafan 1026 BF hat sich Salkyas jüngerer Bruder als Förderer der Rondra-Kirche zu inszenieren gewusst (z.B. richtet Timor jährlich das angenehme Pferderennen um den Wappenrock der Heiligen Thalionmel aus).

Das Verhältnis zu ihrer Schwester ist dagegen getrübt. Der Ardariten-Orden misstraut Shafir (in der Tradition des Heiligen Geron) und rüstet sich klammheimlich für den Tag, an dem sich der Drache als eine Bedrohung für das Liebliche Feld erweisen sollte. Die Eheschließung zwischen dem Drachentötergeschlecht Firdayon und dem Kaiserdrachen war daher für viele Rondrianer wie ein Schlag ins Gesicht.

Zu Beginn des Thronfolgestreits bezieht Salkya keine Partei, ist aber auch als Vermittlerin erfolglos: Ihr Vorschlag, den Streit durch einen

Zweikampf (von Stellvertretern) zu entscheiden, stößt bei Aldarenern wie Timoristen auf wenig Gegenliebe. Auf Drängen des Seneschalls der Ardariten, *Nepolemo ya Torese*, wird sich Salkya schließlich doch in den Konflikt einmischen (**Masken der Macht**).

Salkya ist keine so schillernde Persönlichkeit wie Timor oder so tief-sinnige Denkerin wie Aldare. Sie ist eine fähige Kämpferin und ordentliche Anführerin, mit anderen Worten: eine gute Ardaritin, doch nicht mehr.

Geb.: 993 BF

Größe: 1,69

Haarfarbe: hellbraun

Augenfarbe: grün

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 14, GE 15

Herausragende Talente: Schwerter 17, Reiten 16, Kriegskunst 15,

Selbstbeherrschung 13, Etikette 12, Staatskunst 7

Sonderfertigkeiten: Salkya ist im *Reiterkampf* mit Schwert und Schild eine Furcht erregende Gegnerin, steht aber auch im Duell mit dem Rondrakamm ihre Frau. Sie kennt viele Liturgien der Rondra-Kirche bis Grad III.

RALMAN VON FIRDAYON-BETHANA, PRINZ VON GEBLÜT

Wappen: goldenes Fallgatter auf schwarzem Grund

Domäne: Herzogtum Horasia

Verbündete: Erlgard von Irendor (Gemahlin), zahlreiche Geschwister und Schwager

Als Lieblingssohn und Erbe des Herzogs Hakaan von Horasia hat Ralman eine beträchtliche Hausmacht. Seine Gemahlin *Erlgard* (geb. 997) ist eine Nichte des (selbst kinderlosen) Marschalls Felnor Sirensen und war in seinem Stab lange Zeit für die Verwaltung und Versorgung der Horaslegion zuständig. Das glücklich verheiratete Paar hat bereits drei Kinder: *Felnor* (geb. 1019), *Udora* (geb. 1021) und *Alborn* (geb. 1024).



Ralman hat sich im Horasreich als Heerführer bereits einen Namen gemacht, vor allem im Krieg gegen die Thorwaler 1023 bis 1026 BF. Als seine Flotte von den thorwalischen Drachenschiffen immer weiter nach Norden abgedrängt wurde, musste er im Gjalskerland überwintern – und setzte den Kampf im Frühling zu Lande fort. Sein Kampfesmut gewann sogar den rauen Nordleuten Respekt ab, und so war er es auch, der im Namen der Kaiserin am Ende den Friedensvertrag in der Stadt Thorwal unterzeichnete.

Aufgrund seiner Fähigkeiten, Verbindungen und Ländereien wäre Ralman für viele eine tragbare Alternative sowohl zu Timor als auch zu Aldare – wenn er sich nur selbst als König oder Kaiser sähe. Eigentlich ist Ralman eher ein geradliniger Mensch, der vor allem das Beste für seine Familie will und keineswegs bereits ist, auf Teile seines Erbes oder Hausgutes zu verzichten. In der Verfolgung dieser Ziele wird Ralman im Verlauf des Konflikts mehrmals die Seiten wechseln – und damit zum militärischen *Königsmacher* der Thronfolgekriege. Seit seinem Aufenthalt im Gjalskerland wird Ralman von zwei hünenhaften Kriegern aus der Sippe Alrudhs begleitet. Die Geschwister *Struan bren Dundoch* (geb. 1000, roter Bart und Glatze) und *Andraga brai Hjurrgat* (geb. 1002, rotblond, sehnig) weichen nicht von der Seite ihres Freundes, dem sie ihr Leben verdanken, und erregen mit ihren Wolfspelzen und 'Barbarenwaffen' bei jeder Adelsversammlung Aufmerksamkeit. (Andraga wird bei einem – frei setzbaren – Attentat auf Ralman ihr Leben verlieren, was Struan nur entschlossener an seiner Aufgabe festhalten lässt.)

Geb.: 996 BF

Größe: 1,83

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: blau (linkes Auge fehlt)

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, KK 16; Eisern
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Orientierung 15, Kriegskunst 16, Staatskunst 14, Geographie 13
Sonderfertigkeiten: Ralman bevorzugt im Kampf die Streitaxt, ist aber auch im Umgang mit Schwert und Säbel geübt. Er beherrscht u.a. die *SF Kampf im Wasser, Befreiungsschlag, Gegenhalten und Rüstungsgewöhnung III*. Seine gute *Meereskunde* ist oftmals schlachtentscheidend.

DIE PRINZEN VON FIRDAYON-BETHANA

Ralmans Geschwister sind zwar nicht mit dem gleichen Talent gesegnet, aber aufgrund ihrer Ämter oder Verbindungen wichtige Bausteine seiner Macht. Die Heirat von Schwester *Lorinda* (geb. 998) mit dem Burggrafen *Alarich von Gareth* besiegelt den *Frieden von Weidleth* zwischen Gareth und Vinsalt, über *Aifingla* (geb. 984) ist der Prinz auch mit dem Herzog von Methumis verschwägert. *Gylduria* (geb. 990) steht dagegen dem bedeutenden Praios-Tempel zu Kuslik vor.

Als Haupterbe seines Vaters betrachtet Ralman es als seine Pflicht, für seine Geschwister zu sorgen – und Fehler auszubügeln, die ihnen unterlaufen. Dies ist bei *Perainhlf* (geb. 994) häufig der Fall; der Graf von Ucuria schützt seit etlichen Jahren eine Krankheit vor, nur um nicht in sein Lehen auf den Waldinseln zurückkehren zu müssen (wo sein älterer Bruder *Cusimo* 1007 BF umkam). Seine Zwillingschwester *Rondriga* (geb. 996) und seinen jüngeren Bruder *Tolman* (geb. 1001) betraut Ralman dagegen gerne mit Aufgaben, indem er sie beispielsweise als Unterkommandanten oder Gouverneure einsetzt. Beide überleben den Krieg nicht.

„SCHWER RUHT DAS HAUPT, DAS EINE KRONE DRÜCKT.“

—William Shakespeare, König Heinrich IV,
Zweiter Teil (III, 1)

Timor, Aldare, Salkya, Romin und Ralman sind die fünf Prä-tendenten mit den größten Aussichten auf den Thron. Jeder der fünf überlebt im Verlauf des Krieges ein halbes Dutzend Attentate auf seine Person, Ralman sogar stolze 14. Als Meister können Sie natürlich einen oder mehrere dieser Anschläge zum Gegenstand von eigenen Abenteuern machen. Die Auftraggeber können in einer gegnerischen Partei, in Al'Anfa, in Almada oder in der Dienerschaft des Namenlosen zu finden sein oder aber aus persönlichen Rachegeleuten handeln (etwa um Vergeltung für den Tod eines in der Schlacht gefallenen Verwandten zu suchen).

Außerdem gibt es noch ein knappes Dutzend weiterer Thronbewerber mit teilweise lächerlich geringen Aussichten, meist fehlgeleitete oder unter Selbstüberschätzung leidende Adlige aus Seitenlinien des Hauses Firdayon. Diese 'kleinen Tyrannen' mögen vielleicht verblendet sein, wissen jedoch genau, dass sie auf ihrem Weg zur Macht die fünf großen Namen unterwerfen oder aber beseitigen müssen.

DIE GRUPPE MANTIKOR

Mantikor wurde in einer kalten Nacht im Firun 1004 BF geboren. Auf einem eingeschnittenen Landgut am oberen Sikram trafen sich acht Männer, deren Ambitionen größer waren als ihre Skrupel. Sie verschworen sich im Namen Al'Anfas und leisteten einen Blutschwur auf Boron, strikte Geheimhaltung über alles zu wahren, was im Zeichen des Mantikor geschah. Bis auf einen wurden die Verschwörer jedoch nicht von Frömmigkeit oder von Vaterlandsliebe angetrieben, sondern von ihrem persönlichen Machtwillen.

Ziel der Verschwörer war es, Einfluss auf die Staatsgeschicke im Lieblichen Feld zu gewinnen und so den Machtbereich der Schwarzen

Perle zu erweitern. Als Mittelsleute zwischen Adlerthron und Silberberg wären die Verschwörer die wichtigsten Männer im Reich gewesen: Es winkten Adelstitel, Privilegien und Reichtum in Form von Handelsmonopolen, Ländereien und Bestechungsgeldern. Eine Wiedereinführung der Sklaverei im Lieblichen Feld versprach unermessliche Gewinne für diejenigen, die das Geschäft kontrollieren würden. Außerdem hätte ein solcher Schritt das Königreich am Yaquir von anderen mittelländischen Staaten entfernt (wie dem Bornland und dem Mittelreich) und dauerhaft in den südaventurischen Kulturbereich eingebunden. Für ihre Pläne gewannen die Verschwörer schließlich den jungen Kronprinzen *Jaltek Firdayon*, doch der Staatsstreich scheiterte 1006 BF (siehe **Die Vorgeschichte** ab Seite 5). Die Verschwörer verwischten ihre Spuren, indem sie Jaltek und etwaige Mitwisser ohne Zögern töteten, und gingen dann getrennter Wege. Mantikor verschwand in der Dunkelheit.

Doch an den Fingern aller Mantikor-Verschwörer klebt königliches Blut, und ein derart tödliches Geheimnis verbindet über die Tat hinaus. So haben die Mitglieder der Kabale über die Jahre immer wieder zusammengearbeitet und einander Posten zugeschanzt oder bei 'Problemen' geholfen. Nur als Gruppe ist *Mantikor* nie wieder zusammengekommen (was den Verschwörern auch zu riskant wäre). Erst im Thronfolgekrieg wird Mantikor sein blutiges Haupt erneut erheben.

Funktion: Die Mitglieder der Mantikor-Verschwörung sind die Schurken der Kampagne. Es sind keine Dämonenbeschwörer oder geifernden Verrückten, sondern eiskalt berechnende Machtmenschen. Jeder einzelne von ihnen hat etliche Menschenleben auf dem Gewissen und noch mehr Existenzen ruiniert. Die Verschwörer ihrer gerechten Strafe zuzuführen ist eine Heldenaufgabe – das sollten Sie Ihre Helden auch spüren lassen.

Berytos Cosseira dylli Teremon, Herzog von Pailos

Dass Berytos (geb. 958 BF, 1,72 groß, graues Bart- und Haupthaar) zeit seines Lebens ein Mann der Sinnenfreuden gewesen ist, sieht man dem beleibten Herzog an. Im Jahr 992 BF wurde der damals gut aussehende und als Frauenheld berüchtigte Höfling zum Herrscher über die Inseln Pailos, Phenos und Putras erhoben – man munkelt, dies sei nur geschehen, um möglichst viel Raum zwischen ihn und Seekönig Mermydions zukünftige Gattin zu bringen. Berytos gilt als nachtragend und grausam; dass er 1011 BF einen 'Jagdunfall' für Mermydion arrangierte, ist jedoch vor allem seiner Herrschsucht geschuldet, die seine anderen Laster noch übertrifft. Bis zur Krönung Seekönig Palamydas' 1020 BF war Berytos der ranghöchste Adlige der Zyklopeninseln und aufgrund der Distanz zu Vinsalt sein eigener Herr. Hiernach spann er neue Ränke und schmiedete eine geheime Allianz mit Al'Anfa, der sein eigener Sohn zum Opfer fiel (siehe das Abenteuer **Die Herren von Chorhop**).

Sidor Dorikeikos, Großadmiral von Mengbilla

Der ehemalige Oberst der Hylailer Seesöldner hat sich 1007 BF mit der Kasse des Regiments nach Mengbilla abgesetzt. Dort vermietet er seine nach und nach zusammengestellte Flottille für viel (Schutz-)Geld, das ihn zu einem der reichsten Männer der Stadt und dem Oberhaupt der Seefahrergilde gemacht hat. Sidor (geb. 970, hoch gewachsen, immer noch kräftig, Halbglatze, buschige schwarze Brauen, kostbare Ringe) geht es nicht schlecht, doch kennt seine Habgier keine Grenzen. So glaubt er sich von Berytos und Pokallos geschnitten, die ihre Geschäfte in jüngster Zeit nicht mehr über Mengbilla abwickeln.

Meister Saladan von Arivor

Der berühmte Waffenschmied wurde 965 BF in Arivor geboren. Seine Lehrjahre führten ihn nach Angbar, Khunchom und schließlich nach Al'Anfa, von wo er fliehen musste, weil er sich unter falschem Namen an der Universität eingeschrieben hatte. Besonders beeindruckt war Saladan jedoch nicht von der Ingenieurskunst der Al'Anfaner, sondern von der 'rationalen', d.h. schonungslosen und nur auf Effizienz bedachten Ausnutzung der menschlichen Arbeitskraft. 991 BF begann er vor den Toren Arivors mit der Errichtung seiner Werkstätten, heute ein eigener Stadtteil, der seinen Namen trägt: *Saladania* ist

ein gewaltiger Komplex aus Werkzeug- und Waffenschmieden sowie Drahtziehereien, in dem tausend Leute arbeiten. Möglichst gemacht hat dies nicht allein Saladans Kunstfertigkeit im Umgang mit dem Stahl (z.B. bei der *Rabenfeder*, einem Krummschwert aus Endurium, das Mantikor dem Patriarchen zum Geschenk machte, um ihn gewogen zu stimmen), sondern vor allem sein kaufmännisches Talent. Der Prinzipal (hager, schulterlanges graues Haar, Onyxbrille, Stockdeggen) regiert sein Reich immer noch unangefochten und führt selbst über seine (seltenen) Almosen Buch.

Pokallos

Der berüchtigte (und bei seinem Volk verhasste) Brillantzwerg lebt in Al'Anfa und kontrolliert den verbotenen Handel mit Sklaven nach West- und Mittelaventurien. Dabei scheut Pokallos (geb. 878, gestutzter schwarzer Vollbart, feistes Grinsen) sich nicht, unter Decknamen wie *Rutin* in diesen Ländern persönlich für den Menschenmarkt zu werben und das Netz seiner Organisation vor Ort auszubauen. Obwohl er sich nichts und niemandem verpflichtet fühlt, hält sich Pokallos mit der Zähigkeit des kleinen Volkes bereits seit Jahrzehnten in diesem Geschäft – und nie war die Bezeichnung 'Giftzwerg' passender (siehe auch *Meridiana* 183).



Deredan Karinor

Der Vater der schönen Grandessa Shantalla Karinor (*Meridiana* 176) war überrascht, als er 1012 BF im Nachlass seines Bruders übergegangen wurde. Der Patriarch setzte dem Familienzwist 1021 BF ein einstweiliges Ende, indem er Deredan als Gesandten des Imperiums nach Gareth schickte. Dort verlor der alananische Lebewann (geb. 970, gut aussehend, graumelierte, lange Haare, blaue Augen) bei allen Amtshandlungen nie seine eigenen Geschäfte aus den Augen – wie er es auch bereits zu Zeiten *Mantikors* getan hatte, als er als politischer Ratgeber Tar Honaks im Liebliehen Feld aktiv war. Deredan verlässt Gareth nach der *Schlacht in den Wolken* und versucht vom Kusliker Kontor aus, wieder Einfluss über die Reederei Karinor (die größte Al'Anfas) zu gewinnen (siehe *Die Stunde des Todes*, S. 70).

Rhadeon di Savartin-Shoy'Rina

Der hoch gewachsene Diplomat (geb. 984 BF, blauschwarzes Haar, Schnurrbartchen, schwarze Gewänder, schweres Duftwasser) ist ein Karrierist, wie er im Buche steht. Sein Geburtsname ist bereits in Vergessenheit geraten, den Namen Rhadeon di Savartin ('Schüler Savartins') gab er sich, als er 1002 BF an der Magierakademie Mirham graduierte. Als Geheimdiplomate und magischer 'Entscheidungshelfer' überstand er sogar das Scheitern des Jaltek-Plans ohne Schaden für seine Laufbahn und wurde dank der Förderung Deredans und Saladans 1011 BF zum alananischen Gesandten in Vinsalt berufen (akkreditiert vom König von Mirham, dessen Familie er seinem Namen dreist hinzufügte). Rhadeon ist ein Meister der geschliffenen Rede, aalglatt und undurchschaubar – und keinen der zahlreichen Giftanschläge, Überfälle oder Sabotageakte, die er in den letzten Jahren angeordnet hat, konnte man ihm nachweisen. Die Helden begegnen ihm in *Die Stunde des Todes* (Seite 70).

Isbaard Grom

Der Agent der 'Hand Borons' strebte als einziges Mantikor-Mitglied nicht nach persönlichem Machtgewinn oder Reichtümern. Isbaard (geb. 972, drahtig, verfälschter grauer Bart, scharfe Hakennase) genügt sich darin, als Werkzeug des Todesgottes nach Perfektion zu streben. Daher ist der mittlerweile in die Jahre gekommene Meuchelmörder immer noch ein Meister nahezu aller Kampftechniken, die sich für das Meuchlerhandwerk eignen. Isbaard und seine Angehörigen betreiben die Abdeckerei Vinsalts als Broterwerb und Tarnung. Die Helden werden den Abdecker in *Die Stunde des Todes* stellen müssen.

Der Graue Geier

Der 'Diebeskönig von Kuslik' (geb. 952, 1,87 groß, hager, buschige graue Brauen, gelbliche Augen) verdankt seinen Beinamen seiner Vorliebe für graue Kleidung und seiner weit vorspringenden Nase. Über seine Herkunft kursieren zahlreiche Gerüchte, seit er 1008 BF die Führung der Kusliker Bettler übernahm und sich bereits zwei Jahre später auch die größte Diebesbande unterwarf.

Nur seine Mantikor-Mitverschwörer wissen, dass der Geier als Bastardsohn König Therengar Firdayons mit einer Vinsalter Patriziertochter geboren wurde. Der junge Fardenin Jaraldo wurde an die Magierakademie Belhanka gesandt, wo er mit Bravour absolvierte, doch blieb die Zauberkunst für ihn stets nur Mittel zum Zweck. Als ein Komplott gegen seinen Halbbruder König Tolman im Jahre 982 BF fehlgeschlug, verschwand Fardenin in den Schatten der Unterwelt: "Lieber der König der Diebe als ein Schoßhündchen am Kaiserhof."

Mantikor schloss er sich an, um die Macht zu erlangen, die er für sein Geburtsrecht hält – ob nun als gekrönter Herrscher oder als graue Eminenz hinter dem Thron. Die Helden begegnen dem Geier im Abenteuer *Träume von Bosparan* auf Seite 106.

TIMORS VERDACHT

In den mittlerweile 16 Jahren, die Timor den Mördern seines Bruders auf der Spur ist, hat er zahlreiche Verdachtsmomente gefunden und ebenso viele wieder verworfen. Eine Reihe namhafter Adliger – allen voran *Phrenos ay Oikaldiki*, der Markgraf von Neetha (bis 1010, gestorben 1019), und *Kusmina Galahan*, die Fürstin von Kuslik (bis 1019) – waren mit Mantikor im Bunde, hatten jedoch nie direkten Kontakt zu den Hinterleuten.

- Timor glaubt jedoch, dass *Croenar von Marvinko*, der Graf vom Sikram, mehr weiß – ein Irrtum, denn der alte Ränkeschmied war zwar über die Umsturzpläne unterrichtet, hielt aber aus Vorsicht stets Abstand zu den Verschwörern.

- Von den Mantikor-Verschwörern befinden sich Shoy'Rina, Pokallos und Berytos Cosseira weit oben auf Timors Verdächtigenliste. Allerdings hat er bislang keine Beweise finden können, die ihre Verstrickung in die Angelegenheiten von 1004 bis 1006 BF belegen.

- Mehr noch als Deredan Karinor verdächtigt Timor den umtriebigen Granden *Goldo Paligan* (*Meridiana* 178), Kopf der Verschwörung gewesen zu sein. (Zu Goldos Leidwesen war dies nicht der Fall.)

- Timor ist sich sicher, dass Agenten der Hand Borons beteiligt waren, kennt allerdings nicht ihre Identitäten oder Aufenthaltsorte.

- Sidor und Saladan tauchen in Timors Überlegungen nur am Rande auf.

- Timor weiß nichts von der Beteiligung oder den Motiven des Grauen Geiers, daher entgehen ihm entscheidende Mosaiksteine des Rätsels: Die Fähigkeit des Geiers, ungesehen den Ort zu wechseln (TRANSVERSALIS), ist eine unschätzbare Hilfe für die Heimlichkeit Mantikors.

- Eine neue Verdächtige ist *Odina Thirindar*, die Comtessa von Schelf. Die Erste Marschallin des Staats-Ordens vom Goldenen Adler und Herrin der kaiserlichen Verwaltung war im Jahre 1006 BF bereits als *Directorin für Reichsordnung* für Adelsbelange zuständig. Es gibt Anzeichen, dass Odina Kontakte zur *Schwarzen Witwe* unterhält, dem Oberhaupt der Hand Borons (siehe das Abenteuer *Die Unsichtbaren Herrscher*). Dies entspricht durchaus der Wahrheit, doch stellt Odina erst einigen Jahren ihre Familienbelange über das Wohl des Staates.

- Timor ahnt, dass der Kreis der Verschwörer zwischen sechs und zehn Personen umfasst. Die genaue Zahl kennt er nicht.

- Im Praios 1028 BF stößt Timor auf Beweise, laut denen Rhadeon di Savartin in den Jahren 1005 und 1006 BF bereits einmal im Liebliehen Feld weilte, wenn auch unter dem Decknamen Dom Obscuro Trevanes. Der angebliche Kaufmann aus Dröl reiste oft zwischen Neetha, Silas und Vinsalt hin und her. Als Timor seiner Mutter von dieser Tatsache berichten will, ist Amene bereits tot (siehe *Die Vorgeschichte*).

DIE DIENER DES DREIZEHNTEN GOTTES

»So einer aber seine Seele dem verderbten Gott anvertraut hat – nicht Mensch, nicht Geist, nicht Gott vermag ihn dann noch zu bewahren vor der ewigen Verdammnis, der er sich aus freiem Willen und doch auch verblendet selbst anheim gestellt hat.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung

Der Glaube an den 'Ältesten Gott' kam mit den güldenländischen Einwanderern ins Liebliche Feld und konnte seit diesen Tagen nicht ausgerottet werden. Nach einigen Rückschlägen (siehe die vergriffenen Abenteuer **Das Geheimnis der Zyklopen** und **Die Kanäle von Grangor**) ist der Kult des Namenlosen im Horasreich heute wieder erstarkt. Die Heimat des Zwölfgötterglaubens erregt die besondere Begierde des Rattenkindes, das seine Diener aussendet, um die Zweifelnden zu verderben und die Aufrechten ins Unglück zu stürzen.

Zentrum des Kults sind die Zyklopeninseln, und dort die Archonten von Naaghot-Shaar, ein Zirkel, dem die Hochgeweihten *Sephirim Isyahadan* und *Sarpedon A'Tyralfir* vorstehen. Im Jahr 1023 BF sandten sie den Knaben *Tionnin Madaraestadin* (geb. 1004), den spirituellen Sohn des Gottes und Kronprinzen des Namenlosen, mit der Expedition der *Hariqa von Bethana* ins Güldenland, damit er "die Nächte vereine" (siehe **Reise zum Horizont**). Die Archonten leiten über verborgene Kanäle ein Dutzend anderer Zirkel, die wenig voneinander wissen und sich selbst wieder aus einem kleinen Kreis Eingeweihter und einer größeren Gruppe Anhänger zusammensetzen.

Funktion: Im Unterschied zu Mantikor ist der Kult des Namenlosen kein Gegner, den die Helden in der *Königsmacher*-Kampagne besiegen können. Die Hinterleute und Ausmaße des Kults sollen bis zum Schluss im Verborgenen bleiben und werden im zukünftigen **Reich des Horas** noch eine gewichtige Rolle spielen. Für Sie als Meister führen wir sie dennoch im Folgenden auf, damit Sie ermessen können, von welchen Stellen Ihren Helden potenziell Gefahr droht. Nutzen Sie die Diener des Namenlosen im Verlauf der Kampagne, um die Helden zu überraschen. Besonders clevere Spieler, die der *Mantikor*-Verschwörung oder Timor allzu rasch auf die Schliche zu kommen drohen, können Sie gezielt mit einer Aktion verunsichern, die nichts mit der eigentlichen Intrige zu tun hat – es sollte dann ein wenig dauern, bis die Helden feststellen können, dass Sie in eine andere Verschwörung hineingerutscht sind.

Konfrontieren Sie die Helden in diesem Sinne nach Gutdünken mit Schergen, die purpurne Armbänder mit dem Zeichen einer Ratte oder aber die Tätowierung einer schwarzen Spinne unter dem Kinn tragen, aber dank *Namenlosem Vergessen* nichts verraten können. Passen Sie die Unterstützung an, die Ihre Helden von gewissen höheren Stellen erhalten, je nachdem, ob Ihr Vorhaben die Ränke des Namenlosen befördert oder dem entgegensteht.

Sephirim Isyahadan

Auf den Patrizierfesten Vinsalts ist derzeit ein Gast besonders gern gesehen: *Comto Salman de Myrantis*, ein gut aussehender und galanter Edelmann, der sein Glück in den Kolonien gemacht hat. Comto Salman (Alter nicht einzuschätzen, 1,83 groß, schwarzes Haar, blaue Augen, eines davon ein kunstvolles Glasauge) tauchte eines Tages im Rahja 1026 in der Metropole auf, mit genügend Gold, um sich einen Palast, einen Landsitz und den dazugehörigen Titel zu kaufen. Über den Comto kursieren viele phantastische Gerüchte (die er selbst nährt): Er sei ein Meister der Alchimie und habe entweder den Stein der Weisen oder den Hort des Drachen Vitrador entdeckt; er habe eintausend Orte bereist und ebenso viele Liebschaften genossen; er könne die Zukunft vorhersagen (man munkelt, aus den Innereien von Tieren); er wisse um die Geheimnisse der ewigen Jugend und der Unverwundbarkeit.

Tatsächlich hat dieser Edelmann ein illustres Leben hinter sich: Sein wahrer Name lautet Sephirim Isyahadan, Erzgeweihter des Gesichts-

losen Gottes. Geboren wurde er am ersten der Tage ohne Namen im Jahre 974 BF als Kind armer Wanderarbeiter aus dem Lieblichen Feld, die ihn aus Furcht aussetzten, als sie sein Geburtsmal erblickten: einen dunklen Fleck auf der Brust, geformt wie das gehörnte Haupt eines Dämons. Doch ein Priester Peraines fand den Neugeborenen, erbarmte sich und brachte ihn in das Kloster seines Ordens. Dort wuchs er unter dem Namen *Perainelob* heran, bis ihn an seinem zwölften Geburtstag das Schicksal erteilte: Als ein Geweihter dem Knaben eine Zukunft als Unheilsbringer und Feind der Götter prophezeite, erschlug ihn Perainelob aus Wut und Verzweiflung. Der Junge floh – und wurde einige Monate später in Vinsalt von *Daicon von Nardolet* aufgefunden, einem Edelmann und Geweihten des Namenlosen, der das Geburtsmal als einen Wink seines Gottes erkannte. Daicon zog ihn als Edelknaben auf und führte ihn in die Geheimnisse des Kultes ein. Hier fand Perainelob seine Bestimmung und empfing unter dem Namen *Sephirim Isyahadan* die Weihe des dunklen Gottes.

Im Jahr 998 BF wollte der Zirkel um Daicon und Sephirim den Erzherrscher von Arivor und seine Getreuen ermorden, um die verhasste Kirche Rondras zu schwächen. Der Plan schlug fehl, Daicon und die meisten seiner Anhänger wurden gefasst und hingerichtet. Sephirim entkam und zog getarnt als fahrender Ritter durch das Mittelreich. Von 1005 bis 1011 BF herrschte er in Burg Laescadir in Ysilien als Graf von eigenen Gnaden, bevor tapfere Recken seine Beschwörung des Dämons *Shihayazad* vereitelten und Sephirim vertrieben (siehe das vergriffene Abenteuer **Die Tage des Namenlosen**). Nach einem längeren Aufenthalt in Süd-Aventurien ist Sephirim in seine Heimat zurückgekehrt, um alte Pläne wieder aufzugreifen und neue Ränke zu schmieden.

Sarpedon A'Tyralfir dyll Uyos

Der Bruder des Seegrafen von Phenos und Putras ist einer der wenigen Händler, die das Privileg des Purpurhandels genießen. Hinter der Maske des reichen Kaufmanns verbirgt sich jedoch einer der mächtigsten Diener des Rattenkindes. Ihm hat Sarpedon (geb. 978, mittelgroß, kräftig, volles schwarzes Haar, grau meliert, glühend schwarze Augen) Gemächt und Schatten geopfert und kennt nun die Worte, mit denen man *Maruk-Methai* anrufen kann, einen mächtigen Dämon im Gefolge des Namenlosen. Der Schlag gegen den Kult des 'Verheißenen', wie man den Gott ohne Namen auf den Zyklopeninseln auch nennt, im Jahr 1000 BF war Sarpedons große Chance. Er sammelte alle überlebenden Anhänger unter seiner Führung und schuf seinem Gott insgeheim auf Dubar ein neues Zentrum. Auch Sarpedons Haus hoch über Teremon sieht bisweilen illustre Gäste, während sein Sohn *Dariyon* (geb. 1002, langes schwarzes Haar, sonnengebräunt, großspurig) ihm als Agent in Kuslik dient und dort ein stattliches Anwesen gegenüber dem Rahja-Tempel bewohnt.

Chalyndria Thaliyin dylli Rethis

Die Gemahlin des Seekönigs Mermydion II. ging nach dem Tod ihres Gatten in den Efferd-Tempel zu Rethis, dem sie nunmehr als Hochgeweihte vorsteht. Chalyndria (geb. 971, wallendes graues Haar, mütterlich-würdevoll, blind) verfiel dem Wahnsinn, als ihr Sohn, Kronprinz *Haridiyon* (geb. 996) mit der Expedition der *Hariqa von Bethana* verschwand und für tot erklärt wurde. In dem Glauben, dass Efferd sie verlassen hatte, richtete sie ihre Gebete an den Dreizehnten. Als sie eines Morgens blind erwachte, aber mit der Gabe der Prophezeiung ausgestattet war, hielten die Geweihten des Tempels es für ein Wunder des Meeressgottes. Chalyndria war es recht: Der Gott ohne Namen hatte ihr die Rückkehr ihres Sohns verheißen und dafür seinen Preis gefordert.

Arvedua von Radoleth, Baronin von Dubar

Die ehemalige Kronsekretärin für das Wehrwesen fiel 1012 BF in Ungnade, weil sie während einer Krankheit der Kaiserin einen unerwünschten Frieden im Südmeer aushandelte. Arvedua (geb. 983, schlank, ergauende blonde Pagenfrisur, sinnliches Mündchen), Tochter des alten Haudegens *Drugon von Radoleth* (geb. 940), wurde eingedenk der treuen Dienste ihres Vaters nicht wie ihre Amtsschwester Orana ya Rheen enthauptet, sondern nur auf die Zyklopeninseln verbannt (im offiziellen Wortlaut des Hofes: "mit der Inselherrschaft



Dubar belehnt“). Die hübsche junge Adlige, die sich am Anfang einer steilen Karriere bei Hofe gesehen hatte, fand sich unvermittelt auf einem einsamen Vulkaneiland wieder. Die Sinnlosigkeit ihres Seins wurde erst in den Schriften beantwortet, die ein Händler aus Teremon ihr lich: den *13 Lobpreisungen*. Dubar hat Arvedua die besten Jahre genommen – aber einen Gott gegeben. Nach Amenes Tod wird sie die Gelegenheit nutzen, nach Vinsalt zurückzukehren.

Tizzo und Tilfur von Eskenderun

Die ‘Grafenzwillinge von Thegûn’ (geb. 1012) sind ein mörderisches Gespann. Die Söhne des Grafen Cedor von Thegûn (989–1021) aus seiner ersten Ehe mit der früh verstorbenen Idra von Brelak (988–1015) wuchsen im Hass gegen ihre Stiefmutter *Lutisana ay Oikaldiki* (geb. 991) auf. Da sie jedoch bis zur Volljährigkeit auf die Vormundschaft und Gnade Lutisanas angewiesen sind, haben die beiden früh die Kunst der Verstellung erlernt und lassen ihre Rachegeleüste nicht erkennen. Eine gefallene Ardaritin (Oljana, s.u.) wies ihnen den Weg ohne Namen, auf dem ihre Wünsche Wirklichkeit werden könnten. Beide Brüder besitzen die sanften braunen Augen ihres Vaters, sind hoch gewachsen und von edler Gestalt, doch ist Tizzo dunkelblond, Tilfur schwarzhaarig.

Yagumil di Triforika

Der einäugige Yagumil (geb. 986, 1,85, schwarzhaarig, kräftig, kunstvolle Augenklappe, stets gepflegt) leitet das Methumiser Kontor des Handelshauses Gerbelstein. In jungen Jahren diente er Alrik Gerbelstein als Söldner und Leibwächter und erlitt dabei allerlei Verletzungen. Dass er sich einige davon selbst beigebracht hat, wissen nur seine Glaubensbrüder.

In Methumis hält Yagumil für den Kult Ausschau nach potenziellen Anwärtern (vor allem nach allzu wissbegierigen Scholaren der Zwölfgöttlichen Universalschule), intrigiert am Herzogshof und dient als Bote zwischen Sarpedon und dem geheimen Tempel von Mengbilla, einer weiteren Bastion des Namenlosen. Da Yagumil auch den Handel mit Mengbiller ‘Spezialitäten’ wie Drogen, Giften und Meucheldiensten steuert, sind die Diener des Dreizehnten über viele Aktivitäten Al’Anfas im Horasreich ganz gut im Bilde.

Rondria Kolemaistos

Bei Hofe war Amenes Privatsekretärin lange Jahre nur als “scheue und zurückhaltende Frau aus Rethis” bekannt. Dabei hat es Rondria (geb. 991, 1,75, feingliedrig, kurzes, schwarz gelocktes Haar, Binokel) in Wahrheit faustdick hinter den Ohren. Ihre Eltern führten sie in die Riten des Namenlosen ein, bereits mit 13 Jahren opferte sie eine Zehe ihres linken Fußes und empfing die erste Weihe. Als Seekönig Mermydion II. im Jahr 1011 BF bei einem Jagdunfall verstarb, holte Kaiserin Amene die junge Hofbeamte, die über die besten Referenzen verfügte, nach Vinsalt. Nach Amenes Tod (siehe *Die Vorgeschichte*, S. 5) dient Rondria nun Königin Aldare mit der gleichen ‘Hingabe’. Wenn sie etwas unerkannt erledigen möchte, schlüpft Rondria in die Rolle der Kurtisane *Lavinia* (siehe *Träume von Bosparan*, S. 107).

Comitor von Belhanka

Ehemals Dritter Hofmagier zu Gareth und Geheime Weisheit des *Ordens vom Auge*, wurde Comitor von Belhanka (geb. 990, braune Haare, Spitzbart, schillernd grüne Augen) 1027 BF als Geweihter des Namenlosen enttarnt und in der Stadt des Lichts eingekerkert (siehe die Kurzgeschichte *Das Schwarze Auge in Magische Zeiten*). Als jedoch wenig später Galottas Fliegende Festung über der Tempelanlage abstürzte, gelang es Comitor zu entfliehen und sich in seine alte Heimat durchzuschlagen. Hier verbirgt er sich hinter wechselnden Decknamen und benutzt seine magischen Fähigkeiten (u.a. IMPOSTORIS und BANNBALADIN), um Aufstände anzuzetteln, die die zwölfgöttliche Ordnung erschüttern sollen. (Die Helden werden ihm in *Masken der Macht* begegnen.)

Oljana ya Cavacasta, Komturin der Ardariten zu Neetha

Niemand würde die wortkarge Veteranin (geb. 975, 1,87, ergraut, hager, eisern) verdächtigen, mit dem Namenlosen im Bunde zu sein, und doch hat Oljana bereits vor Jahrzehnten dem Dreizehnten ihre

Seele verschrieben. Sie überlebte Daicon von Nardolet und führte sein Werk im Geheimen fort, indem sie den alten Seneschall *Dapifer ter Bredero* wiederholt mit einem Sud aus Rattenpilzen vergiftete. (Der Recke starb nach langem schweren Kampf gegen eine namenlose Sieche schließlich im Jahre 1024 BF.) Besonnen und unnachgiebig wartet Oljana seitdem auf ihre Stunde, die bald kommen könnte: Die brillante Fechterin gilt als designierte Nachfolgerin des Ardariten-Seneschalls ya Torese (siehe *Masken der Macht*).

WEITERE FIGUREN IM MÄCHTESPIEL

Dieser Abschnitt soll Ihnen als Meister einen Überblick über die bedeutendsten Akteure während der Thronfolgekriege geben. Im Unterschied zu den Präkandidaten ist die Zugehörigkeit zu einer Parteiung für die wenigsten der nachfolgend Genannten eine Sache von Leben und Tod. Vielmehr gilt es, die eigenen Interessen (beziehungsweise die ihrer Familie, Glaubensgemeinschaft oder Stadt) sorgsam gegen die politischen Gegebenheiten abzuwägen. Hierin unterscheidet sich der Handlungsspielraum eines Fürsten deutlich von dem eines Helden: Kein Lenker von Land und Leuten ist in seinen Entscheidungen frei oder nur für sich selbst verantwortlich.



HOCHADEL

● **Hakaan von Firdayon-Bethana**, Herzog von Horasia (geb. 958, klein, ältlich, gibt sich gerne jovial): Der leidenschaftliche Wetter träumt von der Errichtung des Bosparanischen Reiches in den Grenzen von 42 Murak und steht treu zu Timor, der seinen Patriotismus zu teilen vorgibt. (Eine Beschreibung finden Sie in **FHI 80**.)

● **Cusimo Garlischgrötz**, Herzog von Grangorien, Markgraf des Windhag und Graf von Phecadien (geb. 973, schwarzer

Vollbart, beleibt, laute Stimme): Der alternde Draufgänger ist nicht nur für seine Trinkfestigkeit, Fechtkunst und Liebschaften bekannt, sondern auch für seine Launen und seinen Starrsinn. Die mühselige Befriedung seiner neuen Lehen im Norden hält ihn davon ab, Königin Aldare umfassende Unterstützung zu senden. (Siehe auch *Aventurischer Bote 110*, S. 12, und *Am Großen Fluss 177*.)

● **Eolan IV. Berlinghan**, Herzog von Methumis (geb. 981, 1,78 groß, ergraut, wirkt älter als er tatsächlich ist): Ein großer Förderer der Künste und selbst überaus belesen, lebt der bescheidene Eolan in seiner Stadt mehr wie ein Patrizier als ein Fürst und ist bei seinen Untertanen äußerst beliebt. Der praiosgläubige Herzog favorisiert Aldare, achtet jedoch auf das Urteil der Hochgeweihten des Götterfürsten. (*Aventurischer Bote 108*, S. 21 f.)

● **Croenar von Marvinko**, Graf vom Sikram (geb. 978, blaue Augen, graumelierte Haare, stiernackig, eigensinnig): Croenar ist der Windkönig im politischen Inrahspiel des Lieblichen Feldes, der ewige Ränkeschmied, der in mehreren Geheimbünden und Kabalen aktiv ist. Dennoch hat er bislang alle Mitverschwörer überlebt, darunter Kusmina von Kuslik, Answin von Rabenmund und Tär Honak. (**FHI 82f**.)

● **Hesindiane Aralzin**, Gräfin von Bethana (geb. 983, braunes Haar, hübsch, trägt stets Hosen, häufig Jagdkleidung): Die passionierte Falknerin und Bogenschützkin hatte in jungen Jahren eine heimliche Affäre mit Herzog Cusimo, der Vater zweier ihrer vier Töchter ist. Hesindiane hasst Cusimo heute ebenso inbrünstig, wie sie damals in ihn verliebt war, und steht im Krieg auf der entgegengesetzten Seite, also auf Seiten Timors. (**FHI 80**)

● **Lutisana ay Oikaldiki**, Gräfin von Thegûn (geb. 991, dunkles offenes Haar, verführerisch): Die Witwe des Grafen Cedor von Thegûn hat sich mit Timor vermählt, um das Erbe der Oikaldiken zu bewahren. Die erfahrene Illusionsmagierin unterstützt ihren Mann nach Kräften und hofft, dass dieser ihre Tochter **Calliane** (geb. 1016, aus

der Ehe mit Cedor) als Herrscherin Chababiens einsetzt. (**Shafirs Schwur 30**)

● **Alwene von Oberfels-Phecadien**, Gräfin von Bomed und Marchesa vom Yaquirbruch (geb. 985, lange blonde Haare, blaue Augen, Krähenfüßchen): Die pflichtbewusste und besonnene Gräfin verliert durch die Thronfolgekriege alles: Besitz, Lehen und schließlich ihr Leben. Ihr einziger Sohn **Rimon** (geb. 1005, Blondschoß, energetisch, guter Reiter) erbt wenig außer Ansprüchen. (**Preis der Macht 73 f.**)

● **Gorfar Sohn des Gurobead**, Bergkönig vom Phecanowald (geb. 862, schwarzbärtig, grummelig): Der gewiefte Erzzwerg unterhält gute Beziehungen zu Aldare, betrachtet die menschlichen Querelen aber mitleidlos und ist darauf bedacht, seinem Volk im künftigen Reich des Horas – gleich unter welchem Herrscher – größtmögliche Privilegien zu sichern. In diesem Sinne setzt er die Dienste der Schradoker Mechaniker und Geschützbaumeister als Drohinstrument oder Verhandlungsmasse ein und versucht, alle ähnlichen Anstrengungen seitens der Silaser Brillantzwerge zu unterminieren. (**Angroschs Kinder 115**)

● **Palamydas Thaliyin**, Seekönig der Zyklopeninseln (geb. 905, davon 85 Jahre ohne zu altern in einem Dryadenwald verbracht, lange schwarze Haare, athletisch): Der offene und ehrliche Palamydas konzentriert sich in den Kriegswirren auf den Ausbau seiner heimatlichen Inseln. (**FHI 86**)

AMTSADEL

● **Odina Thirindar**, Comtessa von Schelf und Erste Marschallin des Adlerordens (geb. 971, energische Gesichtszüge, blonde Duttfrisur, hochgeschlossene Wämser in gedeckten Farben): Das 'Strenge Fräulein' hat sich aus Eigennutz in Absprachen mit alananischen Agenten verstrickt und damit erpressbar gemacht (**Die Unsichtbaren Herrscher**). Die Dinge wachsen ihr über den Kopf, und die sonst so korrekte Frau beginnt Fehler zu machen. Sie unterliegt dem Irrtum, ihre Al'Anfaner 'Geschäftsfreunde' hätten Amene ermordet, und versucht alles, um die Umstände des Todes zu vertuschen. (**FHI 77**)

● **Amaldo Ravendoza**, Comto von Yaquirkuppen und Zweiter Marschall des Adlerordens (geb. 977, klein, drahtig, schillernd grüne Augen, hochintelligent, magische Adlertätowierung auf dem linken Unterarm): Beim Volk hat sich Ravendoza durch die Niederschlagung von Bauernaufständen und die Vereitelung von Umsturzversuchen den Ruf eines brutal vorgehenden Mannes eingehandelt. Allein das Gerücht, dass der Comto mit seiner Eskadron Adlerritter im Anmarsch sei, hat schon manchen Haufen zur Räson gebracht. Ravendoza ist ein 'harter Hund' und absolut unbestechlich, doch steht er jedem, der sich als aufrechter Streiter für das Kaiserreich und die Zwölfe bewährt, freundlich und wohlwollend gegenüber – und auf wen sich der Comto verlässt, der wiederum mag sich ganz auf den Comto verlassen. (**Shafirs Schwur 50**)

● **Urras von Hohensteyn-Corden**, Comto von Malur und Camerlen-go von Cyclopäa (geb. 982, lange blonde Mähne, verschwenderische Kostüme, eitel, willkürlich): Der Erbe eines kleinen Ritterguts am unteren Sikram hat es zum höfischen Ratgeber und Schatzmeister der Zyklopeninseln gebracht und ist in nunmehr dritter Ehe mit einer Cosse?ra verheiratet – aber all dies genügt Urras nicht. Als einer der *Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz* (eine Geheimloge, siehe **FHI 107**) strebt er nach immer höheren Würden. Der Comto ist ein Meister im Knüpfen und Ausnutzen persönlicher Kontakte. Leider verspielt sich er sich seine Chancen immer wieder durch unkluge Bündnisse und Affären mit den falschen Frauen. Urras ist ein Opportunist, der die Parteien noch schneller wechselt als die Betten und der von Ihnen frei für Intrigen aller Art verwendet werden kann. (**FHI 86**)

KIRCHENFÜRSTEN

● **Abelmir von Marvinko**, Erzwissensbewahrer von Silas (geb. 978, braunes Haar, blassblaue Augen, stiernackig, stützt sich auf seinen alten Zauberstab): Der listenreiche Hesinde-Geweihte ist lieber Staatsmann denn Heiliger. Als Erster Minister diente er Kaiserin Amene und dominiert nun die Politik Königin Aldares, der er in Kirchenfragen mindestens gleichgestellt ist. Im Unterschied zur vergeistigten *Magisterin der Magister* **Haldana von Ilmenstein** verkörpert Abelmir den weltlichen Einfluss der Hesindianer im Horasreich. (**FHI 74 f.**)



● **Staryun Loriano**, Wahrer der Ordnung Bosparan (geb. 969, klein, grauer Spitzbart, wache Augen, eindringliche Handgesten): Der höchste Praios-Geweihte des Lieblichen Felds sieht seine Heimat Vinsalt nach der Zerstörung der Stadt des Lichts (**Schlacht in den Wolken**) auserkoren, abermals Zentrum des Sonnenkultes zu werden. Weder hierüber noch über die politischen Rahmenbedingungen ist er sich mit seinem Amtsbruder in Dról, **Praionor di Balligur** (geb. 983, goldblond gefärbtes Haar, blaue Augen, intrigant), einig. Mehr zu Staryuns Vorhaben finden Sie im Abenteuer **Träume von Bosparan** (ab Seite 92).

● **Nepolemo ya Torese**, Meister des Bundes von Arivor und Seneschall des Ardaritenordens (geb. 963, 1,94 groß, weißes Haar, graue Augen, asketisch): Der konservative Nepolemo ist der unbestritten mächtigste Rondra-Geweihte nach dem *Schwert der Schwerter* selbst. Er beobachtet die Abkehr von althergebrachten Werten (innerhalb und außerhalb des Kultes) mit großer Sorge und wird sein ganzes politisches Gewicht in die Waagschale werfen, wenn er die Notwendigkeit sieht. (**FHI 84**)

● **Gylvana von Belhanka**, Hüterin des Kelchs zu Belhanka (geb. 972, goldblondes Haar, grüne Augen, elegant, aber distanziert): Die Vorsteherin des Haupttempels der Liebesgöttin übt angesichts jährlich wechselnder Kirchenoberhäupter die eigentliche Macht aus. Gylvana sieht sich berufen, den Reichtum des Rahja-Kultes an Gütern und Verbindungen zu mehren, und unterhält Zuträger und Spitzel in den meisten Städten des Horasreiches.

● **Efferdan ui Bennain**, Hüter des Zirkels zu Bethana (geb. 984, weißblond, meerblaue Augen): Der höchste Efferd-Geweihte Aventuriens bleibt neutral, um das Ansehen seiner Kirche nicht zu beschädigen. Seiner Zurückhaltung und dem Engagement der Herren Palamydas Thaliyin und Praiokles Aleistos ist es vor allem zu verdanken, dass die Freiheit der Meere auch während der Thronfolgekriege gewahrt wird und es nur zu wenigen Scharmützeln auf See kommt.

KAUFLEUTE

● **Pervalia ya Terdilion**, Primesta von Belhanka (geb. 969, grauhaarig, strenge Züge, gerissen, dickfellig): Die jüngere Schwester der ungleich berühmteren Handelsherrin **Fiaga ya Terdilion** (geb. 965, Gräfin von Belhanka) war lange Jahre Admiralin der Horaskaiserlichen Kriegsflotte im Südmeer, bevor sie ihren Abschied nahm und als Richterin in den Dienst ihrer Heimatstadt trat. 1027 BF setzte sie sich in der Wahl zur Bürgermeisterin durch und ist nicht bereit, dieses Amt in naher Zukunft abzugeben (siehe das Szenario **Tod dem Tyrannen!**, Seite 87).

● **Lessandro ya Strozza**, Bankbesitzer (geb. 982, braunes, kurz gelocktes Haar, glatt rasiert, einnehmende Stimme): Der nach außen hin unscheinbare, aber gerissene Vernunftmensch hat seit dem Tod seiner Kompagnons freie Hand bei der Führung der Geschäfte, ohne auf deren moralische Ansichten Rücksicht nehmen zu müssen – das Methumiser Bankhaus wird expandieren und mit 'Waffen aus Gold' Schlachten schlagen. (**FHI 94**)

ZAUBERKUNDIGE

● **Landor Gerrano**, Leiter der Akademie Bethana (geb. 956, 1,81 groß, graues Haar, in sich ruhend, bevorzugt schlichte Roben): Der Meister des *Tanzes der Mada* ist mehr Philosoph als Kampfmagier. Seine Schule wurde innerhalb der Weißen Gilde bereits wiederholt wegen ihrer konsequenten Veröffentlichungspolitik angefeindet. Als sich Landor zudem angesichts der Thronstreitigkeiten nicht mehr in der Lage sieht, seinen Schülern einen politischen Weg als *ultima ratio* vorzugeben, führt er seine Akademie letztendlich in die Graue Gilde. (**FHI 98**)

● **Shafir der Prächtige**, Kaiserdrache (geb. um 800 v.BF, rotgoldene Schuppen): Timor misstraut Aldares drachischem Gemahl Shafir – hier spielt die alte Feindschaft zwischen Phex und allem Echsischen hinein, aber auch schlichtweg die Tatsache, dass der alte Drache mit seinen enormen Kenntnissen der Hellsichtzauberei eine der wenigen Gestalten ist, die Timor durchschauen könnten. Umgekehrt findet der Kaiserdrache es höchst verdächtig, dass er den Geist des Prinzen bislang nicht ergründen konnte. In den Krieg der Menschen wird sich Shafir jedoch nicht einmischen, solange er dies vermeiden kann. Als Wächter uralter Mysterien und gefährlicher Artefakte hat er wichtigere und nachhaltigere Aufgaben zu erfüllen (siehe **Im Drachenhort** in dem Anthologieband **Drachenodem**).

DAS AUSSCHEIDEN EINER MEISTERFIGUR

Wie im Abschnitt **Die Ankerpunkte** auf Seite 7 erläutert, werden im Laufe der Kampagne immer wieder Meisterpersonen genannt, die in offiziellen Publikationen nicht wieder aufgegriffen bzw. explizit für tot erklärt werden und Ihnen damit zur freien Verfügung stehen. Der folgende Abschnitt enthält Hinweise, wie Sie das Ausscheiden einer solchen Meisterperson gestalten und in Ihre Kampagne einbauen können.

SCHLACHTENTOD

Der Tod in der Schlacht ist ein 'klassischer Abgang' in einer Kampagne, die vor dem Hintergrund der Thronfolgekriege spielt. Dabei gibt es folgende Varianten:

Schlachtgetümmel

Die Meisterperson (z.B. ein Feldherr oder Adliger) ist ein Gegner der Helden, die während einer Schlacht die Gelegenheit erhalten, zu ihr vorzudringen und sie in einen Zweikampf zu verwickeln. Beschäftigen Sie die Gruppe mit ihrer Leibwache und setzen sie die Helden unter Zeitdruck durch weitere gegnerische Einheiten, die als Verstärkung in den Kampf einzugreifen drohen. Der Tod der Meisterperson (und eventuell die Eroberung ihres Banners) kann in manchen Fällen schlachtsentscheidend sein.

Der heldenhafte Tod

Die Person geht als Held in die Chroniken ein. Sie sammelt im entscheidenden Moment Leute um sich und wagt einen letzten, verzweifelten Angriff, der die Wende im Schlachtgeschehen bringt – zum Preis ihres Lebens.

Lassen Sie das feindliche Heer die Oberhand gewinnen. Die eigenen Truppen weichen zurück, die Moral sinkt. Die Helden (mit entsprechenden Talent-Werten in *Kriegskunst*) bemerken jedoch einen schwachen Punkt, der die Schlacht noch wenden könnte (ein Hügel, der erobert werden muss; ein wichtiger Kommandant der Gegenseite, den man ausschalten sollte; eine magische Standarte, die den Gegnern Mut einflößt). Sobald sie ihre Idee dem Kommandanten vorbringen, erklärt sich die Meisterperson bereit, diesen letzten Versuch zu wagen, verbunden mit einer schönen Rede, die die zweifelnden Gefolgsleute wieder aufrichtet.

In einem gemeinsamen Angriff stößt man vor, die Person hält den Helden den Rücken frei, weicht keinen Schritt und fällt. Der Vorstoß endet erfolgreich, der Tote wird für seinen Mut geehrt. Die Helden sollten der Familie von dem Schlachtentod berichten und können bei dieser Gelegenheit neue Verbindungen knüpfen.

Auf der Flucht

Die Schlacht scheint verloren, die Meisterperson verliert den Kopf und flieht, fällt jedoch feindlichen Truppen oder Marodeuren in die Hände und stirbt.

Möglicherweise kommandiert die betreffende Person einen wichtigen Flügel des Heeres, der sich nach der Flucht aufzulösen beginnt. Der Feldherr ist außer sich vor Wut und beauftragt die Helden, den Flüchtigen zu fassen. Die Helden nehmen die Spur auf und verfolgen sie ein oder zwei Tage, bis sie den leblosen Körper des Gesuchten am Straßenrand finden, ausgeraubt und entkleidet. Sie können die Verfolgung der Mörder aufnehmen oder den Leichnam dem Feldherrn übergeben.

Selbstmord

Die Meisterperson – in diesem Fall der Kommandant des Heeres, in dem sich die Helden befinden – sieht in der Schlacht keinen Ausweg mehr. Da sie zuvor einige fatale Fehler beging (vor denen die Helden vielleicht vergeblich gewarnt haben), fürchtet sie die Schande und gibt sich selbst den Tod, indem sie sich in ihr Schwert stützt.

Die Helden stehen nun vor der Aufgabe, die verbliebenen Teile des Heeres zusammenzuhalten und in Sicherheit zu bringen – wobei sie sich mit hochnäsigen Offizieren, panischen Soldaten und heldenmütigen Fahnenjunkern, die den Tod ihres Feldherrn im Alleingang rächen wollen, herumschlagen müssen. Gerade die Offiziere stellen eine Gefahr dar, da sie den Führungsanspruch der Helden nicht akzeptieren und ignorieren – mit verheerenden Folgen für die Soldaten.

ATTENTAT

In einer stark politisch motivierten Kampagne wie dieser muss ein wichtiger Adliger oder Condottiere jederzeit mit einem Attentat rechnen. Die Palette möglicher Anschläge ist groß. Sehr gefürchtet ist **Gift**, das allerdings erst beim Giftmischer besorgt werden muss (d.h. der Attentäter hinterlässt eine Spur). Klassisch sind das vergiftete Essen oder der vergiftete Wein, doch lässt dieses Mittel eine Reihe weiterer Möglichkeiten zu: Gerade in einem Reich, in dem viel Wert auf Äußerlichkeiten gelegt wird, bietet es sich an, ein besonders prachtvolles Kleidungsstück mit einem Kontaktgift zu versetzen. In eine ähnliche Richtung weist vergiftete Schminke, die – sollte das Opfer überleben – grauenhafte Entstellungen im Gesicht zurücklässt. Ebenfalls beliebt sind Bücher, deren Seiten man mit Gift präpariert hat. Da man zum Lesen schwerer Buchseiten immer wieder den Finger mit der Zunge anfeuchtet, kommt es zu einer schleichenen Vergiftung. Eine Variante ist das Attentat mit Hilfe giftiger Tiere, wie man es aus Süd-Aventurien kennt. Dabei werden eine Schlange, eine Spinne oder ein Skorpion im Bett oder Stiefel des Opfers versteckt.

Eine herkömmliche, aber zuverlässige Variante des Attentats ist der **gezielte Bolzen** aus dem Hinterhalt, nach Möglichkeit vergiftet, der das Opfer im Hals oder an der Schläfe trifft und Heilkundigen keine Chance mehr zum Eingreifen lässt. Gute Schützen sind allerdings teuer und bei späteren Nachforschungen gefährliche Mitwisser des Anschlags.

Ein verstecktes Attentat ist ein **inszenierter Unfall**: ein Reitunfall, bei dem das Pferd erschreckt wird und notfalls mit einem Stein dem Genickbruch nachgeholfen wird, ein Sturz aus dem Fenster oder ein Badeunglück, bei dem das Opfer augenscheinlich einen Krampf erlitten hat und nun bäuchlings im See treibt. Diese Anschläge sind kaum nachzuweisen, erfordern aber Geduld oder den Zufall, dass das Opfer allein anzutreffen ist.

Anders ist das bei einem **fingierten Überfall**, bei dem die Kutsche des Opfers von einer Horde (angeheuerter) Räuber überfallen wird. Anstatt – wie sonst üblich – den Adligen gefangen zu nehmen, um ein Lösegeld zu erpressen, wird er förmlich hingerichtet. Wenn die Räuber entkommen können, wird niemand den Namen des Hintermannes erfahren. Allerdings sind diese Strauchdiebe eine große Gefahr, wenn sie gefangen genommen werden und über ihre Auftraggeber berichten können. Bei einer Variante dieses Anschlags lösen keine Räuber, sondern verkleidete Soldaten den Überfall aus und verwischen anschließend ihre Spuren.

Für die Helden bieten Attentate mehrere Möglichkeiten zum Handeln, abhängig davon, auf welcher Seite sie stehen. Wenn ihnen das Opfer nahe steht, ist es ihre Aufgabe, das Attentat zu verhindern. Es gibt Gerüchte über Anschläge, so dass die Helden einen oder mehrere Versuche unterbinden können. Wenn die Geschichte es aber erfordert, dass die betreffende Meisterperson stirbt, gelingt schließlich doch noch ein Attentat oder Sie wählen eine andere Todesart.

Ist es aber erst einmal zum Mord gekommen, müssen die Helden den Attentäter ausfindig machen. Dazu werden sie je nach Art des Anschlags den Spuren nachgehen, die dieser hinterlassen hat. Überlegen Sie sich gut, ob die Helden auch den Hintermann ermitteln können. In vielen Situationen ist dies sinnvoll und baut neue Fronten auf, aber es kann auch günstig sein, die Gruppe hier vorerst auf eine falsche

Spur zu locken, um dann später eine überraschende Erkenntnis folgen zu lassen.

Manchmal mag es auch für Helden nötig sein, jemanden unauffällig zu beseitigen, um größeren Schaden zu vermeiden (z.B. einen tyrannischen Stadtkommandanten oder einen gefährlichen Verräter). Spielen Sie die Vorbereitungen aus, die Probleme beim Beschaffen des Gifts, die Zweifel, ob man sich den Mitwisser leisten kann oder nicht, und schließlich die Schwierigkeiten, an das Opfer heranzukommen – schließlich hat auch ein feindlicher Adliger fähige Leute vom Schlage der Helden.

UNFALL

Nicht äußere Gewalt, kein tobendes Schlachtfeld, kein heimtückischer Attentäter, sondern der Urteilsspruch der Götter reißt eine Meisterperson aus dem Leben, die bei einem Unfall ums Leben kommt.

Ein häufiger Unfall ist der **Sturz vom Pferd**, der meist harmlos vonstatten geht, bisweilen aber schwerwiegende Folgen haben kann, wenn das Opfer mit Kopf oder Rücken unglücklich aufkommt. Ein Schlag mit dem Kopf auf Felsen kann den Unglücklichen sofort töten (oder innerhalb kürzester Zeit, so dass rasch handelnde Magier noch eine Chance haben, ihn zu retten). Ein Sturz auf den Rücken führt hingegen zur Lähmung. Diese ist an sich nicht tödlich, aber ein weltgewandter Adliger, der sich in den letzten Schlachten hervorgetan hat, ist nicht bereit, das Leben, das nun auf ihn zukommt, zu akzeptieren, und wählt den Freitod.

Eine Variante ist der **Jagdunfall**, bei dem die Meisterperson von einem wütenden Eber schwer verletzt oder von einem unbedacht geschossenen Bolzen getroffen wird.

Bei einer alten, gebrechlichen Person reicht hingegen schon das Ausrutschen auf dem Parkett, der **Sturz** von der Bibliotheksstiege oder von der Treppe, um ums Leben zu kommen.

Doch gleichgültig, wie eine Verletzung entstanden ist, wenn sie nicht fachgerecht versorgt wird, drohen **Wundbrand** und ein langsamer Tod – eine späte Folge des Unfalls. Dies kann vor allem in ländlichen Gegenden passieren, wo Magiebegabte spärlich gesät sind und der Weg zur nächsten Stadt zu weit, um den Siechenden noch zu retten. Helden werden mit Todesfällen durch Unfälle vor allem dann konfrontiert, wenn sie Nachrichten überbringen sollen und dabei erfahren müssen, dass der Empfänger vor drei Tagen leider an einer Auster erstickt ist. Auf der anderen Seite kann es am Unfalltod Zweifel geben, so dass die Helden beauftragt werden, der Sache nachzugehen – und sie womöglich auf ganz andere, aber ebenso interessante Dinge stoßen. Wenn Helden bei einem solchen Unfall anwesend sind, etwa bei einer Jagd, werden sie vermutlich alles Erdenkliche tun, um das Opfer zu retten. Muss die Person an dieser Stelle unwiderruflich sterben, doch die Helden machen ihre Sache gut, greifen Sie auf die Selbstmordvariante zurück, verbunden mit einem Abschiedsbrief an die Gruppe, der ihre Taten würdigt.

VERURTEILUNG

Trotz des Krieges ist die Rechtsprechung nicht ausgesetzt, und so kann es dazu kommen, dass eine Meisterperson zum Tode verurteilt und hingerichtet wird. Die Gründe hierfür sind vielfältig. In Kriegszeiten oft zu finden ist die Anklage wegen Verrats oder Hochverrats, die vor allem unverbesserliche Intriganten trifft, deren finstere Pläne aufgefliegen sind. Aber auch ein Condottiere, der, um seine Leute zu schützen, eine Stadt oder Bastion aufgibt, kann des Verrats bezichtigt und gehängt werden. Und nicht zuletzt laufen auch die Helden Gefahr, Opfer eines Richtspruchs zu werden: In einem Thronfolgekrieg, der das Land innerlich zerreißt, mag für die eine Seite eine Tat lobenswert und richtig sein, für die andere Seite kommt sie einem Hochverrat gleich. Grundsätzlich gilt, dass Adlige durch das Schwert, Gemeine durch den Strick vom Leben zum Tode befördert werden. In besonders schweren Fällen, etwa bei Verrat am Monarchen (gleichgültig, ob gegen Timor oder Aldare), ist der Henker angehalten, dem Delinquenten einen möglichst schmerzhaften Tod zu bereiten. Ausweiden, Vierteilen oder Rädern gehören zu den Methoden, die in solchen Fällen angewendet werden.

Ein Urteil wird gefällt, wenn der Delinquent entweder seinen Feinden in die Hände gefallen ist oder wenn ihm aus dem eigenen Reihen

Vorwürfe gemacht oder Intrigen gesponnen werden, um einen mächtigen Konkurrenten auszuschalten. Dabei können Urteile ebenso zu Recht wie zu Unrecht gefällt werden.

Wichtig ist, dass es einen Kläger und einen Richter gibt, meist eine Stadt oder hohe Adlige, die sowohl rechtlich als auch militärisch in der Lage sind, ein Urteil zu vollstrecken.

Daneben gibt es die 'Halbjustiz' des Krieges, oft angewendet von Condottieri, die auf ordentliche Rechtsprechung pfeifen und ein Urteil kraft ihrer Gewalt als Heerführer fällen. So endet ein adliger Intrigant schon einmal aufgeknüpft an einem Baum am Wegesrand, weil es dem Condottiere zu gefährlich erschien, ihn leben zu lassen, bis man ihn vor ein ordentliches Gericht stellen könnte.

Zu guter Letzt kommt es gerade bei Todesurteilen immer wieder vor, dass sich die Verurteilten dem Gang zum Schafott durch Selbstmord entziehen: lieber von eigener Hand sterben, als dem Pöbel ein Schauspiel zu liefern.

Im Spiel kann die Verurteilung einer wichtigen Person die Hintergrundstimmung eines Stadtabenteuers bieten: Alles verfolgt gebannt dem Prozess und jubelt begeistert bei der Hinrichtung. Wenn die Helden den Verurteilten kennen, können sie versuchen, ihn noch im Kerker aufzusuchen – sei es, weil es Dinge gibt, die sie dringend von ihm erfahren müssen, sei es, dass sie sich verabschieden wollen. Wenn ein Verurteilter den Helden sehr nahe stand, besteht die Möglichkeit, dass sie einen Befreiungsversuch wagen. In einem gut bewachten Kerker wie in Vinsalt oder Kuslik ist ein solches Unterfangen schwierig und sollte damit enden, dass die Helden mit Ach und Krach das eigene Leben retten und sich einige Zeit nicht mehr in der entsprechenden Stadt blicken lassen können. In einer kleineren Stadt kann eine Befreiungsaktion hingegen durchaus Erfolg haben (in diesem Fall kann die Person auf einem anderen Weg das Zeitliche segnen).

Einen weiteren Einsatz von Helden fordert ein 'letzter Wunsch', den der Verurteilte der Gruppe mit auf den Weg gibt. Vielleicht muss das eigene Kind in Sicherheit gebracht, das Familienvermögen vor dem Erzfeind gerettet werden, der die Hinrichtung bewirkt hat, oder – bei einer politisch motivierten, unrechten Verurteilung – Rache an denjenigen geübt werden, die das Schicksal des Delinquenten zu verantworten haben. Letztendlich steht eine Hinrichtung auch am Ende aller Aktionen der Helden, bei denen sie Verräter, Tyrannen oder Intriganten zur Strecke bringen und der Gerichtsbarkeit (ihrer Partei) ausliefern.

DUELL

Ein für das Horasreich typisches Ende ist der Tod im Duell. Duelle werden aus verschiedenen Gründen gefochten, zur Verteidigung der eigenen Ehre oder der des Lehnsherrn, oder um einen Ehebrecher oder den Verführer des ansehnlichen Kindes zur Rechenschaft zu ziehen.

Bei einem Duell treffen sich die Kontrahenten mit ihren Helfern, den Sekundanten, die die Waffen reichen und die notwendige Unterstützung darstellen, sollte es zu Unstimmigkeiten kommen. Die meisten Duelle finden im Morgengrauen statt.

Helden können einem der beiden Duellanten beistehen und mit ihm vorher üben; mitunter eine schwierige Aufgabe, vor allem wenn dieser seit Jahren keine Waffe mehr in der Hand gehalten hat. Eine andere Möglichkeit, ein Szenario mit dem Tod der Meisterperson zu verbinden, wäre ein Duell, bei dem ein Verbündeter des feindlichen Duellanten von einem Baum aus den Kampf mit einem Zauberspruch oder einem gezielten Bolzenschuss vorzeitig beendet. Im anschließenden Chaos können der Mörder und sein Auftraggeber entkommen, und die Helden müssen dem Sterbenden versprechen, den Verräter zu finden und zur Rechenschaft zu ziehen.

Stehen die Helden auf der Seite desjenigen, der Ihrer Planung nach das Duell gewinnen soll (der Gegner also ausscheiden soll), können Sie ein spannendes Szenario darum weben, dass die Helden vor dem Duell durch Zufall erfahren, dass die Gegenseite nicht gedenkt, mit offenen Karten zu spielen. Es folgen Nachforschungen und Bespitzelungen, womöglich eine falsche Fährte, bis sie kurz vor Beginn des Duells von dem versteckten Meuchler erfahren und ihn buchstäblich im letzten Augenblick unschädlich machen, so dass ihr Verbündeter das Duell gewinnen kann.

Alternative Manipulationsmöglichkeiten wäre der Austausch der Waffe gegen eine präparierte Klinge, die beim ersten Zusammenstoß zerbricht, Gift (auch gerne vorher, um dem Duellanten eine schlaflose Nacht auf dem Abort zu verschaffen) oder gezielte Ablenkung durch auffliegende Vögel, ein durchgehendes Pferd oder ähnliche Dinge, die dem Gegner genau den Bruchteil eines Augenblicks einräumen, den dieser braucht, um die Deckung seines Gegenübers zu durchbrechen.

Wenn es in Ihrer Gruppe Helden von Stand gibt, können diese auch selbst in ein Duell verwickelt werden.

FRIEDLICHES VERSCHEIDEN

Nicht jeder Tod muss durch Gewalt oder Unfälle herbeigeführt werden. Ältere Meisterpersonen leiden an Krankheiten, die sie jeder Zeit fortraffen können, jüngere Figuren sterben an einer Seuche oder einem schweren Fieber, das sie sich auf dem Schlachtfeld eingefangen haben. Und auch unter den Adligen des Horasreich gibt es den einen oder anderen, dessen Herz gewisse Anstrengungen nicht verkraften kann.

Die Helden betrifft ein solcher Tod nur indirekt, wenn sie mit den Folgen umgehen müssen. So kann ein Condottiere dringend auf Nachricht seines Dienstherrn warten, der Sold ist ausgeblieben, die Soldaten murren und der Feind steht auf dem nächsten Hügel. Also schickt er die Helden zum Stammsitz seines Geldgebers, doch dort werden sie in tiefer Trauer empfangen, da der Hausherr vor drei Tagen einem tückischen Fieber erlegen ist. Dummerweise rückt der geizige Erbe keinen Kreuzer heraus.

Das friedliche Verschenden einer Meisterfigur wirft an sich keine offenen Fragen auf, sorgt aber für Überraschung (am Spieltisch und im Horasreich) und Verwicklungen, wenn strittige Testamente auftauchen, die die aktuelle Lage komplett umkrempeln oder unverhofft neue Gesichter ins Spiel der Macht einbringt.

ENTFÜHRUNG

Eine weitere Möglichkeit, eine Meisterperson auszuschalten, ohne sie gleich umzubringen, ist die Entführung. Die Beseitigung eines erfolgreichen Condottiere oder eines wichtigen Intriganten im Hintergrund kann der Gegenseite erhebliche Vorteile bringen, vor allem wenn das Verschwinden des Entführten eine Weile für Aufregung und Gerangel um die frei gewordene Führungsposition sorgt oder ein tiefes Loch hinterlässt, das keiner der anderen Condottieri oder Politiker zu füllen vermag. Außerdem versuchen marodierende Banden oder Räuber mit Entführungen wohlhabender Adliger Lösegeld zu erpressen. Wird dieses nicht gezahlt, tritt der Entführte den Flug über

das Nirgendmeer an oder darf, wenn Phex ihm wohlgesonnen ist, seinen Peinigern als Knecht dienen (in diesem Fall kann er auch nach längerer Zeit noch von Helden gerettet werden).

Helden können sowohl als Entführer als auch als Verbündete des Entführten auftreten. So befiehlt ihnen ihr Condottiere, den alten Comto zu verschleppen, der seit Monaten Stimmung gegen die Partei der Helden macht und durchsetzen konnte, dass sich die Stadt gegen die kürzlich erfolgte Besetzung erhebt. Natürlich rechnet der Comto damit, dass er ins Visier seiner Feinde geraten ist, und hat entsprechende Gegenmaßnahmen getroffen, sprich: fähige Leibwächter vom Schläge der Helden angeheuert. Es gilt nun, das Opfer auszuspionieren, die Gegner einzuschätzen und einen guten Plan zum Zuschlagen im rechten Moment zu entwickeln.

Wenn die Helden auf Seiten des Entführten stehen, ist es ihre vorrangige Aufgabe, das Opfer zu retten (vor allem wenn sie diesem unmittelbar unterstehen und womöglich sogar für dessen Schutz verantwortlich sind). Wenn Sie die Meisterperson über längere Zeit verschwinden lassen wollen, ist es ratsam, die Helden bei der Suche in neue Abenteuer zu verstricken und die Spur verlieren zu lassen. Sollte sie überleben dürfen, können Sie die Fäden zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufnehmen und die Helden unvermutet auf eine längst vergessene Fährte stoßen lassen, die sie schließlich zu dem Opfer führt (in ein finsternes Turmverlies oder in ein Räuberlager in der Wildnis, wo der Gesuchte ein Sklavendasein fristet).

ZAUBERKRAFT UND GÖTTERMACHT

Für alle aufgeführten Todesszenarien gilt, dass Ihnen die Helden mit Einsatz von Magie oder Liturgien einen Strich durch die Rechnung machen können. Wenn Sie also den Tod der Figur hieb- und stichfest inszenieren wollen, überlegen Sie sich vorher genau, wozu Ihre Helden in der Lage sind und wie Sie etwa ausgewiesene Heilmagier anderweitig beschäftigen können, so dass ihre Künste für das Opfer zu spät kommen.

Bedenken Sie jedoch, dass für Spieler nichts so frustrierend ist wie das Gefühl, nichts gegen einen bereits vorher in Stein gemeißelten Handlungsverlauf unternehmen zu können. Daher lassen Sie die Helden solche Sterbeszenen nicht nur als ohnmächtige Zuschauer beobachten, sondern sorgen Sie für eine ausgewogene Mischung aus gerade noch verhinderten Attentaten, eigenen Aktionen, die eine Meisterperson aus dem Verkehr ziehen, und Szenen, in denen jede Hilfe zu spät kommt und die Helden einen Rückschlag hinnehmen müssen.

DIE SCHLACHTFELDER DER THRONFOLGEKRIEGE

DIE KUNST DES KRIEGES

»Außer einer verlorenen Schlacht gibt es nichts Schlimmeres als eine gewonnene Schlacht.«

—Arthur Wellesley (1769–1852), Herzog von Wellington

Im **Aventurischen Arsenal** finden Sie auf den Seiten 134–146 nützliche Hinweise zur Ausgestaltung von Scharmützeln. Ergänzend zu jenen *taktischen* Ausführungen soll Ihnen dieses Kapitel eine Vorstellung von den *strategischen* Aspekten der Heerführung liefern.

DER 'GUTE' KRIEG

Wie in **Ein Krieg der Drachen** (siehe Seite 6) ausgeführt, ist der horasische Thronfolgekrieg kein Bürgerkrieg, sondern eine umfassende Adelsfehde. Keine der Parteien strebt danach, die Autorität der Monarchie und ihrer Institutionen zu zerstören oder zu teilen. Eben-

so wenig liegt es im Interesse der Prätendenten, ihr Erbe, das sie durch den Krieg zu erlangen suchen, in Mitleidenschaft zu ziehen. Also sollten sich die Schäden für die nicht kämpfende Bevölkerung in Grenzen halten.

Ermöglicht wird dies durch die Anwerbung professioneller Kämpfer, die gegen Bezahlung als Stellvertreter für die Bauern und Bürger (die sonst zu lokalen Landwehren und Milizen gerufen würden) ihr Leben aufs Spiel setzen. Die horasischen Söldner, die **Mercenarii** (Söldner; Ez.: Mercenario/-a) verstehen sich in diesem Sinne als 'Kriegshandwerker' oder Spezialisten, deren reine Anwesenheit (als Drohung) häufig schon ausreicht, um potenzielle Angreifer zurückzutreiben.

Ihre Anführer, die **Condottieri** (Ez.: Condottiere/-a), führen ihre Einheiten eher nach den Regeln Nandus' als Kors in die Schlacht, indem sie blutige Gemetzel meiden und vielmehr den Gegner durch eine ausgefeilte Strategie zu übertrumpfen suchen. Dank der guten medi-

zinischen Versorgung im Horasreich bleiben die Verluste gering, was einen gleich bleibend hohen Ausbildungsstand der Soldaten sichert. Hinzu kommt, dass in offener Feldschlacht eine Sache selten bis zum bitteren Ende ausgefochten wird.

In den stärker von Kor geprägten Tulamidenlanden und Meridiana wird die Condottiere-Kriegsführung daher manchmal als 'blutlos' verspottet. Dies ist allerdings übertrieben. Während einer Belagerung beispielsweise sind die Verluste recht hoch, insbesondere wenn ein Sturmangriff nötig wird. Die Kunst des Condottieres liegt darin, zu entscheiden, wann welches Manöver angebracht oder notwendig ist – und wann nicht.

Wahr ist, dass im Lieblichen Feld viele der **Regeln des ritterlichen Kampfes** beachtet werden. Dazu zählen eher bedeutungslose wie das Recht des Siegers, eine Schlacht zu benennen, aber auch der Brauch, gefangene Feinde ihrem Stand gemäß zu behandeln und gegen ein Lösegeld wieder freizugeben (als angemessen gilt hier eine Summe, die dem dreifachen Jahreseinkommen des Gefangenen entspricht). Häufig kommt es vor Beginn einer Schlacht zu Verhandlungen zwischen den feindlichen Heerführern, bei denen eine ehrenvolle Kapitulation (unter bestimmten Bedingungen) in Aussicht gestellt wird, bevor man zum Angriff bläst. Absprachen über Ort und Zeit einer Schlacht sind dagegen sehr ritterlich, aber eine eher seltene Erscheinung (von einer Waffenruhe an hohen Feiertagen abgesehen).

Verpönt sind dagegen Methoden des 'schlechten' Krieges oder **Schwarzen Krieges**, wie ihn der Khunchomer Kodex der Söldner nennt. Dazu gehört die gezielte Verwüstung von Landstrichen, um dem Gegner durch die Zerstörung von Feldern, Gehöften, Mühlen, Aquädukten, Brücken und Straßen die wirtschaftliche Grundlage zu entziehen. Eine besonders abartige Praxis ist das Verstümmeln gefangener Gegner, damit diese nie wieder kämpfen können.

Allerdings sind viele Condottieri durchaus bereit, Gift einzusetzen, um einen gegnerischen Anführer zu beseitigen, Verrat und Desertion im feindlichen Heerlager zu fördern und ihre Gegner durch die bestialische Behandlung von Leichen in Schrecken zu versetzen.

WAFFENGATTUNGEN

Die Heere der Thronfolgekriege rekrutieren sich aus vier Quellen: der Garde des Herrschers (den Haustruppen), den adligen Parteigängern und ihren zahlreichen Gefolgsleuten, städtischen Milizen (nur wenn die Stadt angegriffen wird) und Söldlingen. Sie setzen sich zusammen aus:

- **Schwerer Reiterei**, bestehend aus Panzerreitern meist adliger Herkunft, die den Kern der Armee bilden. Es braucht die Nervenstärke und eiserne Disziplin erfahrener Pikenierbanner, um im Angesicht eines Ansturms von Panzerreitern die Formation zu wahren – selbst kampfstärke Einheiten brechen häufig ein und wenden sich zur Flucht.

- **Leichter Reiterei**, häufig Gefolgsleute der adligen Kombattanten: berittene Bogenschützen und Schwertkämpfer, deren Aufgabe es ist, den Gegner vor dem entscheidenden Angriff zu schwächen und die Panzerreiter zu unterstützen. Außerdem kommen sie bei der Erkundung, Verproviantierung und Verfolgung zum Einsatz. Häufig sitzen diese berittenen Bewaffneten zum Kampf ab.

- **Infanterie**, die meist den Großteil des Heeres ausmacht und im Horasreich vorwiegend aus Pikenieren, Hellebardieren, Armbrustern und Zweihandschwertkämpfern besteht. Die Stärke dieses *Schweren Fußvolks* liegt traditionell in der Belagerung oder in der Verteidigung bei offenen Feldschlachten. Die steigende Verwendung von Feldbefestigungen (Gräben, Kanäle, Barrikaden, Schützenstände) begünstigt dagegen den *Leichten Fußsoldaten*, der mit einem Anderthalbhänder oder mit Schwert und Buckler für den Angriff gerüstet und beweglich ist.

- **Bombarden**, die Belagerungen oft entscheiden. Ansonsten sind Geschütze in der Verteidigung nützlicher als im Angriff, wo sie eigentlich nur bei einem Hinterhalt sorgfältig positioniert werden können. Die starken Verteidigungsanlagen der liebfieldischen Städte und die aufkommenden Feldbefestigungen führen zu einem vermehrten Einsatz von Artillerie. Insgesamt erhöhen Festungen und Bombarden vor allem die Kosten des Krieges.

- **Tross**, häufig übersehen und nicht in die Zahl der Kombattanten

eingerechnet, aber lebenswichtig für jede Armee. Hierzu gehören die Zimmerleute, Schmiede, Harnischmacher, Steinschneider (zum Herstellen von Geschossen), Böttcher (Fässer werden häufig für behelfsmäßige Brücken verwendet), Sattler, Wagner, Fuhrleute, Verwalter, Köche, Seelsorger und Feldschere. Insbesondere die Wagen verdienen Beachtung: Geschütze und Zelte, aber auch die Regimentskasse, die Habseligkeiten des Anführers und das Waffenarsenal wollen befördert werden. Von den Soldaten wird erwartet, dass sie ihren Proviant selbst erwerben und bezahlen. Daher folgt dem Gepäck ein Zug aus Marketendern, die ihre Waren unterwegs verkaufen, dazu Wäscherinnen, Barbieri, Scharlatane, Musikanten, Spaßmacher und Prostituierte, die gegen Bezahlung einen Gutteil des Gepäcks der Kämpfenden auf ihrem Rücken tragen oder ihre Dienste verkaufen.

DER WERT DER FORMATION

Entscheidend für den Erfolg einer Einheit auf dem Schlachtfeld sind ihre Ausrüstung und Erfahrung, vor allem aber ihre Fähigkeit, eine einmal eingenommene Formation zu halten. Im Unterschied zu einer Gruppe von Einzelkämpfern agiert der Kämpfer in einer Einheit nicht unabhängig. Wer sich in der Mitte einer Schar befindet, hat nur eine eingeschränkte Wahrnehmung und muss sich auf seine Mitstreiter verlassen.

In der Formation entfaltet eine Gruppe von Kämpfern ein Vielfaches ihrer Wirkung. Ein einzelner Pikenier kann leicht umgangen und angegriffen werden, ein Pikenwall dagegen kann ein unüberwindliches Hindernis darstellen. Je nach Aufstellung erhält eine Einheit unterschiedliche taktische Möglichkeiten. Eine Reiterabteilung kann sich beispielsweise zu einer Linie, einem Keil oder dem Baburischen Kreis formieren.

Ziel einer gegnerischen Aktion wird es immer sein, die Formation zu stören, etwa mit einem Durchbruch oder mit einem Angriff auf eine ungedeckte Flanke. Ist eine Formation einmal aufgelöst, herrscht Chaos. Der Ausdruck 'Schlachtgetümmel' rührt nicht von ungefähr: Lärm, hektische Bewegungen, Staub und Rauch behindern die Orientierung, und voneinander getrennte Kämpfer sind leichte Opfer für im Verbund auftretende Gegner.

Formationen brechen häufig wie ein Kartenhaus zusammen: Wenn sich ein Kämpfer in vorderster Reihe zur Flucht wendet, reißt er hinter ihm Stehende mit – oder behindert sie so lange, bis der ganze Haufen in eine Rückwärtsbewegung gerät. Wichtig ist auch der psychologische Effekt: Wenn mein Nachbar flieht, bleibe ich dann stehen und übernehme die doppelte Zahl an Gegnern? Disziplin, Kampfkraft und Moral bedingen die Entscheidung.

Es genügt daher manchmal, eine Einheit zu verunsichern oder einen kleinen Teil ihrer Kämpfer auszuschalten, um sie einbrechen zu lassen. Besonders wirksam ist ein Angriff von hinten, da die Einheit ihre Aufstellung ändern muss, während sie bereits bekämpft wird.

DIE FÜNF PFEILER EINER ERFOLGREICHEN STRATEGIE

Nach dem 1024 BF erschienenen *Vademecum für den Mercenario des Colonello Nandurio* (offenbar ein Pseudonym) ruht eine erfolgreiche Strategie auf fünf Pfeilern: »Motivation, Information, Manipulation, Motion und Kalkulation«.

- **Motivation:** Ein Talent für den Umgang mit Menschen ist notwendig, um die eigenen Truppen zu motivieren, die Disziplin aufrechtzuerhalten, Uneinigkeit zu vermeiden und Verrat vorzubeugen. Willensstärke, Menschenkenntnis, Redekunst, vorbildhaftes Handeln, ein guter Ruf und vergangene Erfolge machen eine Führungsperson aus.

- **Information:** Kein Befehlshaber hat jemals genügend Nachrichten über den Gegner. Wie groß ist das feindliche Heer? Wie ist die Moral? Wie der Zustand der Ausrüstung? Wohin bewegt er sich? Naht Verstärkung? Wie sieht sein Schlachtplan aus?

Die Beschaffung von Wissen hat darum Priorität und ist die Aufgabe von Kundschaftern und Spitzeln. In diesem Bereich spielen magische Möglichkeiten eine große Rolle.

- **Manipulation:** Ein herausragender Strategie muss ein guter Boltanspieler sein. Indem er die Informationen steuert, die der Gegner erhält, kann er diesen zu einem Fehler verleiten. Täuschung und Einschüchterung sind mächtige Waffen.

● **Manöver** ("Motion" bei Colonello Nandurio): Die Beweglichkeit der eigenen Einheiten und die Kenntnis des Geländes sind von immenser Bedeutung. Jedes Schlachtfeld bietet eine individuelle Auswahl an Deckung, Hindernissen und Schwachstellen. Im strategischen Maßstab sind die Auswahl der Marschrouten und die Distanzen zwischen verschiedenen Stützpunkten wichtige Faktoren. Diese auszunutzen ist eine hohe Kunst, da es vor allem auf die Wahl des richtigen Moments ankommt – und hier kann das Wetter alle Pläne zunichte machen. Vor einer Schlacht manövrieren daher alle beteiligten Parteien oft tage- oder wochenlang, bis es schließlich zum Kampf kommt. (Kleine Treffen im Umfeld einer Schlacht sind übrigens in der **Chronologie** der Kampagne nicht erfasst. Die Regel sind ein, zwei weitere Scharmützel mit beliebigem Ausgang, bevor es zur Entscheidungsschlacht kommt.)



● **Kalkulation:**

Die Verwaltung eines Heeres trägt zu seiner Schlagkraft bei. Ein guter Feldherr muss für Quartiere, Proviant (vor allem für Einheiten mit vielen Pferden immer ein Problem), Sold und Ausrüstung seiner Kämpfer sorgen und nach Bedarf Leute anwerben oder entlassen. Die organisatorischen Notwendigkeiten des Heeres setzen in der Regel den Rahmen, in dem die anderen Aktionen möglich sind. So wird ein Angriff erfolgen, bevor die Geldmittel aufgebraucht sind, die Vorräte in der Umgebung erschöpft sind oder der Winter hereinbricht. Nicht ohne Grund nennt Nitor della Tegalliani die Armee "das Monstrum mit einem Kopf und tausend Mägen".

KAVALLERIETAKTIK

Im schnellen Manövrieren liegt der Hauptnutzen der Reiterei. Sie deckt nicht nur die Flanken und verbessert die Möglichkeiten, fliehende Feinde zu verfolgen. Kavallerie stört, demoralisiert und ist beweglich. Sie kann – gegen eine Einheit ohne berittene Verbände – hinter die feindlichen Linien gelangen und dann den Rücken einer bereits aufgestellten Formation angreifen. Außerdem können Reiterverbände einen feindlichen Schützenvorteil reduzieren oder einen gegnerischen Infanterievorstoß mit einem Scheinangriff vereiteln oder stören.

HORASISCHE STRATEGIEN

Während mittelreichische Feldherren (aus der Tradition der Ritterheere heraus) einen vernichtenden Sieg in einem konzertierten Ansturm anstreben, vermeiden liebfeldische Kommandanten nach Möglichkeit Feldschlachten, bei denen eine Armee aufgerieben werden kann, wenn die Dinge schlecht laufen. Stattdessen sind **Umfassung**, **Ermüdung** und **Belagerung** die bevorzugten Methoden der Condottieri. Belagerungen erfordern jedoch größere Heere, da sie in der Lage sein müssen, eine Stadt einzuschließen, Befestigungen rings um ihre Lager zu errichten und etwaige Entsatzheere abzuwehren. Größere Truppenstärken bedeuten wiederum höhere Kosten für die Kriegsherrn, was erklärt, warum Steuern, Verwaltung und Verleihgeschäfte im Horasreich hoch entwickelt sind. Manch ein glorioser Sieg ist ohne Wirkung geblieben, weil sich die Armee im Anschluss aus Man-

gel an Bezahlung aufgelöst hat. Umgekehrt mag es eine kostspielige, aber effektive Option sein, eine gegnerische Armee zu bestechen und einen Feldzug ohne Blutvergießen zu gewinnen.

Wie dem *Vademecum* Colonello Nandurios zu entnehmen ist, nehmen **Manöver** einen besonderen Stellenwert ein. Dazu wird das Heer während eines Feldzuges häufig in kleine, bewegliche Einheiten geteilt, die im Rahmen einer ausgefeilten Strategie agieren und punktuell zusammengeführt werden.

Im Besonderen haben sich zwei militärische Denkrichtungen oder 'Schulen' von Condottieri entwickelt, die nach ihren Vorreitern **Zandoresci** und **Folnoresci** genannt werden. *Zandor* von

Nervuk, Kommandant der Goldenen Legion, schafft bei seinen Leuten durch Strenge, Umsicht und großes Charisma Disziplin und Loyalität. Dies verleiht ihm eine außerordentliche Kontrolle über die Truppen und erlaubt es ihm, seine Strategien bis ins Detail voranzuplanen. Auf der Gegenseite ist *Zandor* ein sehr zögerlicher Feldherr, der jeden Sieg mit minimalen Verlusten erlangen will und dabei auf massierte Mengen Infanterie setzt.

Im Unterschied dazu legt *Folnor Sirentein*, Marschall des Horasreichs, das Gewicht auf die Kavallerie, die in einzelne Eskadronen unterteilt und zu kühnen Attacken geführt wird. Seine Kunst liegt darin, seine Leute in so kurzen Vorstößen ins Gefecht zu schicken, dass durch eine ausgeklügelte Rotation immer wieder ausgeruhte Truppen auf den Gegner treffen.

DIE SPRACHE DES KRIEGES

Wir verwenden hier konsequent eine Reihe von Ausdrücken nicht, die im modernen Militärjargon gang und gäbe sind. Begriffe wie *Front*, *Mobilmachung*, *Offensive*, *Guerilla-Taktik* oder *Putsch* vermitteln falsche Vorstellungen von der Art der Kriegsführung (und setzen gänzlich andere soziale und organisatorische Rahmenbedingungen als die in Aventurien herrschenden voraus). Verwenden Sie im Spiel besser Worte wie *Kriegsschauplatz*, *Heerschau*, *Ansturm*, *Vorstöß*, *Hinterhalt*, *Handstreich* usw.

WAPPEN, EMBLEME UND STANDARTEN

Das Identifizieren von Personen ist im Schlachtgetümmel von besonderer Wichtigkeit, wo binnen Augenblicken zwischen Freund und Feind unterschieden werden muss. Im Horasreich geschieht dies über **Embleme**, die an Brust oder Schulter auf die Kleidung aufgenäht werden. Ein Emblem (Horathi: *Impresa*) kennzeichnet den Träger als Mitglied eines adligen Haushalts oder als Angehörigen einer bestimmten Parteiung. Während jede Edelfrau und jeder Edelmann (*Signora/Signore*, ab Adelssilbe "ya") ein eigenes **Wappen** (bosp.: *Signum*) führen darf, ist das Recht auf die Vergabe eines Emblems an das Recht auf Führen einer **Standarte** gebunden, die dasselbe Zeichen zeigt. Das *Standartenprivileg* gewährt der Monarch nur solchen Adligen, die eine beachtliche Truppe aufstellen können und daher gewöhnlich mindestens den Rang eines Barons bekleiden. Die komplizierten Wappen, die sich manche horasische Adlige und Städte in den vergangenen Jahrzehnten gegeben haben, erweisen sich auf dem Schlachtfeld als wenig brauchbar. Zu ähnlich sind die Farben, zu vielfältig die abgebildeten Symbole. Daher entstehen die Embleme häufig durch die Reduktion der Wappen der Standartenbesitzer. Die Embleme sind auch abseits des Schlachtfelds häufig zu sehen: auf Flaggen, Livrees (meist in der vorherrschenden Wappenfarbe des Hausherrn) und allen Arten von Besitztümern. Daher erreichen sie bald beim Volk eine größere Bekanntheit als die ursprünglichen Wappen, die am Ende der Thronfolgekriege abgelöst sein werden.

EMBLEME BEDEUTENDER ANFÜHRER UND FAMILIEN*



* Von links oben nach rechts unten: Drache des Hauses Firdayon (Rot auf Weiß = Aldare; Weiß auf Rot = Timor); Salkya Firdayon (vier Schwerter); Ralman von Firdayon-Bethana (Fallgatter); Galahan (drei Wiesel); Aralzin (Seeschlange); Berlinghan (dreischwänziger Fisch); Garlischgröt (Lilie); Marvinko (Panzerhandschuh); Oikaldiki (Pfau); Tegalliani (Stern); belhankanische Stradioten (Pfeilbündel mit Granatapfelwappen); belhankanische Miliz (Granatapfel mit Strahlenkranz); Coramar ya Strozza (Hetzhundkopf); Alrigia ya Costermana (Krebs); Folnor Sirensteen (Nixe mit fünf Sternen); Teucras de Solstono (geflamnte Sonne); Horasio della Pena (befruchteter Eichenkranz); Amaldo Ravendoza (Adler mit Schwertern und Edelstein); Grifone da Cavalcanti (Schloss); Yorgos ya Ciolonya (Tauben in Sichelmond); Hylailier Seesöldner (Pailos); Goldene Legion (Gleivenrad); Schwarze Säbel (Schwarze Säbel); Zylvas Haufen (Flammenschwert)

DAS AUFGEBOT

»Zum Kriegführen sind dreierlei Dinge nötig: Geld, Geld, Geld!«

—Gian Giacomo Trivulzio (1436–1518), *Condottiere und Marschall von Frankreich*

REKRUTIERUNG UND BESOLDUNG

Grundeinheit horasischer Heere ist die **Corazza** ('Lanze') zu 3 bis 6 Personen. Der Name stammt aus der Schweren Reiterei, wo eine Corazza traditionell aus einem vollgerüsteten Ritter, einem Knapen, einem Pagen und zwei oder drei Waffenknechten (mit Bögen oder Armbrüsten) besteht. 10 bis 12 Lanzen bilden eine **Eskadron** ('Schwadron', Kavallerie) oder eine **Bandiera** ('Fähnlein, Banner', Fußtruppen), die kleinste unabhängig agierende Heeresseinheit. In einer Schlachtaufstellung werden meist fünf Eskadronen oder Bandieras zu einem **Bataillon** zusammengefasst, das als Linie, Kolonne oder Gewalthaufen agiert.

Daneben kennt man den Begriff **Cohorte** oder **Centuria** für eine Hundertschaft Pikeniere, die im Pikenquadrat zu zehn mal zehn Kämpfern aufgestellt werden.

Eher eine Verwaltungseinheit ist das **Regiment** zu 100 bis 150 Lanzen. Zu dessen Errichtung schließt ein Fürst mit einem Kriegsunternehmer einen Vertrag, in dem dieser beauftragt wird, eine bestimmte Zahl Soldaten zu werben und sie zu einem vereinbarten Termin an einem Ort zu sammeln. Dafür steht ihm auch das ganze 'Regiment', also unumschränkte Herrschaft (*Bosparano regimentum*) zu: das Recht Offiziere einzusetzen, die Gewalt über Leben und Tod der Soldaten und die Verwaltung der Truppe. Der Regimentsoberste erwirtschaftet einen Gutteil seines Profits, indem er seinen Leuten so wenig wie möglich von den Subsidien des Fürsten zahlt, an Dienstleistungen und Verpflegung verdient und den Sold getöteter oder desertierter Kämpfer einstreicht. Der Oberst hebt seine Armee aus, indem er ähnliche Verträge mit bewährten Hauptleuten (meist Freunde, Verwandte, Gefolgsleute oder Nachbarn) abschließt. Diese 'Subunternehmer' haben jeweils ein Fähnlein zu werben, zu verwalten und zu führen.

Die einflussreichsten Heerführer entstammen daher dem Adel. Sie verfügen über die Stellung bei Hofe, um gute Kontrakte zu erhalten, sowie das Vermögen und die Verbindungen, um große Kontingente aufzustellen. Besonders wohlhabende Condottieri sind sogar in der Lage, einem Fürsten das Geld zur Bezahlung einer Armee vorzustrecken (und es sich mit Zinseszins etwa in Form von Ländereien oder Privilegien zurückzuholen).

Um Anfragen eines Fürsten nach einer Armee möglichst rasch erfüllen zu können (und sich damit gegen konkurrierende Kriegsunternehmer zu behaupten), unterhalten die Condottieri eine dauerhafte Kerntruppe aus lebenslang verpflichteten Veteranen und erfahrenen Offizieren. Hier sind viele Edelleute und jüngere Kinder aus adligem Hause zu finden, die das Gros der Kavallerie und viele Hauptleute für die Infanterie stellen. Diese Kontrakte liefern dem Kriegerstand (der untersten Stufe des liebfeldischen Adels) ein Auskommen, und seine Angehörigen wehren sich nach Kräften gegen einen militärischen Aufstieg von Gemeinen.

Die neuen Rekruten stammen dagegen von den Feldern und aus den Hinterhöfen, manchmal sogar aus den Gefängnissen: ungelernete Kämpfer, die weder Land noch Laden ihr Eigen nennen und wenig zu verlieren haben. Wie alle Söldner sind sie Freiwillige, deren Treue allein ihren Offizieren und Auftraggebern gilt (sofern diese bezahlen). Patriotismus ist für den einfachen Soldaten keine Motivationskraft, sofern er nicht gerade seine Vaterstadt verteidigt.

Der Sold

Bei unregelmäßiger Besoldung ist die Disziplin in einer Einheit kaum aufrechtzuerhalten. Desertionen, Befehlsverweigerungen, Ausschreitungen oder gar ein regelrechter Aufstand können die Folge sein, wie jüngst das Beispiel der mittelreichischen Westflotte in Harben zeigt

(siehe auch das Szenario **Unter dem Banner zweier Reiche** auf Seite 84). Manch eine Schlacht geht verloren, weil das Geld nicht rechtzeitig von der Einnahmequelle zum Auszahlungsort transportiert werden kann.

Schlimmeres Übel droht, wenn eine Armee aufgelöst wird, weil der Auftraggeber tot, zahlungsunfähig oder nicht mehr an einer Fortführung des Krieges interessiert ist. Scharen von erwerbslosen Bewaffneten durchstreifen dann den Landstrich. Diese **Briganten** (nach den Banden aufständischer Kriegsfürsten aus der Zeit des Kaisers *Brigon-Horas*) sind für Raubzüge, Plünderungen, Entführungen und zahlreiche Gräueltaten verantwortlich. Zwei besonders große und grausame Banden, die während der Thronfolgekriege traurige Berühmtheit erlangen, sind die **Strozzacken** und die **Lutisanen**, die Reste der Heere des Barons Ariano von Veliris (unter ihrem skrupellosen Anführer Coramar ya Strozza) beziehungsweise des Grafen Croenar von Marvinko (ein Nachfahre der Heiligen Lutisana).

Umsichtige Kommandanten beugen solchen Umtrieben vor, indem sie ein Heer nur nach und nach entlassen (und so die Unzufriedenen mit Hilfe der besoldeten Einheiten zumindest aus ihrem Herrschaftsbereich vertreiben) oder aber den Entlassenen eine Abfindung mitgeben. Häufig besteht diese in einem *Rentenschein*, dem Versprechen auf Zahlung einer kleinen Summe nach Kriegsende (das meist nicht eingelöst wird), in einem *Bettelbrief*, der das Betteln in den Städten des Dienstherrn erlaubt, oder in einer *Wirtsurkunde*, dem Privileg auf das Eröffnen einer Gastwirtschaft. Beide 'Berufe' sind in vielen horasischen Städten reglementiert, um ein Auskommen für Veteranen der Armee zu schaffen – und darum sind die meisten Gastwirte ehemalige Soldaten.

Die Beute

»Hoffnung ist der Mundschenk des Krieges«, schrieb der 'Dichterkomtur' Comto Morguno von Schreyen treffend. Zusätzlich zum regulären Sold lockt den Rekruten die Aussicht auf Beute. Diese besteht in erster Linie aus der Ausrüstung gefallener Gegner (oder Kameraden) und Lösegeldern, seltener aus Anteilen aus Brandschatzungen und Überfällen (wenn eine eroberte Stadt zur Strafe für Plünderungen 'freigegeben' wird). Da die Lösegeldzahlungen für gefangene feindliche Adlige und reiche Patrizier leicht 1.000 Dukaten übersteigen, ist es der Traum jedes Söldners, einen solchen fassen zu können. In der Wirklichkeit werden die wichtigsten Gefangenen jedoch von den Offizieren und Kommandanten beansprucht.

Die Hoffnung, durch erbeutete Güter und wohlhabende Gefangene zu Geld zu kommen, zieht gerade bei Belagerungen **Freischärler** an, die einfach auftauchen und für eine Partei ihrer Wahl kämpfen, etwa für einen Anführer mit gutem Leumund. Sie erhalten keinen Sold und handeln unabhängig, übernehmen aber gerne den ersten Sturm auf eine Stadt oder Festung.

Die Kosten des Krieges

Um eine Söldnereinheit zu unterhalten, sind erhebliche Geldmittel vonnöten, je nach Ruf, Erfahrung und Ausrüstung der Kämpfer. *Billige* Truppen sind Milizionäre, Rekruten und ausländische Söldlinge, die verzweifelt oder gutgläubig genug sind, für einen geringen Sold ihr Leben zu riskieren. *Durchschnittliche* Einheiten verfügen bereits über einige Kampferfahrung und überlegene Ausrüstung, während *gute* Kontingente die Veteranen vieler Schlachten um ihr ruhmreiches Banner versammeln und von erfahrenen Anführern gelenkt werden. Die seltenen *Elite*-Einheiten sind dagegen legendär und meist nur wenige Banner stark (wie die alamanische *Dukatengarde*).

Übliche Kosten betragen pro Monat (ohne Privilegien, Pensionen, Abfindungen oder Beuteanteile):

Qualität der Truppen:	billig	durchschnittlich	gut	Elite
1 Banner Fußkämpfer	200 D	400 D	800 D	1.500 D
1 Banner Reiter	—	750 D	1.500 D	2.500 D

Ein gemischtes Regiment durchschnittlicher Qualität (gleich ob Garde oder Söldner) verschlingt also etwa 60.000 Dukaten an Unterhaltskosten im Jahr. Von diesen Geldern behält der Kommandant etwa ein Zehntel für sich, drei weitere Zehntel bleiben bei den (Unter-)

Offizieren, während die einfachen Kämpfer (die 80 % der Einheit ausmachen) sich den Rest teilen müssen.

Eine Einheit auszurüsten, wie eine Miliz oder eine entwaffnete Truppe, kostet ungefähr das Äquivalent von sechs Monaten Unterhalt. Daher werden vorzugsweise Kämpfer eingestellt, die ihre eigene Ausrüstung mitbringen. Die liebfeldischen Condottieri legen besonderen Wert auf berittene Einheiten, um sich von den städtischen Milizen abzugrenzen und potenziellen Auftraggebern als wertvolle Ergänzung ihrer Heere zu erscheinen.

BERÜHMTE EINHEITEN

Horaslegion

Inspiziert durch die Fußtruppen des alten Bosparan, schufen die Marschälle Kaiserin Amenes unter dem Banner des goldenen Adlers auf Grün eine der besten Einheiten des Kontinents. Das Schwergewicht liegt dabei auf Pikenieren, die von Armbrustschützen, Schwert- und Buckler-Plänklern und leichter Reiterei unterstützt werden (im Verhältnis 5:2:2:1).

Die Soldaten der Horaslegion, einheitlich gerüstet mit leichter Platte und Morion, gelten als Musterbeispiel an Drill und Disziplin. Diese ist vonnöten, um ihre als *Bosparanische Ordonnaanz* bekannte Schlachtordnung einzunehmen: Das Geviert der Pikeniere wird an den vier Ecken von einer Reihe Armbrustiere umgeben, die unter den Stangenwaffen der hinter ihnen Stehenden Schutz finden und sich im Zweifelsfall hinter den Pikenewall zurückziehen können. Bei einem gegnerischen Infanterieangriff stürmen die Plänkler hervor und schützen die Pikeniere. In der Defensive ist diese Taktik jeder anderen überlegen.

Gegen Ende der Thronfolgekriege erlangen die Horaslegionäre Übung darin, koordiniert ihre Piken fortzuwerfen und Schwerer zu ziehen, was die Plänkler überflüssig macht. Die Zusammensetzung der mehrere Regimenter umfassenden Vinsalter Garden verschiebt sich zu Pikenieren, Armbrustieren und Kavallerie im Verhältnis 6:3:1.

Khadans Kürassiere – die Oberfelder Leichte Reiterei

Diese leicht beweglichen Kavalleristen sind wegen ihrer tollkühnen Manöver auch als 'der Schrecken aus dem Yaquirbruch' bekannt. Hauptwaffen der Kürassiere sind Reitersäbel und leichte Lanzen, wiewohl sie manchmal zum Gefecht auch absteigen und zu Andert-halbhandern greifen. Kommandant der Einheit ist Colonello *Silvolio di Sanceria* (geb. 988, 1,79 groß, aschblond, graubraune Augen, gutmütig), der sich selbst als Gemeiner hochgedient hat und daher gerne Bürgerliche in sein Regiment aufnimmt.

Bandiera Bianca – die Weißen Reiter

Die berühmten Schlachtreiter aus Arivor wurden noch im Unabhängigkeitskrieg als Antwort auf die *Almadaner Dragoner* gegründet, die am 10. Phex 744 BF ein Blutbad unter der Arivorer Bevölkerung anrichteten. Die Weißen Reiter legen großen Wert auf ihre Geschichte, die adlige Herkunft ihrer Mitglieder und die Abstammung ihrer Rösser. Die Abneigung gegen alles Almadanische hat sich bis heute in der Einheit erhalten. Ihr Name rührt von der großen Menge an Plattenpanzerung her, die von den Reitern auf Hochglanz poliert und unbedeckt getragen wird. Wenn die Kavalleristen einen Kampf zu Fuß ausfechten oder fortsetzen müssen, führen sie Kriegshämmer und Zweihänder ins Gefecht. Geführt wird die Einheit von *Grifone da Cavalcanti* (geb. 996, schwarzer Spitzbart, Halbglatze, knochiges Gesicht, schläft kaum), einem Ritter von hoher Bildung und wachem Verstand. Kaum jemand weiß, dass Grifone die Weihen des Nandus empfangen und unter dem Decknamen *Colonello Nandurio* ein *Vademecum* verfasst hat.

Bethanische Bogner

Seit dem Unabhängigkeitskrieg versammeln die bethanischen Banner die besten und stärksten Bogenschützen der Yaquirlande, um sie an Langbögen und Kriegsbögen aus Steineiche oder Tiik-Tok-Holz auszubilden. Die Werkstätten der Bethaner genießen auch das Privileg auf die Fertigung solcher Bögen im Horasreich.

Das Alte Regiment

Die Garde der Herzöge von Methumis zählt zwar seit einigen Jahrzehnten nur wenige Banner, ist aber für ihr Können mit dem Langschwert bekannt. Die meisten Offiziere der 'Schwertspieler' wurden in Enzo Comantes *Schola Defensoria* (MBK 123) ausgebildet und beherrschen auch den Umgang mit der Klinge zu anderthalb Hand. Dies trifft in besonderem Maße auf die Kommandantin *Amene di Yaladan* zu (geb. 996, 1,72 groß, schwarzhaarig, wendig, eisern).

Silbertaler Armbrustiere

Maßgeblich auf zwerghischen Einfluss geht die Bewaffnung der Bürgerwehren am oberen Sikramtal zurück: Die Ausbildung an der Armbrust verläuft rasch und effizient. Viele Offiziere und Ausbilder sind immer noch Brillantzwerg aus Silas, die Ränge der Gemeinen dagegen mit Menschen gefüllt. Vom Silbertal bei Silas leitet sich auch der gängige Begriff für die freien Kompanien von Armbrustieren ab, die sich bei Kriegszügen im ganzen Lieblichen Feld verdingen.

Schradoker Bombarden

Die Erzzwerg aus dem Phecanowald stellen meisterliche Geschütz- und Festungsbaumeister. Feuerschleudernde Drachenzungen, treffsichere Rotzen und gigantische Onager sind ihre Spezialität, allerdings ebenso wie ihre Granitwälle und Tunnellabyrinth wenig für den mobilen Kampf geeignet, der durch Kavallerie und leichtes Fußvolk bestimmt wird. Zudem haben die Schradoker in jüngster Zeit durch tulamidische Geschützexperten Konkurrenz bekommen.

Yaquirtaler Pikeniere

Eine Söldnereinheit mit glorreicher Vergangenheit sind die Yaquirtaler Pikeniere, die 919 BF von *Diomedo da Brasi* aus Vinsalt gegründet wurden und zur Zeit der Regentschaftskriege im Mittelreich an der Seite der 'Kaiserin' *Rondhara von Albenhus* (gestorben 930) kämpften. Auch in der Schlacht von Olbris (959 BF) hielt der Pikenwall den Heerscharen des Kalifen stand. Leider wurde die Einheit unter Diomedos Nachfolgern aufgeteilt, so dass von der großen *Compania da Brasi* heute vier separate Haufen übrig sind, die von *Irionya da Brasi* (Grüne Kompanie, 2 Centurias), *Maldonaldo da Brasi* (Schwarze Kompanie, 1 Centuria), *Ovarca Vanzoli* (Rote Kompanie, 3 Centurias) und *Kalman von Arinken* (Graue Kompanie, 2 Centurias) geführt werden. Die letzten beiden Einheiten haben in den vergangenen Jahren starken Zulauf erhalten, als das mittelreichische Garderegiment *Yaquirtal* immer weiter verkleinert und schließlich aufgelöst worden ist.

Schwarze Säbel von Kuslik

Der Kampfschrei "Für Kor und Kuslik!" kündigt das Kommen einer für ihre Gnadenlosigkeit berühmten Kämpfertruppe an. Die Seesöldnergilde *Zum Schwarzen Säbel* ist nach ihrem Gründer Thorben Mescator, dem 'Schwarzen Säbel', benannt. Jener rettete 907 BF den Fürsten Ferenos Galahan und dessen Gefolge vor dem sicheren Tod durch thorwalsche Piraten. Zum Dank ließ der Fürst einen Vertrag aufsetzen, der den Söldnern weitgehende Freiheiten zusicherte. Bis auf Kapitalverbrechen werden Vergehen der einzelnen Söldner in der Gilde geahndet – oder auch nicht. Wer eine Mutprobe besteht und in die Gilde eintritt, kann sicher sein, dass ihm keine Fragen zu seiner Vergangenheit gestellt werden, im Gegenzug muss er/sie sich für mindestens zwei Jahre verpflichten. Die Söldner beanspruchen alles an Beute, was von ihnen getötete Gegner am Leib tragen. Wird ein feindliches Schiff aufgebracht, fällt die Hälfte seines Wertes an die Gilde, die andere Hälfte geht an den Auftraggeber. Die Gilde selbst verfügt mittlerweile über mehrere Karavellen und eine Karracke.

Den Säbel Mescators führt heute Colonella *Yassiaga von Olbris* (geb. 975, wulstige Narbe auf der linken Wange, rot gefärbtes Haar, breite Schultern, spöttisch), die einer Familie von Condottieri entstammt. Sie führt alle Verhandlungen und spricht Recht innerhalb der Gilde.

Hylailer Seesöldner

Mit einer schwarzen Leder- oder Tuchrüstung, dem traditionellen Spieß mit bunten Bändern und einem Langdolch oder Kurzsword ist ein Söldner aus der 'Schwarzbunten Schar' nur leicht gerüstet. Diesen Nachteil machen die Hylailer durch Wagemut, Geschick und

Kraft wett, sobald der Schlachtruf "Mit dem Pailos! Ohne Pailos!" ertönt. Meist sieht man sie auf Schiffen wie den regimentseigenen Kuttern, Biremen und Holken, die ihren Heimathafen in Garén auf Hylailos haben. Der Seekönig hat den Mercenarii die Stadt als ständiges Lager überlassen und erhält dafür einen Anteil von allen Kontrakten. *Kolonelya* des Regiments ist *Araḱne Cosseira* (geb. 964, 1,96 groß, graues Haar über den Schläfen zu zwei Schnecken geflochten, hinten ein hüftlanger Pferdeschwanz), eine in jeder Hinsicht schlagfertige Hünin, die wie alle Offiziere der Einheit einen echten Pailos führt, aber nur sehr weitläufig mit dem Herzog der gleichnamigen Insel verwandt ist. Die Hylailer und Kusliker Seesöldner betrachten einander als Konkurrenten und liefern sich blutige Duelle.

Goldene Legion

Eine wohl organisierte und straff geführte Einheit ist die *Goldene Legion*, die ihre Garnison bei Venga hat. Der angesehene Condottiere *Zandor von Nervuk* (geb. 979, grau meliertes Haar, gepflegter Vollbart, muskulös, energisch) dient Herzog Cusimo von Grangor als Statthalter von Phecadien und hat für sein Regiment einen lukrativen Kontrakt herausgehandelt, der bereits mehrmals verlängert wurde. Die Ausstattung der Legionäre kann sich sehen lassen: Goldverbrämte weiße Wappenröcke, Plattenrüstungen und Panzerstecher ergänzen Piken, Armbrüste oder Anderthalbhänder als Hauptwaffen. Zudem sind Panzerreiter, Belagerungsexperten und Bombarden fester Teil der Truppe und kommen nun zur Befriedung von Windhag und Phecadital zum Einsatz.

Brüder des Blutes

Im Jahr 1020 BF besiegte der Condottiere *Travian di Faffarallo* die Banner des *Ferrante da Brasi* bei Sorbik, wurde jedoch von seinem Auftraggeber verraten. Travian setzte Ferrante und seine Leute daraufhin auf freien Fuß. Ferrante wiederum war von der Ehrenhaftigkeit seines Kontrahenten so beeindruckt, dass er ihm die Hand zum Blutbund reichte. Als Waffenbrüder verschmolzen die beiden ihre Einheiten unter dem Banner der roten Rauten auf Schwarz und kämpften fortan gemeinsam. Nach Ferrantes Tod leitet Travian (geb. 989, kurze rotbraune Locken, glatt rasiert, untersetzt, Bärenpranken) allein die *Brüder*, die sich etwa zu gleichen Teilen aus Hellebardieren, Streitkolbenschwingern und Bogenschützen zusammensetzen, ergänzt um Travians Leibschwadron aus berittenen Rabenschnäblern.

Ferox Ferroque – der Wilde Haufen

Meister im Kampf mit Kusliker Säbel und Buckelschild sind die leicht gerüsteten Kämpfer von *Ferox Ferroque* ("Furchtlos und mit dem Schwert in der Hand!"), einem eigentlich aus Chababien stammenden Regiment, das lange Jahre an der Grenze zu Mengbilla stationiert war. Die Kämpfer sind Attacken durch Dickicht, Gräben und enge Gassen eher gewohnt als den Angriff vom Pferderücken aus, auch wenn ein Teil der fünf Banner beritten ist. Collonella des Haufens ist *Alrigia ya Costermana* (geb. 991, dunkelbraunes Haar, braune Augen, drahtig, blumige Flüche), eine brillante Duellfechterin. Die Tochter von Phecadischiern begann ihre Karriere noch als *Alrike Kostermana* in der Garde des grangorischen Herzogs und diente später Prinz Timor als Leibwächterin (GA 237). Aus dieser Zeit rührt ihre Verbundenheit mit dem Firdayon-Spross, dem sie als Condottiera dient.

Das Hexagon

Während der unzähligen Grenzscharmützel mit Al'Anfa fanden sich 1016 BF am Loch Harodrol sechs Abgänger verschiedener liebevoller Magierakademien zusammen, um ihre Dienste als Spezialisten fortan gemeinsam anzubieten. Um diesen Kern herum bildete sich nach und nach eine kleine, aber feine Söldnereinheit, die von *Calliope da Tovalla* (geb. 994, hoch aufgeschossen, kurze blonde Lockenfrisur, auffällige Brillen aus Bernstein, Onyx oder Aquamarin), einer geschäftstüchtigen Absolventin des (mittlerweile geschlossenen) *Phantasmagorischen Instituts zu Methumis* geleitet wird. Ihre sechs *Angolari* (Ecksteine), vier davon Gründungsmitglieder, befehligen eines der sechs *Segmente* (jedes über ein Dutzend Leute stark), die auf unterschiedlichen Gebieten glänzen: Combattiva (Angriff), Contraria (Magieabwehr), Moventia (Botendienste und Belagerungen), Clarob-

servantia (Aufklärung), Phantasmagoria (Täuschung) und Curativa (Heilung). Unter dem Banner des silbernen Sechsecks auf Purpur kämpfen zwar nur wenige voll ausgebildete Magier, aber überraschend viele Magiedilettanten sowie weltliche Kämpfer, die gelernt haben, ihre Aktionen mit dem Zaubereinsatz ihrer Kollegen zu koordinieren.

Stradioten

Die gefürchteten berittenen Schützen Belhankas sind in den Kolonien oder in der Coverna (dem Landstrich zwischen Belhanka und Methumis) im Einsatz. Die meisten stammen jedoch ursprünglich aus anderen Ländern: Chababien, Askanien oder Arratistan. Ihre Bewaffnung aus leichten Schwertern, Wurfspeeren und Kompositbögen macht sie sehr beweglich und (abgesessen) auch auf Schiffen einsetzbar. Die Stradioten gliedern sich in drei unabhängige Einheiten, deren Hauptleute auf die Fahne Belhankas eingeschworen werden: *Kors Kameraden* (3 Schwadronen, schwarze Farben), die *Blutpfeile* (2 Schwadronen, rote Farben) und die *Corapier* (2 Schwadronen, gelbe Farben).

Chabab-Grenzer – Die Trabantgarde

Die Heerführer Timors formen diese schlagkräftige Einheit im Verlauf des Jahres 1029 BF aus den chababischen Garden und Söldnern, die erfolgreich gegen die Novadis gekämpft haben. Unter dem rot-weiß geschachten Banner marschiert hauptsächlich Schweres Fußvolk (mit Neethanischen Langäxten, Andergastern und Partisanen), unterstützt von Leichter Reiterei.

Zyklopäische Schleuderer

Keine große oder kampfstärke, aber eine auffällige Einheit sind die Steinschleuderer unter dem Kommando von *Beleuke Thinaïs*, einer ehemaligen Ziegenhirtin von der Insel Arkis. Als geschickte Plänkler können die zwei Fähnlein bei einigen Schlachten für Überraschung sorgen.

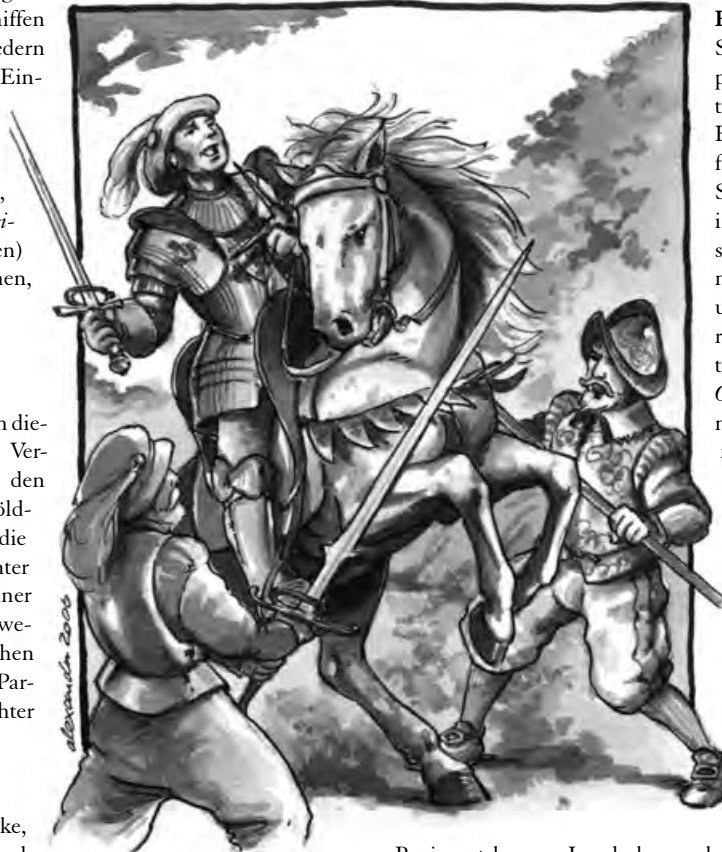
Fremdländische Söldner

Mit dem Fortschreiten des Konflikts wächst der Anteil an Kämpfern, die aus anderen Ländern ins Horasreich strömen. Dies sind vor allem ehemalige mittelreichische Soldaten, die im *Jahr des Feuers* ihre Anführer, Versorgung und Verdienstmöglichkeiten verloren haben. Viele desertieren auch und setzen sich ins Liebliche Feld ab, wo die Bedingungen des Lebens und des Krieges erträglicher scheinen als in den Grenzmarken zu den Schwarzen Landen. Für diese Truppen bürgert sich im Horasreich der Ausdruck *Corazzai Spezzati* ('gebrochene Lanzen') ein.

Aufgrund ihrer hauptsächlichlichen Spezialisierung werden die Herkunftsbezeichnungen der mittelreichischen **Landsknechte** gleichbedeutend mit unterschiedlichen Waffengattungen benutzt: Während die **Garetier** vor allem als Leichtes Fußvolk (Axt, Streitkolben, Schwert und Schild) auftreten und die **Darpaten** als Bogenschützen dienen, gelten die **Almadaner** als typisches Schweres Fußvolk mit Zweihandschwert (*Doppelsöldner*) oder Hakenspieß (*Spießgesellen*). (Zum Selbstverständnis der garetischen und almadanischen Landsknechte siehe **MBK 127 f**.) Landsknechte ziehen als Trupps von wenigen Kämpfern bis zu mehreren Bannern durchs Liebliche Feld. Zwei außergewöhnliche Einheiten sind nachfolgend beschrieben.

Zylvas Haufen

Zylva Huisdorn 'die Große' (geb. 985, 1,90 groß, blond, kräftig, narbenübersät), eine ehemalige Kesselflickerin aus den Gareth Vorstädten, ist die unangefochtene Anführerin einer rauen Schar Landsknechte, die ihr Handwerk größtenteils bei den Gareth Spießbürgern oder den Waldsteiner Pikenieren gelernt haben. Sie werden im Mittelreich alle wegen Fahnenflucht oder gemeiner Verbrechen gesucht, doch steht das höchste Kopfgeld auf Zylvas Haupt als Auführerin und Mörderin (siehe **Aus der Asche**). Zur Seite stehen der 'Capitanya' ihr Adjutant, der ehemalige Raubritter *Valkomund von Bisserefels*, genannt 'der Rasende', die raffgierige Zeugmeisterin *Jadwige Hellenkatt* und der Profoss *Morbert Haukenkeil*, genannt 'Goldherz' – ein Herz so hart wie Gold und nur durch solches zu erweichen.



Rommilyser Reiterei

Schon bei der answinschen Usurpation 1010 BF waren die darpatischen Gardereiter unter Fürstin Hildelind von Rabenmund gefürchtete Gegner auf jedem Schlachtfeld. Nach den Schlachten im *Jahr des Feuers* verselbständigte sich die Einheit und arbeitet nun nur noch für den größten Sold – und der winkt zur Zeit im Horasreich. Der Befehlshaber der Darpaten ist Rittmeister *Gernbrecht von Oppstein*, ein durch die Kriegsergebnisse hart gewordener Mann in mittleren Jahren, der für sich und seine Leute das Beste heraussholen will.

Donnerer

Stets dort zu finden, wo ein Fürst genügend Gold zu Verfügung hat, sind die Laienritter vom rondrianischen *Orden des Donners* auch im Horasreich unterwegs. Einige Schwadronen mit dem blau-schwarz gevierten Wappenrock dienen – gegen ein 'Opfer' an Kor und die Regimentskasse – Landesherrn als Kavallerieunterstützung, solange diese nicht eklatant gegen Rondras Gebote verstoßen.

Thorwaler

Das Söldnerdasein hat bei den Thorwalern lange Tradition, und so zieht es Scharen von Nordleuten ins Liebliche Feld, wo das Gold auf der Straße zu liegen scheint. Aus Sicht horasischer Strategen besitzen die Thorwaler drei vorteilhafte Eigenschaften: Sie sind zäh, können die politische Lage nicht einschätzen und arbeiten (bis sie mit den Werten vertraut sind) für einen geringeren Lohn als andere Söldner. Auf der Gegenseite haben sie einen Ruf als etwas unzuverlässige Plänkler, die bei Zauberei, schlechten Vorzeichen oder überraschend heftigem Widerstand den Kampf abbrechen und sich absetzen. Daher werden Thorwaler Hilfstruppen, die sich noch nicht bewährt haben, oft für den ersten Ansturm ausgewählt: "Schickt die Thorwaler vor, die kosten wenig."

Eine bemerkenswerte Ausnahme stellt die *Bannerträger-Ottajasko der Gerjanna Eldgrimsdottir* dar. Die drei Ottas, deren Lager sich westlich von Drölsash befindet, haben einen guten Ruf als Söldner der Krone (**Unter dem Westwind 118**).

Balothim ay Yorgos

Viele würden *Yorgos ya Ciolonya* (geb. 986, schwarzer Vollbart, grüne Augen, Adlernase, gewinnendes Lächeln) auf den ersten Blick für einen Scheich halten. Der langjährige Gesandte des Horasreichs am Hof des Kalifen in Mherwed hat an der novadischen Tracht so großen Gefallen gefunden, dass er sie auch nach seiner Rückkehr ständig

trägt. Auch wenn Yorgos seinem Glauben treu geblieben ist, stoßen er und die zwanzig Lanzen Wüstenkrieger vom Stamm der Beni Shadif, die ihn begleiten, bei vielen Rondra-Gläubigen auf Ablehnung. Andere dagegen machen sich die Kampfkraft der geschickten Reiter und Säbelschwinger zunutze.

Tulamidische Reiter

Gegen Ende des Thronfolgekriegs geht der Blick der sich befehden- den Adligen bis Fasar, um ihre Kontingente zu vergrößern. Fünf *Urteya* (Schwadronen) der berühmten Tulamidischen Reiter werden unter ihren *Agheya* (Hauptleuten) ins Liebliche Feld bestellt. Die Leichte Reiterei fällt schon durch ihre Kleidung auf: weiße Hosen und Hemden, schwarze Kaftane und konische Helme mit schwarzen Turbanen, dazu kurzärmelige Kettenhemden, Reitersäbel, Rabenschmabel, Kurzbogen und Dschadra.

WEITERE FELDHERRN

»Wenn einer für ihn ficht, fliehn ganze Heere.«

—William Shakespeare, König Richard II. (II, 2)

In den vorangegangenen Abschnitten (**Die Prätendenten, Weitere Figuren im Mächtenspiel und Berühmte Einheiten**) wurden Ihnen bereits wichtige Schlachtenlenker vorgestellt. Eine Beschreibung von *Teucras de Solstono* finden Sie auf S. 61, die einiger anderer Feldherren unten stehend.

Folnor SireNSTEEN von Irendor

Der Marschall des Horasreiches, der bis vor kurzem noch Befehlshaber sämtlicher Truppen und Einheiten gewesen ist, hat es für den Sohn eines Kleinadligen aus dem Yaquirbruch weit gebracht (geb. 971, 1,81 groß, braunes Haar, braune Augen, nach oben gewirbelter Schnurrbart). Der Eroberer Dröls ist bekannt für seine Kavallerietaktiken, privat jedoch ein äußerst zurückhaltender Mann, wenn man von seiner Vorliebe für schwere Mohacca-Cigarren und seine (frühere) Garadan-Partie mit Helme Haffax absieht. Wie nicht anders zu erwarten, hält Marschall Folnor das Banner Königin Aldares aufrecht.

Nitor della Tegalliani

Auch der Marchese von den Goldfelsen und Patriarch des Hauses Tegalliani streitet für Aldare Firdayon. Der über 80-jährige, bärbeißige Markverweser (geb. 944, 1,85 groß, weiße Mähne, graue Augen) kämpfte als junger Mann in der Schlacht von Olbris 959 BF, wo er als Knappe die Fahne König Therengar Firdayons rettete. Mit Königin Aldare dient er nun der vierten Generation von Firdayons als Schlachtenlenker, Kanzler, Richter oder Provinzverwalter – und erfreut sich einer unverwundlichen Gesundheit.

Coramar ya Strozza

Der abtrünnige Spross der Methumiser Bankiersfamilie hat sich in Dröl und Almada als gerissener Söldnerführer zweifelhaften Ruhm erworben. Der Halbbruder Lessanderos (siehe S. 18) wurde nach einem Streit von seinem Vater enterbt und neidet seiner Verwandtschaft ihr Vermögen. Coramar (geb. 988 BF, wüste braune Mähne, grobes Gesicht, kräftig, Meister mit dem Warunker Hammer) ist der Inbegriff des skrupellosen Condottiere, der mit seinen *Strozzacken* das Liebliche Feld zwei Jahre lang in Schrecken versetzen wird, bevor die Helden ihn in **Masken der Macht** zur Strecke bringen können.

Horasio della Pena

Der aufstrebende Edelmann Horasio (geb. 989, 1,80 groß, dunkelblondes Haar, gepflegter Bart, eitel) blickt mit unnahbarer Arroganz auf alle herab, die er nicht als ebenbürtig erachtet – das sind alle Personen, die nicht von Stand sind, aber auch manche Adlige. Doch Hochmut kommt vor dem Fall: Als Schwiegersohn des umtriebigen Barons Ariano von Veliris wird Horasio zu einem wichtigen Heerführer der Galahanisten, dessen schicksalhafte Entscheidungen im Yaquirbruch für Aufruhr sorgen.

PraioKLES Aleistos

Der Großadmiral des Horasreiches (geb. 985, lange schwarze Locken, dunkle Augen, Dreitagebart, nüchterner Denker) entstammt uraltem zyklopäischem Adel und stieg durch beste Beziehungen zum Befehlshaber der Seestreitmächte auf. Während des Thronfolgekriegs bemüht sich PraioKLES um den Zusammenhalt der Flotte und baut mit Unterstützung Seekönig Palamydas', seines Geliebten, die Stützpunkte auf den Zyklopeninseln aus.

DAS ANFLITZ DES KRIEGES

Der Thronfolgekrieg ist ein kein Krieg, der auf die Verwüstung und Zerstörung weiter Landstriche abzielt, sondern von 'Fachleuten' geführt wird, denen an dem schnellen Sieg über den Gegner, nicht aber an der Not der Bauern gelegen ist. Bedenken Sie, dass in diesem Krieg auf beiden Seiten menschliche, teilweise sogar verwandte Kontrahenten agieren und dass der Feind die gegnerische (Adels-)Partei ist, nicht die Bevölkerung.

Da es jedoch in einem Krieg nahezu unmöglich ist, alle Zügel straff in der Hand zu halten und Übergriffe zu verhindern, hat die Bevölkerung immer wieder unter marodierenden Truppen, Versorgungsnot, Plünderungen und Brandschatzungen zu leiden. Dieser Abschnitt enthält solche typischen Szenen, auf die Sie im Verlauf der Thronfolgekriege immer wieder zurückgreifen können.

BELAGERUNG

»Also lasst uns diese verfluchten Hunde aushungern, bis sie auf Knien hinausgekrochen kommen. Ich will sie winseln sehen, und wenn es das Letzte ist, was ich in meinem Leben tue!«

—Marschall Folnor SireNSTEEN vor der Belagerung von Bomed

Kein Krieg ohne Belagerung. Städte dienen den streitenden Parteien als Rückzugsorte und sichere Bastionen gegen den heranrückenden Feind. Die Eroberung einer befestigten Stadt bedeutet: Man hat den Feind geschwächt, die eigene Position gestärkt und einen wichtigen Stützpunkt für kommende Schlachten errungen.

Eine Belagerung kann schnell zu Ende gehen – durch Verrat oder weil die Belagerten nicht ausreichend vorbereitet waren und früh die Waffen strecken müssen – oder sich über viele Monate hinziehen. Kommt es zu Beginn einer Belagerung oft zu groß angelegten Sturmangriffen oder Ausfällen, so ebbt das Kampfgeschehen im weiteren Verlauf zusehends ab. Anstatt sich in sinnlosen Scharmützeln zu verausgaben, schonen beide Seiten ihre Kräfte und hoffen, dass die Zeit für sie arbeitet.

Helden können im Laufe der Kriege sowohl auf der Seite der Angreifer stehen als auch auf der der Eingeschlossenen. In der ersten Phase der Belagerung können sie sich vor allem durch kriegerrische Großtaten wie das heldenhafte Halten einer wichtigen Schwachstelle hervortun. In der zweiten Phase hingegen gilt es, die Schwächen des Feindes auszukundschaften, den rechten Zeitpunkt für den Ausfall oder den Angriff auszukundschaften, die Moral der eigenen Leute aufrechtzuhalten, Verräter ausfindig zu machen oder dem dringend benötigten Nachschub zum Durchbruch durch die feindlichen Linien zu verhelfen. (Zu Belagerungen siehe auch **AA 144 f.**)

Im Lager der Angreifer

Ziel der Belagerer ist es, die Stadt in möglichst kurzer Zeit zur Aufgabe zu bewegen. Ein Weg, dies zu erreichen, ist der **Sturmangriff**, bei dem mit allen verfügbaren Mitteln gegen die Stadt angerannt wird. Um die Helden sinnvoll einzubinden, d.h. einen Angriff nicht zu einem reinen AT/PA-Spiel verkommen zu lassen, ist es ratsam, sie mit einer besonderen Aufgabe zu betrauen, die es ihnen ermöglicht, fernab vom Massennahkampf und Pfeilregen zu agieren. Solche Aufgaben könnten sich auf die Eroberung einer vorgelagerten Bastion auf einer Flussinsel beziehen, während das Hauptheer die Stadt berennt, auf die Gefangennahme eines wichtigen Gegners, der einen Ausfall anführt, oder die Ausführung eines Täuschungsmanövers, das die Aufmerksamkeit der Verteidiger auf die falsche Seite der Stadt lenkt. Ist der erste Sturm fehlgeschlagen, sucht man nach anderen Wegen. Hier bieten sich Helden an, um sich als **Spione** in die Stadt ein-

zuschleusen und Schwachstellen zu erkunden. Eine Variante wäre die Entführung einer wichtigen Person der Gegenseite (etwa des Magiers, der mit seiner Elementarmagie die Angreifer seit Wochen zurückschlägt). Hier sind Verkleidungskünste, *Schauspielerei* und *Gassenwissen* gefragt – also solche Helden, die den Sturmangriff lieber aus der zweiten Reihe miterlebt haben.

Eine anspruchsvolle Aufgabe stellt die **Konstruktion** größerer Kriegsmaschinen dar, für die Holz und Zimmerleute herangeschafft werden müssen. Außerdem drohen Sabotage und verzweifelte Ausfälle der Belagerten, die den Bau zu unterbinden suchen. Und nicht zuletzt ist da der zwergische Baumeister, der sich einen handfesten Streit mit dem Feldherrn geliefert hat und sich nun weigert, auch nur noch einen Finger zu rühren.

Eine große Bedrohung sind Versuche der Belagerten, Verbündete außerhalb der Stadt zu gewinnen und ein **Entsatzheer** heranzuführen. Wenn ein Kurier einmal den Belagerungsring durchbrochen hat, braucht es Helden, um ihn zu verfolgen und rechtzeitig abzufangen.

In der eingeschlossenen Stadt

Die Belagerten haben nur eine Hoffnung: auszuhalten, bis die Angreifer gezwungen sind, die Belagerung aufzuheben. Einen wichtigen Anteil dazu leisten regelmäßige **Ausfälle**, die den Gegner zermürben. Solche Ausfälle können von den Helden geleitet oder unterstützt werden. Dabei gilt es, in einem geeigneten Moment einen schnellen Angriff zu führen und sich rechtzeitig wieder zurückzuziehen, ehe sich der Gegner gesammelt hat. Die größte Gefahr besteht darin, den Anschluss an die eigenen Leute zu verpassen und allein im feindlichen Lager zurückzubleiben. Ein solcher Unglückspilz wird gefangen genommen und verhört, um Einzelheiten über die Verteidigung zu erfahren. Aufgabe der Helden ist es dann, den Gefangenen zu befreien, ehe er wichtige Details der Befestigungen verraten kann. Werden die Helden selbst gefangen, müssen sie den Verhören widerstehen (Proben auf *Selbstbeherrschung* und *Überreden*).

Doch auch das **Alltagsleben** innerhalb einer belagerten Stadt liefert Helden viel zu tun. Befestigungen wollen instand gesetzt und verbessert werden (eine Herausforderung für alle Helden mit entsprechenden Handwerks-Talenten), die Lebensmittelversorgung ist zu organisieren, und für den Fall des Falles müssen auch junge Handwerksburschen und -mädchen im Umgang mit Speiß und Säbel geübt werden. Hier können sich vor allem standhafte Krieger hervortun und Freundschaften mit ihren Zöglingen schließen.

Doch auch das gegenseitige **Ausspionieren** bietet Möglichkeiten für Heldenaktionen. Der Stadtherr will wissen, wie stark das gegnerische Heer tatsächlich ist und was hinter den Palisaden, die eilig errichtet worden sind, vorgeht. Vielleicht sind die Belagerer gerade dabei, einen alten Geheimgang wieder freizulegen?

Andererseits schickt auch der Feind Spione in die Stadt, um die Position von Toren, Rotzen und anderen Verteidigungsanlagen zu erfahren, Wasser zu vergiften oder wichtige Offiziere mit Bestechungsgeldern zum Überlaufen zu bewegen. Hier ist es Aufgabe der Helden, dem Treiben ein Ende zu setzen.

Sollte die Stadt dennoch fallen, muss die **Flucht** organisiert und gedeckt werden, vor allem, wenn sich ein bedeutender Anführer der einen oder anderen Seite hier aufgehalten hatte und nun dem Zugriff der Feinde entzogen werden muss. Bewegungszauber und unterirdische Fluchttunnel bieten sich hier ebenso an wie waghalsige Verkleidungskomödien.

BRANDSCHATZUNG

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Menschen eilen umher, die Münder weit aufgerissen, die Arme im stummen Entsetzen erhoben, haltlos, als könne das kopflose Eilen ihnen Zuflucht bieten vor den blutlüsternen Horden, die mit Feuer und Schwert über sie gekommen sind. Beißender Rauch liegt in der Luft, schrilles Kinderheulen, das Knacken der brennenden Balken und das Fauchen der Flammen, die sich in Dächer und Kammern fressen, während Tod und Verwüstung den Weiler heimsuchen.

Wenn das Schwert regiert, werden Recht und Gesetz zur Nebensache, so dass kaum ein Tag vergeht, an dem nicht ein Gehöft, ein Weiler oder eine Stadt in Flammen steht. Heim und Hof werden zerstört, das Vieh wird fortgetrieben oder abgestochen. Im schlimmsten Fall werden junge Frauen und Männer verschleppt oder jeder ermordet, der den Plünderern vor den Säbel kommt.

Ein Feldherr kann eine Plünderung und Brandschatzung befehlen, um ein Exempel zu statuieren und seine Feinde einzuschüchtern. Ebenso kann bei der Erstürmung einer Stadt den Befehlshabern die Situation entgleiten, so dass sie untätig zusehen müssen, wie sich die Söldner an den Verteidigern und ihrem Besitz vergehen. Mit einer Brandschatzung können Helden während eines Heerzuges konfrontiert werden oder bei einem Zusammenstoß mit marodierenden Söldnern (s.u.).

Für aufrechte Helden gestaltet sich die Sache eindeutig, wenn sie auf der Seite der Betroffenen stehen. In diesem Fall gilt es, die Übeltäter aufzuhalten (wenn möglich, also die Zahl der Gegner überschaubar ist) oder zumindest die flüchtenden Einwohnern in Sicherheit zu bringen. Bei der Brandschatzung einer größeren Stadt kann es Aufgabe der Helden sein, eine wichtige Person durch das mordende Chaos in Sicherheit zu bringen. Ein Freund aus einem vorangegangenen Szenario könnte die Helden gebeten haben, seine Verwandten zu retten, so dass sie sich erst in die belagerte Stadt schleichen mussten, um anschließend wieder heil zu entkommen.

Schwieriger wird es, wenn die Helden einer Truppe angehören, die den Befehl zur Brandschatzung erhält. Die Gruppe steht vor der moralischen Entscheidung, ob sie dem Befehl nachkommt oder Mitleid mit den unbeteiligten Opfern hat. Je unsinniger (in militärischer Hinsicht) die Brandschatzung, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Helden gegen den Befehl ihrer Kommandanten stellen. Die Folgen richten sich nach dem Wesen des Kommandanten: Hat er sich ohnehin schon schwer getan, einen solchen Befehl zu erteilen, wird er das Tun der Helden wahrscheinlich dulden, sie aber ermahnen, dass sie sich beim nächsten Mal verantworten müssen, sollten sie noch einmal einen Befehl verweigern. Unterstehen die Helden hingegen einem Anführer, dem das Leid der Bauern egal ist und der nur seine eigenen Ziele im Auge hat, müssen sie mit schweren Strafen rechnen, die von der Auspeitschung bis zur Hinrichtung reichen – der ideale Zeitpunkt, diesen Heerbann zu verlassen. Für Spezialisten wie die Helden gibt es genug Möglichkeiten, sie erneut in den Krieg hineinzuziehen. Nur haben sie sich jetzt einen Feind geschaffen, der in ihnen ehrlose Deserteure sieht.

MARODEURE

Solange die Soldaten in einem Heeresverband durch das Land ziehen, unterstehen sie dem Feldherrn und seinen Offizieren. Um die Disziplin zu wahren, sind die Ketten, die sie halten, straff angezogen und jedes noch so kleine Vergehen wird hart bestraft.

Anders ist es bei kleineren Verbänden, die auf eigene Faust operieren, oder bei Deserteuren, die die unsichere Lage nutzen, um sich durch Raub und Plünderung zu bereichern. Diese Marodeure werden vor allem für kleinere Dörfer und einzelne Gehöfte oder Anwesen zur Bedrohung. Der Krieg hat sie hart werden lassen, und die meisten haben wenig Mitgefühl mit ihren Opfern.

Sind Dörfer und Weiler zu Beginn des Krieges den raubenden Horden noch ausgeliefert, so entwickeln sie im Laufe der Zeit Verteidigungsstrategien: Man bereitet Fallen vor, indem man Bewaffnete versteckt, die im geeigneten Moment hervorspringen und die sieges-sicheren Söldnern überrumpeln, man warnt sich gegenseitig und verschanzt sich in einem befestigten Gebäude oder man versammelt alle, die in der Lage sind zu kämpfen, und erwartet die Plünderer hinter einer provisorischen Barrikade mit Mistgabeln und Speißen in der Hand.

Einige Anführer von marodierenden Banden erlangen innerhalb kurzer Zeit traurige Berühmtheit, so dass bald allein der Ruf "Der Schwarze Alricio naht!" ausreicht, um Angst und Schrecken zu verbreiten (siehe auch die Bemerkungen zu *Strozzacken* und *Lutisanen* auf S. 24f. im Abschnitt **Der Sold**).

Für Helden sind Marodeure passende Gegner, mit denen sich die Gruppe einige Monate lang beschäftigen kann, ehe sie ihnen endlich

den Garaus macht. Dazu kann man eine persönliche Fehde mit den Anführern des Haufens inszenieren: Die Helden hinderten die Marodeure einst an einer Plünderung, oder die Marodeure haben den Helden früher eine empfindliche Schlappe beigebracht (womöglich mussten sie ein hohes Lösegeld, vielleicht ein einzigartiges Artefakt, für einen verschleppten Gefährten oder Freund hergeben).

Andererseits können die Helden zufällige Zeugen eines Überfalls auf ein Gehöft werden, die Angreifer vertreiben und bei der Gelegenheit eine für den weiteren Verlauf Ihrer Kampagne wichtige Person retten und kennen lernen.

In einer Gegend, die unter einer besonders berüchtigten marodierenden Bande leidet, treten vielleicht der Graf oder der Rat der Stadt als Auftraggeber mit der Bitte an die Helden heran, die 'Blutige Lysande' zur Strecke zu bringen.

Nebenbei können auch Helden Opfer furchtsamer Bauern werden, die in den nahenden Kämpfen Marodeure vermuten und ihre sorgsam eingestudierte Falle zuschnappen lassen. Gefesselt in Netzen und bedroht durch Beile und Mistgabeln müssen die Helden nun ihre Unschuld beweisen – und landen womöglich erst einmal im Kerker des Grundherrn oder der nächsten Stadt, wo man ihnen den Prozess machen will.

WERBER

Um einen Krieg zu führen, braucht man Soldaten. Die zu beschaffen ist die Aufgabe der Werber, die durch die Städte ziehen und junge, kräftige Männer und Frauen überreden, sich in die Soldlisten einzutragen. Zur schnelleren Entscheidungsfindung wird reichlich Wein und Gebrannter ausgeschenkt, bis der Rekrut nicht mehr weiß, worunter er sein Zeichen setzt – bis er sich am nächsten Morgen in einer Kaserne oder einem Zeltlager wiederfindet und in die Schlacht ziehen muss. Ist der Rekrut trotz aller Bemühungen des Werbers nicht bereit, sich zu verpflichten, helfen dessen bullige Begleiter gerne nach: Sie lauern dem Widerspenstigen in einer Gasse auf, schlagen ihn nieder und schaffen ihn zur nächsten Garnison, wo der Werber seinen Lohn erhält.

Helden können selbst Opfer eines skrupellosen Werbers werden: Vor allem arg- und sorglose Charaktere finden sich nach einer durchzechten Nacht gefesselt und gut verstaut auf dem Wagen des Werbers wieder, der seine 'Beute' im nächsten Heerlager abgeben will. Der Rest der Gruppe bemerkt das Fehlen des Kameraden und macht sich auf die Suche, die einige falsche Fährten bereithält, bis man endlich den Werber und seine Beschützer stellen kann – und feststellen muss, dass der entführte Held längst in einem Heerbann marschiert, dessen Kommandant sich in den letzten Monaten den Ruf eines besonders grausamen Menschenchinders gemacht hat.

Auf der anderen Seite werden Helden von verzweifelten Angehörigen, Freunden oder Geliebten gebeten, einen Vermissten zu finden und ihn zu retten.

Als dritte Möglichkeit werden die Helden von ihrem Condottiere beauftragt, gemeinsam mit einem Werber auszuziehen, um die im letzten Scharmützel gelichteten Reihen wieder aufzufüllen. Zusammentreffen mit feindlichen Stoßtrupps, widerspenstigen Dörflern und einem Grundherrn, der Werber gewaltsam vertreibt, sowie ein allzu harter oder zu mitfühlender Werber stellen die Helden vor schwierige Aufgaben.

MENSCHEN AUF DER FLUCHT

Immer wieder müssen Menschen in einem Krieg fliehen, sei es, dass ihr Dorf von einer marodierenden Bande gebrandschatzt wurde, sei es, dass sie schon bei der Nachricht eines sich nähernden Heeres das Weite suchen.

Die Helden können ganzen Dorfgemeinschaften begegnen – mehrere Wagen, dazwischen erschöpfte Menschen zu Fuß, das Hab und Gut auf den Rücken geschnürt, die sich vor Müdigkeit und Hunger kaum mehr auf den Beinen halten können. Solche Gruppen sind unterwegs, wenn ihr Dorf unwiderruflich zerstört wurde.

Den Helden können sie als Informanten (eine kurze Begegnung) oder aber als Aufhänger für ein kleines Szenario dienen. Denn diese Menschen brauchen dringend Hilfe, um zur Ruhe zu kommen und einen Ort finden, an dem sie erst einmal bleiben können. Zeigen sich

die Helden nur annähernd freundlich gegenüber den Flüchtlingen, werden diese sie verzweifelt um Hilfe bitten. Es stehen Gespräche mit den Machthabern der nächstgelegenen Städte an, die Beschaffung von Lebensmitteln und Wasser sowie Hilfe bei Krankheiten, die die Flüchtlinge bedrohen. Aber auch gewissenlosen Werbern oder fahrenden Händlern, die versuchen, aus der Not der Fliehenden Gewinn zu schlagen, muss entgegengetreten werden. Schließlich bleibt das verschollene Kind, das auf der Flucht verloren gegangen ist (oder im brennenden Dorf nicht mehr wiedergefunden wurde) und dessen Verbleib die Helden klären sollen.

Wenn die Helden nur einer einzelnen Flüchtlingsfamilie begegnen, deren Hof dem Krieg zum Opfer gefallen ist, können Sie hierauf eine länger dauernde Freundschaft aufbauen, indem sie die Wege der Helden und der Flüchtlinge sich immer wieder kreuzen lassen. So schaffen Sie Figuren, die Sie benutzen können, wenn die Helden persönlich involviert werden sollen, aber auch Ansprechpartner und Helfer in einer fremden Stadt.

Spiele Sie mit der unterschiedlichen Herkunft der Entwurzelten, die durch die Umstände zu Weggefährten werden. Da sind die brave Bauernfamilie, die ehemalige Stadtkämmerin (die in ihren Kleidern eine erkleckliche Barschaft verbirgt), eine Vollwaise aus besserem Hause (die inkognito reist, um nicht von Räubern gefangen zu werden) und eine Wanderarbeiterin/Gauklerin/Zahorí, die es gewohnt ist, von überall fortgejagt zu werden. Neben den Bedauernswerten, die durch die Kriegsgeschicke unverschuldet in Not geraten sind, finden sich immer wieder auch Ganoven, gefährliche Aufrührer oder geflohene Mörder. Vielleicht haben die Soldaten des Herzogs einen guten Grund, die scheinbar freundlichen Flüchtigen unbarmherzig zu verfolgen?

Ein GEPLÜNDERTER HOF ODER PALAZZO

Die Helden stoßen auf einen geplünderten Hof oder Palazzo. Die Gebäude sind bis auf die Grundmauern abgebrannt, die Bewohner haben sich zusammengeschart und die Toten und Verwundeten geborgen. Die Helden werden mit erhobener Mistforke empfangen, und die Überlebenden sind bereit, sich gegen jeden weiteren Übergriff zur Wehr zu setzen.

Zunächst müssen die Helden die verstörten Bewohner beruhigen und ihnen deutlich machen, dass sie in bester Absicht unterwegs sind. Ein Geweihter unter den Helden kann einen Grabsegen sprechen und dafür sorgen, dass die Toten ordnungsgemäß bestattet werden. Die restlichen Überlebenden müssen versorgt werden, vielleicht kann ein Sterbender mittels magischer Heilung gerettet werden.

Handelt es sich um einen Hof, so sind die Bewohner angesichts der Plünderungen verzweifelt. Das Vieh, die beiden wertvollen Kühe, sind fortgetrieben worden, oder die Plünderer haben von dem Bauern das Versteck erpresst, in dem er seine Ersparnisse aufbewahrt hat. Alles Nötige – Geld für neues Saatgut, ein neues Haus und auch Vieh – muss wiederbeschafft werden, sollen die Bauern nicht ihren Hof aufgeben und in die Stadt flüchten müssen, um dort als Bettler ihren Unterhalt zu verdienen. Da der Grundherr im Krieg ist, gibt es niemanden, an den sich die armen Leute wenden können – außer den Helden.

Diese nehmen die Verfolgung auf. Bei den Plünderern kann es sich um Marodeure handeln, eine Räuberbande, die die Gunst der Stunde und die Verwirrung des Krieges nutzt, oder um eine vorbeiziehende Truppe, die Proviant aufnehmen wollte und mit dem Bauern in Streit geraten ist. Während man mit einem Condottiere ins Geschäft kommen kann und dieser – gegen eine entsprechende Gegenleistung – bereit ist, das Hab und Gut der Bauern herauszugeben, gestaltet sich die Auseinandersetzung mit einer marodierenden Gruppe Deserteure deutlich schwieriger – ganz zu schweigen von der Räuberbande.

Bei einem geplünderten Palazzo bittet der Haushofmeister die Helden flehentlich, den entführten Sohn oder die entführte Tochter des Hausherrn zurückzubringen. Marodeure oder Räuber haben diese geraubt, um ein Lösegeld zu erpressen, das aber nicht gezahlt werden kann, da der Herr vor einem Mond im Kampf gefallen ist, so dass das Kind dem Tod geweiht scheint.

DAS LIEBLICHE FELD IST KEINE WILDERMARK!

Keineswegs entstehen im Horasreich Verwüstungen, die den im Mittelreich durch das *Jahr des Feuers* angerichteten vergleichbar wären. Wenn in den vorangegangenen Abschnitten die düsteren Aspekte des Krieges betont wurden, so nur, weil diese vom Alltag abweichen und konkrete Anknüpfungspunkte für die Handlungen der Helden liefern.

Bemühen Sie sich im Spiel, die Unterschiede zu verdeutlichen. Zeigen Sie auf, wie lokal begrenzt die Zerstörungen und extremen Gefahren sind, und kontrastieren Sie dies mit echten Erfolgen der Helden und Eindrücken aus vom Kriegsgeschehen unberührten Gegenden. Wechseln Sie die Stimmung zwischen sorglosem Alltag, plötzlicher Bedrohung und (nach überstandener Gefahr) wieder überschäumender Lebensfreude.

Wenn Sie Ihre Helden nicht mit Kriegsszenarien konfrontieren wollen, bieten sich einige ruhige Gegenden an. Grangor und Rethis bleiben militärisch unangetastet, desgleichen Kuslik und Belhanka nach den in *Hinter dem Thron* beschriebenen Ereignissen.

DIE HELDEN ALS CONDOTTIERI

»Wer mehr im Krieg tut, als sein Feldherr kann,
Wird seines Feldherrn Feldherr.«

—William Shakespeare, Antonius und Cleopatra (III, 1)

Im Laufe des Thronfolgekrieges ist es für die Helden möglich, zum *Condottiere* aufzusteigen, zum Anführer einer Söldnerinheit, also einem jener 'Spezialisten', die das Rückgrat der Kriegsführung in diesem Krieg bilden. Ein guter *Condottiere* vermag zu großem Ansehen und Einfluss zu gelangen; er wird zum Helden 'seiner' Stadt, zum engen Berater der Machthaber oder gar selbst zum Herrn über eine ganze Region, die er mit Hilfe seines Heeres unterworfen hat. Für die Helden bietet die Karriere als *Condottiere* eine Möglichkeit zum sozialen Aufstieg, geprägt von Erfolgen und Niederlagen, an dessen Ende die Belohnung mit einer herausragenden Stellung im neuen Horasreich stehen kann.

WIE WIRD MAN CONDOTTIERE?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden diesen Aufstieg bewerkstelligen können:

- Die Helden haben sich in vorausgegangenen Einsätzen hervorgetan, so dass ihnen das Kommando über eine Einheit ihres Auftraggebers übertragen wird, dem sie als Feldoffiziere dienen. Dabei fordert der Geldgeber natürlich bedingungslose Loyalität. Ob diese noch anhält, wenn der Befehl lautet, durch Brandschatzung ein abschreckendes Exempel zu statuieren oder die Truppe in ein sinnloses Gemetzel zu führen, steht auf einem anderen Blatt. Wenn die Helden sich inzwischen die Achtung ihrer Leute erkämpft haben, werden die Soldaten ihnen von nun an folgen – als Söldner. Die Helden sind dann nicht mehr als Offiziere an einen Gönner gebunden, sondern kämpfen fortan als Söldnerführer auf eigene Rechnung.
- Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass die Helden auf eigene Faust eine Truppe um sich sammeln oder bei einer bestehenden anheuern und den Anführer ersetzen. Dies bietet sich etwa bei dem Fall einer Stadt oder einer verlorenen Schlacht an: Die Helden können versprengte Truppenteile der Besiegten auflösen und zu einer neuen Einheit formieren.
- Eine dritte Möglichkeit bietet sich im Verlauf des Szenarios *Der Falke kämpft um seinen Horst* (S. 57): Dort können die Helden nach und nach in eine Führungsrolle hineinwachsen.

AUFGABEN EINES CONDOTTIERES

Es gehört zu den wesentlichen Aufgaben eines *Condottieres*, für gute Verträge zu sorgen. Mit dem Verhandlungsgeschick steht und fällt das Vertrauen der Leute. Die Gewichtung von Gefahr und Besoldung ist eine der wichtigsten Aufgaben, mit denen die Helden zu tun ha-

ben werden. Söldner kämpfen für Geld, nicht für Ehre, Überzeugung oder Loyalitäten, daher ist für sie derjenige ein guter *Condottiere*, der viel Gold für wenig Blut erhandelt.

Daneben bemisst sich das Vertrauen der Soldaten in ihren Anführer in hohem Maße an seinem Können als Feldherr. Dabei ist nicht nur das Geschick auf dem Schlachtfeld gefragt, sondern ebenso seine logistischen Fähigkeiten (siehe *Die Kunst des Krieges*, S. 21f.).

Fast noch wichtiger aber ist die persönliche Autorität, die er bei seinen Leuten als Mitglied der Truppe genießt. Ein guter *Condottiere* muss die Stimmung seiner Leute deuten und berücksichtigen können, Schwierigkeiten meistern und gleichzeitig hart und konsequent gegen Regelverstöße vorgehen.

Helden haben den Vorteil, dass sie diese Fähigkeiten nicht in einer Person vereint stellen müssen, sondern gemeinsam als Gruppe ihre Einheit führen können: Ein Krieger führt die Soldaten in die Schlacht, ein Gelehrter, Magier oder Phex-Geweihter kann sich als guter Verhandlungspartner erweisen, während andere Geweihte und Gaukler als Prediger beziehungsweise Spaßmacher die Moral aufrechterhalten. Dennoch ist es gerade bei einer militärischen Einheit wichtig, dass die Gruppe einen geeigneten 'Anführer' bestimmt, der als *Condottiere* das Kommando innehat. Demokratische Entscheidungen mögen viele Gruppen intern treffen; Achtung bei ihren Leuten, die in der Schlacht eindeutige Befehle und eine klare Kommandostruktur erwarten, erringen sie damit nicht.

DAS LEBEN IN DER TRUPPE

Die Führung einer Söldnertruppe stellt die Helden vor eine Vielzahl von Problemen. Unzufriedenheit mit dem *Sold* und/oder dem ausgehandelten Vertrag können bis zur offenen Rebellion führen; Unruhestifter müssen ausgemacht und bestraft, unliebsame Notwendigkeiten verständlich gemacht werden, ohne dass die Leute in Scharen die Truppe verlassen. Je nach Größe der Einheit stellt die *Versorgung* ein ständiges Problem dar – wo kommt genügend Nahrung für Mensch und Tier her, wie viel erlaubt die Kriegskasse, was tun, wenn der letzte durchgezogene Heerhaufen alle Vorräte geplündert hat?

Disziplinschwierigkeiten im Feld sind ein weiteres Problem. Im Rausch des Sieges kommt es mitunter zu Plünderungen und Morden – und die Verantwortung dafür tragen letztendlich die Helden. Es können aber auch *Freundschaften* zu einzelnen Mitgliedern der Truppe entstehen, Vertrauensverhältnisse, die die Helden im Falle eines Todes oder Verrats persönlich betroffen machen und daher dramaturgisch für den nötigen Pathos und die gewünschte Dramatik in Ihrer persönlichen Kampagne sorgen. Jedes einzelne Mitglied der Truppe ist eine Persönlichkeit, an der sich die Helden reiben oder mit der sie zusammenarbeiten können. Arbeiten Sie eine Reihe von markanten Söldnerfiguren aus, die Sie mit den Helden agieren lassen und so mehr als ein paar gesichtslose Zahlen im Soldbuch darstellen.

DIE HELDEN ALS CONDOTTIERI IM SPIEL

Eine Herausforderung an die Rolle des *Condottieres* ist die Moral vieler Söldnertruppen. Ihnen zählt die eigene Haut mehr als die 'gerechte Sache', und sie sind bei entsprechender Bezahlung auch bereit, unmittelbar vor der Schlacht die Fronten zu wechseln – ein Problem vor allem für rechtschaffene Helden. Es ist daher für eine gelungene Kampagne mit Helden in der Rolle eines *Condottieres* wichtig, dass die Helden den Anliegen ihrer Leute Rechnung tragen und sich unter Söldnern den Ruf eines 'guten' *Condottieres* erwerben. Diesen Vertrauensbonus können sie nutzen, wenn es gilt, auch einmal einen 'unwirtschaftlichen' Auftrag anzunehmen, falls die Sache es erfordert – ihre Leute werden ihnen folgen, solange die nächsten Verträge wieder genug Gold in die Kasse spülen.

Grundsätzlich stellt sich die Frage, ob die Helden sich mit ihren Leuten einem größeren Heer anschließen oder sich vorrangig mit Sonderaufgaben beschäftigen. In einem größeren Heer können sie Erkundungsaufgaben übernehmen, sind aber ansonsten, wenn ihnen nicht bereits ein entsprechender Ruf vorausieht, eine kleine Stimme unter vielen. Reizvoller sind daher wechselnde Sonderaufträge, die Spezialkenntnisse (höhere Bildung, Zauberei, Kontakte) und besonderes Handeln erfordern (Erkundung des Hinterlands; Vorstoß auf ein Schloss, in dem man die Tochter des gegnerischen Herzogs vermu-

tet; Sicherung einer gefährdeten Festung oder einer eroberten Siedlung; Belagerung einer kleinen Stadt). Diese Aufträge ermöglichen den Helden (bei andauerndem Erfolg) einen Aufstieg als anerkannte Spezialisten, denen immer verantwortungsvollere und schwierigere Aufgaben angetragen werden, bis ihnen ihr Ruf im ganzen Horasreich vorausleuchtet.

Wie aber bringen Sie die Helden dazu, ihre Einheit zu verlassen, um die Kampagnen-relevanten Abenteuer zu erleben, ohne eine ganze Söldnertruppe im Schlepptau zu haben? Dazu bieten sich eine Reihe

von Aufgaben an, die die Helden ohnehin wahrnehmen müssen: Verhandlungen mit Auftraggebern, Beschaffung von Proviant, Auskundschaften einer Stadt, aber auch die Anforderung besonderer Experten (eben der Helden). Viele Städte (wie beispielsweise Vinsalt) verweigern Heeren aus gutem Grund den Einzug in ihre Mauern und lassen nur einige wenige Anführer, Einkäufer oder Unterhändler hinein. Da während der Abwesenheit der Helden jemand die Führung der Truppe übernehmen muss, sollte eine entsprechende Meisterperson eingeführt und aufgebaut werden.

DIE GESELLSCHAFT IM UMBRUCH

WEGE ZUR MACHT

»So will das Volk die Herrschaft und die Unterdrückung durch die Großen nicht dulden, während die Großen das Volk zu beherrschen und zu unterdrücken trachten ...«

—Niccolò Machiavelli, *Il Principe*, Cap. IX

Die Auswirkungen des Thronfolgekriegs beschränken sich keineswegs auf den Adel. Auch die Städte des Horasreichs erleben eine Phase beschleunigten Wandels, überall verändern und verschieben sich die Machtverhältnisse. Adel, Kaufleute und Handwerker, Geweihte und Magier, Timoristen und Aldarener, Söldnerführer, Pöbel und sinistre Zirkel ringen um die Herrschaft – im Großen und im Kleinen. Immer wieder kommt es zu Aufständen und Umstürzen, die freilich weit davon entfernt sind, in irgendeiner Weise 'demokratische' Zustände herzustellen. Diese Revolten zielen – mit Ausnahme einiger weniger idealistischer Unternehmungen – einzig darauf ab, die gegenwärtigen Herrscher zu stürzen und für sich selbst, seine Familie oder Gilde Macht und Einfluss zu erringen.

IM KAMPF UM DIE STÄDTISCHE MACHT: PRINZEN, PATRIZIER UND POPOLI

Bestimmend sind vor allem die Konflikte zwischen und innerhalb von Adel und Bürgerschaft. Die Macht der *Adligen* beruht auf ihren ländlichen Gütern, der Stärke ihrer Truppen und der Treue ihrer Gefolgsleute. Die Stärke der *Patrizier* hingegen beruht auf Reichtümern aus dem Handel und Geldverleih. So manche Adelsfrau ist hoch bei einem Patrizier verschuldet – eine Abhängigkeit, die auch dazu verleitet, den 'Blutsauger' aus der Stadt zu vertreiben, um ihn und damit die Schulden loszuwerden. Außerdem verfügen Patrizier in größeren Städten über eine feste Anhängerschaft, die so genannte *Klientel*: halbfreie Bürger, die von ihrem *Patron* abhängig sind, der sie in Lohn und Brot hält und sich zum Beispiel vor Gericht für sie einsetzt. Bei Unruhen sind es oft die Klienten der verschiedenen Familien, und nicht etwa die Patrizier selbst, deren Blut in den Straßen vergossen wird. Eine dritte Partei in diesem Machtkampf sind die 'einfachen Leute', oft auch bosparanisierend *Popoli* genannt: Handwerker, Matrosen, kleine Händler und Gastwirte, die im Kampf gegen den Adel zumeist an der Seite der Patrizier stehen, bei den Machtkämpfen zwischen den Patriziergeschlechtern aber die Leidtragenden sind – und so bisweilen eine starke (adlige) Hand herbeisehnen.

DIE STADT IM THRONFOLGEKRIEG

Vor dem Hintergrund des Thronfolgekrieges nimmt der Konflikt zwischen Landadel, Patriziat und Popoli noch an Schärfe zu. Jeder versucht vollendete Tatsachen zu schaffen. Der Krieg sorgt aber auch für neue Bedingungen, wenn etwa im Thronfolgekrieg der Herrscher einer Stadt womöglich gegeneinander streiten und kämpfen. Diese *Uneinigkeit* können jene ausnutzen, die sonst zu schwach wären, um die Macht an sich zu reißen. Auch *Folgen des Krieges* – Hungersnöte, Seuchen – vermögen die Stadt in eine schwere Krise zu stürzen, die die Gegner der Herrschenden zu nutzen wissen. Eine militärische Niederlage, der Schlachtentod des Fürsten oder der Abzug verbündeter Truppen können ein *Machtvakuum* schaffen, das von einer ent-

schlossenen handelnden Partei ausgefüllt werden kann. Und mancher Heerführer und Condottiere nutzt die Gelegenheit, um sich mit der Macht des Schwertes zum *Herrscher von eigenen Gnaden* aufzuschwingen.

HINTER DEN KULISSEN

Mächtiger mischen sich jetzt in die Angelegenheiten selbst kleinerer Städte. Timoristen und Aldarener (aber auch andere Größen wie Graf Croenar oder mächtige Patrizier anderer Städte) versuchen die Gefolgschaft der Städte zu gewinnen. Sie unterstützen bereitwillig die gegenwärtigen Machthaber, wenn diese sich auf ihre Seite stellen, oder ganz im Gegenteil die Gegner der Machthaber, um sie durch einen Umsturz als Verbündete an die Macht zu bringen. Schlägt eine Stadt jedoch bedenkliche Wege ein – droht ein Condottiere zu mächtig zu werden oder findet ein selbst ernannter 'Alveransbote', der ein "Götterreich auf Dere" predigt, zu viel Gehör –, kann es auch vorkommen, dass sich (für den Augenblick) ungewöhnliche Allianzen bilden und sogar Timoristen und Aldarener gemeinsame Sache machen, um den Wildwuchs zu bereinigen.

Neben den verschiedenen Parteien des Thronfolgekrieges mischen sich auch andere Mächte ein: Alanfanische Agenten schüren Konflikte, um das Reich weiter zu schwächen. Diener des Namenlosen versuchen im Schatten der Ereignisse ihre Machtposition auszubauen und den zwölfgöttlichen Kulte zu schaden. Ein besonderes Interesse gilt theokratischen Herrschaften, die sie benutzen können, um Tempel und Geweihte gegeneinander auszuspielen und die Kirchen im Volk zu diskreditieren. So mancher fanatische Geweihte der Zwölfe verrichtet dieser Tage unfreiwillig das Werk des Dreizehnten.

ARTEN DER HERRSCHAFT ...

»... und aus dem Widerstreit dieser Bestrebungen entsteht in den Städten entweder Alleinherrschaft oder Freiheit oder Anarchie.«

—Niccolò Machiavelli, *Il Principe*, Cap. IX

Der Wechsel der Regierungsformen, den eine Stadt – manchmal mehrfach innerhalb weniger Monate – erfahren kann, ist in dieser Zeit ausgesprochen vielfältig. Deshalb müssen Sie sich keine Sorgen machen, ob eine einmal von Ihnen getroffene Setzung später in Widerspruch mit anderen Quellen gerät: Die Verhältnisse ändern sich schnell. Es empfiehlt sich, für Ihre eigenen Szenarien mittelgroße Städte (1.000 bis 2.000 Einwohner) zu verwenden: Veliris, Nevorten, Westenende, Terubis, Urbet, Chetoba oder Wobran. Im Folgenden sind einige Herrschaftsformen dargestellt, die im Wechsel den zum Teil dynamischen Umbruch markieren und Ihnen Hinweise geben, um die Details Ihrer Kampagne auszugestalten.

● Die traditionelle *Feudalherrschaft* ist im Horasreich vor allem noch in kleinen Städten und in der Mark Arivor anzutreffen. Der adlige Grundherr verfügt uneingeschränkt über seine Stadt, ein bürgerlicher Verwalter ist meist das einzige Zugeständnis an die Bürgerschaft. Oft erkaufen solche Städte sich Rechte von ihrem Grundherrschaft oder erkämpfen sich während des Thronfolgekrieges ihre Freiheit.

● Von Dauer ist oft eine *Fürstenherrschaft* in Städten wie Methumis. In der Stadt, dem Zentrum seiner Macht, ist der Fürst unangefochtener Herrscher. Anders als in einer klassischen Feudalherrschaft haben am Hof des Fürsten aber nicht nur Adlige, sondern auch viele Patrizier und 'Spezialisten' Ämter, Macht und Einfluss.

● Vor allem in kleineren und mittleren freien Städten besteht oft eine *Misch-Herrschaft*: Patriziat und verschiedene Adelsgeschlechter, die in der Stadt ihren Sitz haben, ringen um Einfluss. In solchen Städten kommt es während des Thronfolgekrieges besonders oft zu Revolten und Unruhen.

● In einigen, zumeist größeren Städten wie Grangor hat sich die *Plutokratie* (Herrschaft der Reichen) des Patriziats durchgesetzt. Hier konkurrieren – auch mit Gewalt – Patriziergeschlechter um die Macht. Adlige sind 'verbürgerlicht' und Teil des Patriziats oder haben annähernd keinen Einfluss mehr.

● In *Republiken* übt das Bürgertum eine besonders unabhängige Herrschaft aus. Selbst der Horas / die Königin hat fast nur noch nominellen Einfluss, im Unterschied zu einigen Kirchen (Efferd, Phex, Ingerimm, Nandus). Adlige werden zwar als Bürger geduldet, aber oft mit höheren Steuern und strengen Gesetzen belegt, um ihre Macht zu kontrollieren. Von außen wird die Republik vor allem durch konkurrierende Städte und konservative Adlige bedroht, die die Macht der Bürger brechen wollen. Entstehung und Scheitern von Republiken sind zu erleben in *Hinter dem Thron* (*Republik Belhanka*) und *Masken der Macht* (*Nandus-Republik Sibur*).

● Eine *Theokratie* (Geweihtherrschaft) kennt das Horasreich bislang nur in Arivor. Während des Thronfolgekriegs kommt es jedoch zur Machtübernahme von Geweihten in einigen Städten. In den meisten Fällen übernimmt ein *Rat der Kirchen* oder ein angesehener Geweihter als *Arbitrar* für einige Zeit die Herrschaft, wenn es in der Stadt wiederholt zu Unruhen gekommen ist, und bemüht sich um eine Schlichtung. Allerdings kommt es vor, dass einige Geweihte – im Bündnis mit den besonders geplagten Popoli – von der Macht nicht lassen wollen und sich gegen den Willen anderer Tempel und Geweihten zu Herren ihrer Stadt machen. Einige Kirchenfürsten (*Prälaten*) können durch geschickte Politik und Diplomatie ihre Macht lange behaupten.

● In anderen Städten stellen sich fanatische Wanderprediger an die Spitze einer Volkerhebung. In einigen Fällen kommt es zu einer *Terrorherrschaft*: Vermeintliche 'Hexen', Adlige, die als 'Diener des Namenlosen' gelten, 'Ketzer' und 'Heiden', denen die Schuld an Krieg, Krankheit oder Hungersnot gegeben wird, werden hingerichtet. Diese Theokratien sind meist nur von kurzer Dauer, da sie sich mit ihrem Fanatismus viele Feinde schaffen und nur wenig Sinn für politische Kompromisse haben.

● *Magokratien* (Herrschaft der Magier) bleiben auch während des Thronfolgekriegs eine Ausnahme. Zwar sind Magier häufig an Verschwörungen beteiligt und gelangen dadurch in Machtpositionen (im Horasreich sind Magier vornehmer Herkunft nicht von ihren Adelsprivilegien ausgeschlossen), doch nur selten begründen sie ihren Herrschaftsanspruch mit ihrer magischen Gabe. In diesen Fällen reißt in der Regel ein Magierzirkel die Herrschaft über eine Stadt an sich. Einige streben nur nach Macht, andere wollen eine 'Herrschaft der Weisen' errichten, um das Land vor dem Untergang zu bewahren. Zu ihren größten Gegnern zählen etablierte Akademien und der *Orden der Grauen Stäbe*, die fürchten, dass der Volkszorn gegen die vermeintlichen 'Schwarzmagier' sich andernorts allgemein gegen die arkanen Künste richtet.

● Häufiger anzutreffen sind *Tyranneien*, die durch die Macht des Schwertes oder des Wortes entstehen: Ein mächtiger Condottiere wendet sich gegen seine Auftraggeber und reißt die Macht an sich. Oder ein geschickter Redner (z.B. ein machtgieriger Demagoge oder idealistischer Nandus-Anhänger) peitscht die Menschen auf und erhebt sich zum 'Fürsten' von Volkes Gnaden. In beiden Fällen muss der 'Tyrann' sich mit (manchmal maßloser) Gewalt gegen Patriziat und Adel zur Wehr setzen. Die Tyrannis steht und fällt mit dem Herrscher. Stirbt er, kommt es zu schweren Unruhen oder Nachfolgekämpfen. Mancher Condottiere gibt seine Macht freiwillig auf – entweder weil die Besatzung mehr kostet, als sie einbringt, oder weil er nur Ruhe und Ordnung in einer krisengeschüttelten Stadt wieder herstellen wollte.

● Von kurzer Lebensdauer sind *Ochlokratien* (Herrschaft des Pöbels), die aus meist eher spontanen als geplanten Volkerhebungen erwachsen. Entweder scharht der Pöbel sich um eine zentrale Person (dann wird die Ochlokratie oft zu einer Tyrannis, Mago- oder Theokratie) oder die Herrschaft bricht ohne jede Ordnung, nach Plünderungen und Blutvergießen so schnell zusammen, wie sie entstanden ist.

... UND DIE MITTEL, SIE ZU ERLANGEN.

»Alle Gefahren liegen auf dem Weg;

sie müssen ihrer mit Tüchtigkeit Herr werden.

Haben sie aber gesiegt und beginnen Ansehen zu erlangen, nachdem sie ihre Neider aus dem Weg geschafft haben, so bleiben sie mächtig, geehrt und glücklich.«

—Niccolò Machiavelli, *Il Principe*, Cap. VI

Unabhängig von der jeweiligen Regierungsform, die sich herausbildet, gliedert sich der Verlauf nahezu jedes Umsturzes in ungefähr drei Phasen: Verschwörung – Eroberung – Sicherung. In jeder Phase können Helden auf verschiedene Art und Weise mitwirken: im Dienste von Aldarenern, Timoristen oder anderen 'interessierten Kreisen' außerhalb der Stadt, die die Auseinandersetzung in ihrem Sinne beeinflussen möchten; als Agenten einer Partei, die den Umsturz betreibt oder zu hintertreiben trachtet; als angesehene Bürger der Stadt, die an der Verschwörung teilnehmen oder ihr Opfer sind (und deshalb zum Verlassen der Stadt und in neue Abenteuer getrieben werden); oder als Unbeteiligte, die zufällig in die Wirren geraten und versuchen müssen, ihre eigene Haut (oder die ihrer Freunde) zu schützen – oder aber die Umstände für ihre eigenen Zwecke zu nutzen wissen.

Die Schwierigkeiten einer Verschwörung

Zumeist steht am Anfang eines Umsturzes eine *Verschwörung*, die eine Krise (siehe Kasten auf der nächsten Seite) oder die allgemeine Schwäche einer Herrschaft nutzt. Doch gleich, ob sich Adlige und Popoli gegen eine Patrizierherrschaft verbünden, die Timoristen einer Stadt eine Erhebung gegen die aldarenische Garnison vorbereiten, die Anhänger eines 'erleuchteten' Priesters sich sammeln, ein Condottiere die gewaltsame Übernahme der Stadtherrschaft vorbereitet: Wer die Macht erobern möchte, der muss geheime Pläne schmieden und Verbündete suchen. Es kann nun an den Helden sein, im Dienste der Herrschenden eine solche Verschwörung schon früh zu entdecken, zu unterwandern und den Umsturz zu verhindern. Die Helden können aber auch an der Verschwörung teilnehmen oder diese als Agenten einer Bürgerkriegspartei sogar ins Leben rufen, um die Position des Gegners in der Stadt zu schwächen oder ihn zu vertreiben. Die Helden können dabei behilflich sein, Verbündete zu finden (Anhänger ihrer Partei und andere, die mit der jetzigen Herrschaft unzufrieden sind). Verräter müssen enttarnt und aufgehalten werden (und deren Zahl wächst, je schwieriger und aussichtsloser die Verschwörung ist). Schließlich will die Revolte vorbereitet sein: Geld, Waffen, Gifte, Pamphlete und Nachrichten müssen heimlich überbracht, vielleicht sogar in die Stadt geschmuggelt werden. Für die konservative Versammlung muss ein sicherer Ort gefunden werden – der vielleicht aber doch entdeckt wird, woraufhin eine rasante Jagd über die Dächer oder durch die Katakomben folgt, um den Häschern des Feindes unerkannt zu entkommen. Der Gegner muss beobachtet und ausgeforscht, eine Taktik eronnen werden: Wie können wichtige Personen ausgeschaltet (zu Entführungen und Attentaten: **Das Ausscheiden einer Meisterfigur**, S. 19), Wachen überrumpelt, die Garnison überrascht, die Botschaften des Gegners abgefangen werden? Wird der Aufstand von außerhalb unterstützt, müssen die Pläne mit den Verbündeten abgestimmt werden. Wann und wo werden die Hilfsmittel oder Truppen eintreffen? Welche Hindernisse sind im Weg? Wie können diese beseitigt werden?

Die Helden können auch zufällig in die Sache hineingezogen werden – woher sollten sie wissen, dass ihr Freund, der ihnen eine dringende Botschaft mit auf den Weg gegeben hat, sich gegen Herren der Stadt verschworen hat? Und ist in den Weinfässern, die sie sicher in die Stadt brachten, wirklich ein *Gut Felsfelden*, Jahrgang 1025?

Am Anfang: Eine Krise

Aussicht auf Erfolg hat ein Umsturz fast nur, wenn die Position der Herrscher schwach ist und die Bürger unzufrieden sind (und daher eine Revolte spontan unterstützen oder sie zumindest dulden). Gerade wenn die Herrscher der Stadt einer Krise nicht Herr werden – unheimliche Morde, eine Seuche, starke Teuerung der Brotpreise oder gar Hungersnot – oder die Ordnung nur mit andauernder Gewalt aufrechterhalten können, wendet sich die Stimmung schnell gegen sie und kann zu einer *spontanen Erhebung* führen: Angespornt von den Reden eines gewandten Demagogen oder fanatischen Geweihten, der die Schuld an den Missständen der Unmoral der Patrizier (Praios, Rondra) oder Adligen (Tsa, Aves, Nandus)

gibt, stürmt ein Mob das Waffenarsenal und vertreibt die Herren der Stadt (ein Beispiel ist die Herrschaft des Fra Praionor in Methumis 1019 BF, siehe **Unter dem Adlerbanner** 48–55).

Vor allem aber wittern in Krisenzeiten alte Feinde der Herrscher Morgenluft und planen eine Erhebung. Unruhestifter versuchen, durch Gerüchte, Wandmalereien und Pamphlete den Unmut der Menschen weiter zu schüren. Und skrupellose Verschwörer scheuen nicht davor zurück, selbst eine Krise herbeizuführen oder zu verschärfen. Was werden die Helden tun, wenn einer ihrer Verbündeten hinter den bestialischen Morden steckt? Oder sind Diener des Namenlosen Urheber der Blauen Keuche?

Die Eroberung der Macht

Wenn die Helden zu den Verschwörern zählen, folgt auf die Planung natürlich die Ausführung. An der Spitze ihrer Truppen können die Helden das Rathaus oder die Garnison stürmen. Stehen andere Personen in der ersten Reihe, sollten die Helden wichtige Spezialaufträge ausführen, damit sie entscheidend zum Erfolg beitragen und nicht nur Zaungast der Ereignisse sind: die Gefangennahme der Stadtkommandantin, die Sabotage eines Tores oder einer Zugbrücke, das Eindringen in die Festung durch die Abwässerkanäle – um nur eine kleine Auswahl möglicher Aufträge zu nennen.

Auch auf Seiten der Angegriffenen können Helden sich bei der Verteidigung wichtiger Schlüsselpositionen hervortun, Geiseln befreien, den Rückzug bedeutender Personen in eine Festung oder ihre Flucht decken, die feindlichen Linien durchbrechen und Entsatz aus einer nahe gelegenen Garnison herbei holen, durch ein gewagtes

Unternehmen einen gegnerischen Rädelsführer ausschalten – und so womöglich entscheidend zur Niederschlagung des Aufstandes beitragen oder zumindest das Schlimmste verhindern.

Wenn die Helden hingegen zufällig in der Stadt weilen und sich nicht spontan einer Seite anschließen, können sie sich bei der Bevölkerung große Sympathien erwerben, wenn sie helfen, ein bei den Kämpfen in Brand geratenes Haus zu löschen, Kinder und Alte, die zwischen die Fronten geraten sind, zu retten oder Plünderungen und Racheakte zu verhindern (denn allzu oft wird eine solche Gelegenheit genutzt, alte Rechnungen zu begleichen).

Für die Ewigkeit! – oder für den Moment?

Ist die Revolte geglückt, gehen die Sieger daran, der Stadt eine Ordnung nach ihrem Willen zu geben, die jedoch oft, zumal wenn sie **auf schwachen Beinen** (siehe rechte Seite) steht, die ersten Wochen und Monate nicht überlebt: Ein Aufstand, der Angriff anderer Parteien oder ein Gegenschlag der alten Herrschaft (oder eine Verbindung dieser Elemente) machen den vermeintlichen Siegern ein Ende. Vielleicht retten sie sich eine Weile mit Mühe und Not von einer Krise zur nächsten, gehen aber spätestens dann unter, wenn sich Feinde in ihrer Stadt mit äußeren Feinden gegen sie verbünden.

Den Untergang zu verhindern oder ihn erst herbeizuführen, darum bemühen sich verschiedene Parteien. Für Helden gibt es auf beiden

Seiten viel zu tun. Sie können entscheidenden Anteil daran haben, ob die neuen Herrscher gestürzt werden oder alle Anfeindungen überstehen.

Womöglich sind die *alten Kräfte* nicht ganz besiegt: Wichtige Anführer sind geflohen, haben sich in der Stadt versteckt oder in einer



Festungsanlage verbarrikadiert und warten auf Entsatz. Bei der Jagd nach den ehemaligen Herren (bzw. ihrem Schutz) können Helden sich hervortun.

Gezielte Attentate vergrößern Misstrauen und Unsicherheit – bei einigen Herrschaftssystemen (Tyranneien, auf eine Person ausgerichtete Theo- oder Magokratien) kann die Herrschaft nach einem erfolgreichen Anschlag ganz zusammenbrechen.

Eine weitere Gefahr für die neuen Herren sind *neue Verschwörungen*, die von den Helden geschmiedet oder aufgedeckt werden können (siehe **Die Schwierigkeiten einer Verschwörung**, S. 33). Womöglich suchen sich die gestürzten Herren neue Verbündete; andere Patrizier oder Adlige, die sich aus dem Konflikt herausgehalten haben, wollen jetzt die Macht ergreifen, nachdem die beiden großen Parteien der Stadt durch den Kampf geschwächt sind; oder innerhalb des Bündnisses verschwören sich einige gegen ihre Gefährten.

Umgekehrt können die neuen Herrscher ihre Position festigen, indem sie in der Stadt neue Verbündete gewinnen: Durch großzügige Spenden, politische Unterstützung und göttergefällige Taten können sie Geweihte auf ihre Seite ziehen. Patrizier und Adlige unterstützen die neue Ordnung, wenn ihnen Teilhabe an der Macht gewährt wird. Jedoch macht man sich durch die Heraushebung eines Tempels oder Kaufmanns oft wieder andere zu Feinden.

Alte und neue Krisen machen dem Regime zu schaffen. Wer nicht für

Ordnung sorgen kann, verliert die Zustimmung in der Bevölkerung. Helden können durch die Bewältigung der Krise dazu beitragen, die Herrschaft zu stabilisieren – oder diese sabotieren, indem sie aus dem Untergrund für Unruhe sorgen.

Auch *von außen* droht Gefahr: Alte Feinde nutzen die augenblickliche Schwäche für einen Angriff, und die Verbündeten der alten Herrscher rüsten zu einem Gegenschlag oder entsenden Agenten – Ihre Helden? –, um das Rad der Geschichte zurückzudrehen. Helden mit guten Beziehungen oder diplomatischen Fähigkeiten können als Gesandte versuchen, diese Gefahr abzuwenden oder – als Gegner der neuen Herren – eine Allianz gegen die Aufständischen schmieden. Helden, die an der Revolte selbst nicht beteiligt waren, können in die folgenden Unruhen verwickelt werden: als Söldner im Kampf um die Stadt, als Zeugen oder Opfer eines Anschlages oder als Attentäter. Auch können sie die Probleme der Menschen am eigenen Leib erfahren, beispielsweise das Misstrauen in der Bevölkerung, gewaltbereite Soldaten und scharfe Kontrollen. Mit kleinen Schmutzgeleien für einige Verschwörer oder einen Hehler lässt sich viel Geld machen. Oder die Helden erhalten den Auftrag, die Verwandte eines guten Freundes zu suchen, die in den Wirren des Umsturzes verschwunden ist.

AUF SCHWACHEN BEINEN

Bei einigen Herrschaften liegt der Keim des Verderbens bereits in ihnen selbst. So setzt die Gewaltherrschaft des Tyrannen stets einen Kreislauf von Vergeltung und Strafe in Gang, der in blutiger Tragödie endet.

Idealistische Herrschaften – wie eine Theokratie oder Gelehrtenrepublik – scheitern, weil sie zu sehr an das Gute im Menschen glauben oder im Menschen den Feind des Guten sehen. Erstere werden vom Pöbel, korrupten Bürgern und Halunken ausgenutzt, die im Namen des Guten viel Schaden anrichten. So gerät die Herrschaft beim Volk in Verruf und wird, wenn nicht zuvor von ihren vorgeblichen 'Freunden', dann von inneren oder äußeren Feinden gestürzt. Letztere hingegen sehen überall nur Feinde ihrer guten Absichten – Verräter, 'Hexer', Volksfeinde –, die sie mit Gewalt bekämpfen. Es entsteht eine Terrorherrschaft, die durch das Eingreifen anderer Mächte oder einen Aufstand in einem Blutbad endet.

ZEICHEN DER ZEIT

»Der Große stürzt: Seht seinen Günstling flieh'n;
Der Arme steigt, und Feinde lieben ihn.«
—William Shakespeare, Hamlet (III, 2)

Die Grundlagen der horasischen Gesellschaft wandeln sich im Verlauf der **Königsmacher**-Kampagne. Einige Eckpunkte sind nachfolgend beschrieben, Einzelheiten dieser Entwicklung können Sie in diesem Band und in **Masken der Macht** verfolgen. Das neue Bild des Lieblichen Feldes wird in der Regionalspielhilfe **Reich des Horas** gezeichnet werden, deren Erscheinen für das Jahr 2008 geplant ist.

ZERFALL DER ZENTRALMACHT

Wer auch immer als Sieger aus den Thronfolgekriegen hervorgeht, wird das Land nie wieder mit der absoluten Macht einer Amene-Horas regieren können. Die Erbstreitigkeiten haben die bis dahin unsichtbaren Klüfte zwischen den unterschiedlichen Adelsparteien und konkurrierenden Stadtherrschaften offen gelegt. Zu viele haben von einer Freiheit oder Macht gekostet, die sie niemals zuvor besessen haben, und werden davon nicht lassen wollen.

Dies betrifft vor allem die urbanen Zentren des Horasreiches: Während die großen Geschlechter sich in ihrem dreijährigen Kampf um die Krone gegenseitig dezimieren und die Überlebenden häufig hoch verschuldet daraus hervorgehen, prosperieren die Städte (mit wenigen Ausnahmen). Neben einem steigenden Handelsaufkommen profitieren sie von den Kriegsaufwendungen durch Aufträge und Anleihen. Durch die günstigen Bedingungen wächst die Bevölkerung in den Städten stärker als auf dem Land, und viele Bauern, insbesondere aus

kriegsgebeutelten Landstrichen und Kleinstädten, zieht es in die 'große Stadt', um dort ihr Glück zu machen und am allgemeinen Wohlstand teilzuhaben. All zu oft enden die Neuankömmlinge jedoch in Elendsquartieren.

Im Endzustand ist die *Stadtherrschaft* die entscheidende politische Handlungsebene, nicht mehr Territorien wie Baronien, Grafschaften oder Provinzen. Städte dominieren ihr Umland, vergeben Titel und Lehen. Die meisten Adligen geraten unter den Einfluss einer Stadt oder ziehen freiwillig dorthin, um ihre Pfründe zu wahren.

AUFSTIEG DES PATRIZIATS

Die Oberschicht in den Städten ist ein Patriziat aus Adligen, Kaufleuten, Magiern und Prälaten. Es grenzt sich vom Hochadel einerseits und der Volksmenge der freien Bauern und Bürger andererseits ab und versteht sich bereits seit Generationen als Wahrer der traditionellen Tugenden: Familienzusammenhalt (einschließlich der strikten Gefolgschaftstreue aller Angehörigen zu einem Familienoberhaupt), Patriotismus (Einsatz für die Vaterstadt), Geschäftigkeit, Gelehrsamkeit, Frömmigkeit und Ehre.

In den Thronfolgekriegen erwacht dieses Patriziat aus seinem Schlaf und übernimmt mal zufällig, mal zielstrebig die politischen Geschäfte in den meisten Stadtherrschaften. Es erweist sich nachgerade als der bestimmende Stand des neuen Horasreiches, dem das Volk nachzueifert und mit dem sich der Hochadel arrangieren muss. Gebildet, vermögend und ehrgeizig setzen die Patrizier neue Maßstäbe: Fleiß, Fachkenntnisse und persönliche Leistung lösen das alte Ideal vom müßiggängerischen Höfling ab.

Spannungen bleiben dabei nicht aus. Denn die Patrizier, die sich stolz als Stadtritter verstehen, sind in ihrem Ringen um Gewinne und um die Gunst der Stadtväter oder des Volkes nicht weniger streitbar als ihre blaublütigen Vorgänger.

DIE RENASCENTIA-IDEE

Vorbereitet durch Entdeckungen der letzten Jahre (das *Depositum der Göttlichen Gnade*, die Güldenland-Expeditionen der Harika von Bethana), inspiriert durch Schriftwerke (Forschungsberichte der Universität Methumis, gedruckte Neuauflagen alter Klassiker und mit politischem Hintergedanken in Auftrag gegebene Romane, in denen die Antike verherrlicht wird) und gefördert durch Persönlichkeiten wie Seekönig Palamydas, wird im Horasreich der Gedanke der Rückbesinnung auf die eigenen Wurzeln populär.

Die Gesellschaft wendet sich vom überbordenden Pomp des Vinsalter Hofes ab und hängt Träumen von 'edler Schlichtheit' nach. Die kunstsinnige Oberschicht zelebriert in diesem Geiste eine 'Wiedergeburt des Altertums', des alten Bosparans, mitunter jedoch mit mehr Fiktion als Fakten. Die Idee der *Renascentia* (Bosparano: Wiedergeburt) erzeugt eine Aufbruchsstimmung mit dem Ziel, das Wissen der Alten zu erforschen und den Erfordernissen des neuen Menschen anzupassen – einer 'Symbiose aus Alt und Neu'.

Die Renascentia wird damit zur bestimmenden Idee des Horasreiches: Sie gibt den Anstoß für Entdeckungsexpeditionen und Ausgrabungen im eigenen Land. Sie beflügelt Kunschtätigkeit und Mäzene. Sie beeinflusst Sitten und Moden. Selbst im politischen Bereich werden antike Vorbilder bemüht, um Entwicklungen der Gegenwart zu rechtfertigen.

MODEN KOMMEN, MODEN GEHEN

Kein Land Aventuriens ist so eng mit dem Begriff der Mode verknüpft wie das Horasreich. Sie ist ein Spiegel der Zeit, und als solcher zeigt sie äußerlich die Veränderung einer geistigen Grundhaltung an. Der Vinsalter Stil der Regentschaft Kaiserin Amenes ist mit Anbeginn des Thronfolgestreits zum Aussterben verdammt. Stattdessen treten die althergebrachten regionalen Trachten wieder hervor, die das lokale Patriziat nie abgelegt hat: im Norden die streng wirkenden Kleider in gedeckten Farben mit steifen Hüten und Spitzenkragen, am Goldfelsen Stieg die farbenfrohen, weiten Gewänder der Landbevölkerung usw.

Besonders in Belhanka erfreuen sich dagegen – vor allem bei den Damen – Gewandungen im antikisierten Stil wachsender Beliebtheit. Angelehnt an altbosparanische Darstellungen oder güldenländische Vorbilder wird diese Erfindung liebfeldischer Schneider als *Moda alla Aureliana* berühmt.

EHRUNGEN UND PASSIERSCHEINE

Nach einem bedeutenden Sieg oder großen Erfolg sind Fürsten und städtische Magistrate gleichermaßen geneigt, ihre Günstlinge und Helfer nicht nur durch materielle Belohnungen, sondern auch durch Ehrungen auszuzeichnen.

- Üblich sind *Empfehlungsschreiben*, auch für verdiente Soldaten. Darin werden treue Dienste und eine ehrenvolle Entlassung (beispielsweise nach einer schweren Verwundung oder nach einer Helldentat) bescheinigt. Sie dienen nicht nur als Beleg, nicht von der Fahne desertiert zu sein, sondern auch als Referenz für zukünftige Auftraggeber und sind häufig noch mit Sonderrechten verbunden (etwa der Erlaubnis, in der Heimatstadt Betteln oder ein Gasthaus eröffnen zu dürfen, um den Lebensunterhalt in Friedenszeiten zu bestreiten). Deswegen kursieren viele gefälschte Empfehlungsschreiben.

- Die Erteilung des Privilegs, ein eigenes *Wappen* führen zu dürfen, entspricht der Erhebung in den niederen Adelsstand mit dem Recht, die Silbe 'ya' zwischen Vor- und Nachnamen zu führen.

- *Städte* verleihen darüber hinaus die Ehrenbürgerschaft, Steuerprivilegien oder wohlklingende Beinamen wie 'Heldin von Kuslik' oder 'Retter der Republik Belhanka'.

- *Hohe Adlige* zeichnen treue Untergetane durch das Überreichen eines Ehrengewandes (meist ein Prunkmantel), eines Ehrendegens oder eines Gunstabzeichens (meist ein Ring oder eine Brosche mit dem Wappen des Adligen) aus, so dass sie als Gefolgsleute des Fürsten kenntlich sind. Als 'Mündel des Fürsten' genießen solcherart Ausgezeichnete den Schutz des Adligen. Das genaue Ausmaß der ihnen zugestandenen Befugnisse und Freiheiten wird jedoch meist zusätzlich schriftlich – in Form eines Passierscheins – festgehalten.

- Diese *Passierscheine* stellen je nach Umfang einen machtvollen Gunstbeweis oder aber eine bloße Formalität dar. Sie erlauben das Betreten (und Verlassen) von Städten und gewähren freies Geleit, aber immer nur in ihrem Geltungsbereich. Daher ist der Schutz-

brief eines mächtigen Adligen wie des Herzogs von Grangorien nützlicher als der einer kleinstädtischen Bürgermeisterin. In Zeiten des Krieges kommt Passierscheinen eine besondere Bedeutung zu. Wer sicher reisen und nicht allein auf sein Glück vertrauen will, versucht (häufig durch Bezahlung), für die geplante Reiseroute eine Schutzmacht für sich zu gewinnen.

Ein beispielhafter, bereits recht weit reichender Passierschein lautet wie folgt:

»Allen Commandanten, Castellanen, Offizieren, Soldaten und Untertanen tun Wir, Ralman von Firdayon-Bethana, Prinz von Geblüt, kund und zu wissen, dass die Trägerin dieses Passes, Unsere höchst ehrenwerte Freundin, die weithin berühmte Zauberin Nandora da Callistù, mit Unserer Billigung die Yaquirlande bereist.

Wir befahlen daher bei Unserer Ungnade allen, ihr freie Passage zu gewähren und ihre Reise nicht zu behindern. Wir erwarten, dass man ihr zuvorkommend begegnet und weder sie noch ihre Begleiter mit Zöllen belegt. Wir wünschen ferner, dass ihr an allen Wechselstationen Zugang zu Futter und Pferden gewährt werde, so als diene sie unter Unserer Fahne. Wer wider Unsere Anordnungen handelt, wisse dagegen, dass er Unserem Zorne ausgeliefert sei. Dies schwören Wir bei Horas & Ucuri & Praios.

(Zeichen und Siegel)«

Allerdings haben mächtige Leute nicht nur viele Freunde, sondern auch viele Feinde. Der wertvolle Passierschein, das wohlverdiente Empfehlungsschreiben oder das goldene Ehrenabzeichen mögen sich rasch in eine verhängnisvolle Beweislast verwandeln, wenn sie in die falschen Hände fallen. Das trifft in besonderem Maße auf die Ehrbezeugungen zu, die von schwächeren Thronkandidaten oder Stadtherrschaften verliehen werden: Die Machtverhältnisse ändern sich mitunter überraschend, und der gefeierte 'Verteidiger des Glaubens' von heute mag schon morgen ein 'Feind der Stadt' und 'elender Ketzer' sein.

PROLOG: AUFTAKT ZUM KRIEG (PRAIOS BIS BORON 1028)

*»Ein Zepter, mit verwegener Hand ergriffen,
Wird ungestüm behauptet, wie erlangt.«*

—William Shakespeare, König Johann (III, 4)

TIMORS AKTIONEN

Timors Traum vom unblutigen Staatsstreich endet jäh, als die Gefangennahme seiner Schwester scheitert. Aldares Eskorte von Rittern des Adler-Ordens entdeckt die von Timor ausgesandten Heilig-Blut-Ritter vorzeitig, und ein Gefecht entbrennt, in dessen Verlauf die Prinzessin versehentlich verwundet wird. Aldare glaubt von nun an, dass Timor ihr nach dem Leben trachtet.

Ein Attentat auf Timor, das von einer treuen Anhängerin Aldares verübt wird (aus eigenem Antrieb, aber wer weiß das schon?), hat den umgekehrten Effekt: Nun muss auch Timor davon ausgehen, dass seine Schwester seinen Tod wünscht oder zumindest billigend in Kauf nimmt. Zudem sind Timors Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt: Zum einen steht Vinsalt – wohin manche Spuren führen – auf Aldares Seite, zum anderen nehmen ihn das Tagesgeschäft und die Vorkehrungen zum Schutz vor weiteren Anschlägen mehr und mehr gefangen.

Noch von Trauer und Wut ob eines ermordeten Freundes gelähmt, erhält Timor Kunde von Prinz Jalteks vermeintlicher Rückkehr. Als einer von wenigen weiß er, dass es sich bei dieser Person nur um einen

Betrüger handeln kann, und vermutet Mantikor hinter der Inszenierung. Als gewisse Spuren zu Graf Croenar von Marvinko führen, sieht er sich (irrtümlicherweise) bestätigt und lässt den Grafen beobachten. Mehrere Spitzel Timors verlieren bis zur Mitte des Winters bei Einsätzen gegen Graf Croenar und Rhodeon di Savartin ihr Leben, was ihn später zwingen wird, auf andere Agenten zurückzugreifen. Einige Spione, die in Aldares Lager entdeckt werden, verschlechtern Timors Ruf – vielleicht sind auch Ihre Helden daran beteiligt, einen solchen vermeintlichen Meuchler zu enttarnen.

ZEITTADEL

3. Praios 1028: *Greifenfest* im Mittelreich. Cusimo Garlischgrötz von Grangor wird in Elenvina mit der Markgrafschaft Windhag und der Reichsbaronie Kaiserlich Phecdien belehnt. Die Festungen Harben und Eslamsberge widersetzen sich.

23. Praios 1028: Amenes Tod (in der Nacht auf den 24.); Timor entdeckt die Leiche und flieht nach Horasia. Nach einer Woche der öffentlichen Aufbahrung wird Amenes sterbliche Hülle zur Grablege nach Horasia gebracht.

Anfang Rondra 1028: Die Belagerung von Harben durch die *Goldene Legion* beginnt.

8. Rondra 1028: Timor lässt sich in Horasia im Beisein von Getreuen zum Kaiser kränzen.

10. Rondra 1028: Timors Versuch, Aldare auf dem Weg von Vinsalt nach Arivor gefangen nehmen zu lassen, scheitert.

14. Rondra 1028, Sancta Lutisana (Rondra-Feiertag): Zum angesetzten Termin für den Krönungskonvent in Arivor wird die gerade noch rechtzeitig eintreffende Aldare von den aufgebrachten Adligen in der Thronfolge bestätigt.

16. Rondra 1028: In Al'Anfa führt die Nachricht vom Tod Amenus zu dreitägigen Freudenfeiern.

30. Rondra 1028: Aldare wird in Vinsalt zur Königin gekrönt.

4. Efferd 1028, Sanct Geron (Rondra-Feiertag): Der Mordanschlag einer Aldare-Anhängerin auf Timor-Horas misslingt. Dabei kommt Lurio ya Strozza, der momentane Favorit Timors, ums Leben. Die Attentäterin Viona della Tegalliani richtet sich selbst. Die Lager der Aldarener und Timoristen stehen sich von nun an feindlich gegenüber.

Mitte Efferd 1028: Ein Mann, der behauptet, der verschollene Kronprinz Jalek zu sein, taucht am Goldfelsen Stieg auf und versetzt die Gegend in Aufruhr. Croenar von Marvinko fördert insgeheim diese Rebellion.

ab 15. Efferd 1028: Die Herbstversammlung des Kronkonvents in Arivor dauert Wochen, erzielt jedoch keine Ergebnisse. Jede der Parteien beharrt auf ihren Ansprüchen und fordert die Unterstellung der kaiserlichen Regimente. Admiral Praiokles Aleistos beordert die Flotte zu Seegefechtsübungen in die Zyklopersee und entzieht sie damit zunächst dem Zugriff beider Kontrahenten. Die alten Freunde des Hauses Galahan wittern ihre Stunde und beginnen mit der Aufstellung eines Heeres für Prinz Romin, dem sie geheime Nachricht senden.

Efferd bis Boron 1028: Straßenkämpfe in Methumis zwischen den Anhängern der Familien Tegalliani und Strozza

Herbst 1028: unsichere Seewege entlang der Küste des Windhags und des nördlichen Lieblichen Feldes

20. Travia 1028: Beginn des *Unternehmens Weinlese*: Romin Galahan landet nachts bei Westenende, wo ihn Faldiron Galahan und die Gebrüder Trabbacantes mit über 1.000 Bewaffneten erwarten.

23. Travia 1028: Kuslik wird im Handstreich genommen. Stadtvogt Comto Thûan della Gribaldi gelingt es jedoch, sich mit der Stadtgarde und den Magiern der *Halle der Antimagie* in der Alten Burg zu verschanzen und auf diese Weise zu verhindern, dass den Galahanisten das Arsenal von Kuslik in die Hände fällt. Baron Ariano von Veliris marschiert derweil nach Bomed, sein Schwiegersohn Horasio della Pena mit einer zweiten Abteilung nach Shumir.

24. Travia 1028: Die *Schwarzen Säbel von Kuslik* unter Yassiaga von Olbris segeln den Yaquir hinauf und besetzen Pertakis vom Fluss aus.

25. Travia 1028, Sancta Rahjalina (Rahja-Feiertag): Romin beschließt, zu Fuß yaquiraufwärts zu ziehen, um die Herzen der Menschen zu gewinnen. "Bis wir Vinsalt erreichen, sind wir Legion!" Er übersieht, dass ihm die Menschen zwar zujubeln, aber ihre Felder in der Erntezeit nicht im Stich lassen.

27. Travia 1028: Baron Arianos Truppen unter Coramar ya Strozza erstürmen Bomed im ersten Angriff. Die Heerführer brauchen zwei volle Tage, um der Plünderungen und Ausschreitungen durch die siegreichen Söldner Herr zu werden. Gräfin Alwene von Bomed flieht mit ihrem Sohn in den Yaquirbruch.

29. Travia 1028: Horasio della Pena findet Shumir nicht schutzlos vor: Prinz Ralman hat hier eine starke Garnison postiert, da er Baron Ariano nicht traute. Horasio errichtet eine notdürftige Barrikade und schickt gen Bomed um Order.

30. Travia 1028: Das Galahanistenheer aus Kuslik erreicht am Abend mit gehöriger Verspätung Pertakis, wo die Kusliker Seesöldner auf Verstärkung warten.

1. Boron 1028, Totenfest: Romin trauert öffentlich um seine Mutter Kusmina. Das Heer wartet.

4. Boron 1028: Romin erreicht Perainidal – und den Zenit seiner Beliebtheit. In den Bergen fällt der erste Schnee.

DIE GALAHANISTEN

Nachdem auf dem sogenannten *Blutkonvent von Arivor* 1019 BF ein Staatsstreich der Fürstin *Kusmina Galahan von Kuslik* misslang, schien das Ende des Hauses Galahan besiegelt. Die Fürstin und einige Mitverschwörer wurden zum Tode verurteilt, ihre engsten Verwandten verbannt und ihre Güter von der Krone beschlagnahmt. Der Name Galahan ist seither im Horasreich geächtet.

Gerade in der Umgebung von Kuslik haben sich jedoch zahlreiche Anhänger der Familie gehalten, zumeist alte Höflinge und weitläufig Anverwandte. Manche von ihnen haben sich im *Geheimen Fürstlich Kusliker Widerstandsrat* zusammengefunden. Bislang hielten sich die Verschwörer bedeckt und wagten keinen offenen Aufstand. Während des Zwists der Thronerben sehen sie ihre Chance gekommen.

Die führenden Köpfe des Galahanisten-Aufstands sind:

- *Romin Galahan*, albernischer Prinzgemahl und Fürst von Kuslik im Exil

- *Faldiron Galahan*, Hofmeister des Widerstandsrats, ehemals Landvogt von Kuslik

- *Heridan Kusimo von Hussbek-Schelf*, Baron von Hussbek

- *Ulim Marciero von Selzin und Harderin*, Vogt von Clameth

- die Brüder *Malvolio Trabbacantes*, Herr von Ramaúd, und *Romualdo Trabbacantes*, Vogt von Westenende

Diesen Personen, die alle mit der gestürzten Fürstin von Kuslik verwandt sind, haben sich aus Eigennutz Graf *Croenar von Marvinko* und der mächtige Baron *Ariano von Veliris* angeschlossen, dessen Schwiegersohn *Horasio della Pena* ein talentierter Heerführer ist. Arianos Neffe *Alricilian von Veliris-Carinto*, Schatzkanzler des Lieblichen Feldes, beschafft den Verschwörern zusätzliche Geldmittel, indem er eine für das Mittelreich gedachte Goldlieferung veruntreut.

Auf diese Weise stellen die Galahanisten die größte Armee auf, die Romin jemals zur Verfügung hatte. Ihr Plan sieht vor, in die Thronwirren hinein zuzuschlagen und kurz vor dem Winter vollendete Tatsachen zu schaffen. Ziel der Verschwörer ist Vinsalt, wo sie Romin zum König krönen wollen. Während die Verbände der Galahanisten sich von Westen und Norden Vinsalt nähern, soll Graf Croenar den Ring um die Stadt im Süden schließen. (Croenar, von jeher ein vorsichtiger und misstrauischer Mann, hält seinen Einsatz bei dieser Sache jedoch gering, zumal er sich von Timor beobachtet weiß.) Die Galahanisten glauben, dass das Liebliche Feld ihnen im *Unternehmen Weinlese* wie eine reife Rebe in die Hände fallen wird, und wännen sich bereits als *Königsmacher*.

5. Boron 1028: Arakne Cossêira gelingt es mit ihren Hylailern, in einem Hasardeursakt über Schelf nach Kuslik durchzubrechen und Comto Thûan Einsatz zu bringen. Die Stadt am Yaquirmund ist wieder in der Hand der Horastreuen. Die Verzögerungen haben auch den Königlichen genug Zeit gegeben, um sich zu sammeln: Marschall Folnor Sirensteen schlägt Arianos Vorhut nördlich von Baliiri zurück, Nitor della Tegalliani, Marchese von den Goldfelsen, tritt Romin bei Illstan an der Brücke nach Aldyra entgegen und sperrt den Weg nach Vinsalt.

6. und 7. Boron 1028: Romins Boten an Horasio (den er in Shumir glaubt) werden von Ralmans Spähern abgefangen.

8. Boron 1028: Als ihn die Nachricht vom Fall Kusliks erreicht, befehlt Romin gegen den Rat seiner Unterführer den Rückzug und die Aufgabe Perainidals. Der Versuch, das Heer der Galahanisten vor Vinsalt zu vereinen, ist damit gescheitert.

8. bis 10. Boron 1028: Auf dem Eilmarsch zurück zeigen sich die Schwächen von Romins Armee, deren Verfolger durch ihre Kavallerie beweglicher sind. Als Nitor della Tegalliani die Nachhut angreift, weigert sich Romin, Hilfe zu schicken, und opfert ein Viertel seiner Streitmacht.

11. Boron 1028: Romin lässt in Pertakis eine Garnison zurück und treibt seine Armee weiter gen Kuslik. Es kommt vermehrt zu Deserti-

onen, die er gnadenlos ahndet: "Feiglinge haben nichts als den Tod verdient!"

12. Boron 1028: Graf Croenar bricht sein Heerlager bei Sibur ab und stiehlt sich unerkant aus dem Bündnis.

13. Boron 1028: Romin erreicht Kuslik, kann jedoch ohne Belagerungsgerät nichts ausrichten. Sein Appell an die Bevölkerung verhallt ungehört.

Mitte Boron 1028: Die sich rapide verschlechternde Witterung zwingt alle Heerscharen zum Rückzug in ordentliche Quartiere. Romin begibt sich nach Westenende, Horasio nach Bomed.

AUF GOLGARIS SCHWINGEN

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Amene Firdayon, Horas (**FHI 74**) am 23. Praios

Isdara ya Tegalliani, Leibmagierin Aldares (**Shafirs Schwur 30**) am 10. Rondra

Lurio ya Strozza, Kaufmannssohn aus Methumis (**Shafirs Schwur 26**) am 4. Efferd

KAPITEL I: DER DRACHE IM WINTER (HESINDE BIS TSA 1028)

»Zu sehn, wie – wenn zwei Mächte sich erheben
Und keine herrscht – Verderben, ungesäumt,
Dringt in die Lücke zwischen beid' und stürzt
Die eine durch die andre.«
—William Shakespeare, Coriolan (III, I)

ROMINS OFFERTE

Ein ungewöhnlich harscher Winter hält das Liebliche Feld in seinem Griff. Drei Parteien stehen einander gegenüber: Timor-Horas in Horasia, Königin Aldare in Vinsalt und Romin Galahan in Westenende. Die Einheit der Horaslegion ist gebrochen, die kaiserlichen Regimente haben sich teils Timor, teils Aldare unterstellt.

Prinz Ralman hat mit Timors Hauptmacht in Shumir Quartier bezogen, Nitor della Tegalliani dagegen mit einem königstreuen Heer in Perainidal. Fohnor Sirensteen lagert nördlich von Baliiri und beschützt Vinsalt vor Baron Arianos Truppen, die in Bomed überwintern. Arianos Sorge gilt der entkommenen Gräfin Alwene von Bomed, die im Yaquirbruch Verbündete sammelt, um im Frühling ihre Stadt zurückzuerobern.

Romins Gefolgsleute halten die Städte Pertakis, Clameth, Salikum und Westenende sowie alles Land dazwischen, die Küstenstädte Kuslik und Terubis werden (mit mäßigem Erfolg) belagert. Romin muss erkennen, dass seine Streitmacht es nicht mit dem Heer eines der beiden Kontrahenten aufnehmen kann. Aus dieser Situation heraus macht er ein Angebot, das sich für die Zukunft des Lieblchen Feldes als fatal erweisen soll: Seine Unterstützung und die zusätzlichen Truppen seines Gefolges für den, der ihn und seine Familie wieder in allen ihren Erbrechten bestätigt. Dies hieße sowohl für Timor als auch für Aldare jedoch, den Hochverrat des Hauses Galahan zu verzeihen, auf große Teile des eigenen Hausguts zu verzichten und die Besitztümer einiger treuer Anhänger zu opfern.

Während die Belagerungsarmeen frieren und Romin sich die Zeit mit Hetzjagden und Bällen vertreibt, gedeihen Missgunst und Argwohn im Reich des Horas. Das bezeichnende Bild dieses Winters ist der Botenreiter, der sich durch Eis und Schnee kämpft, um einen privaten Brief, ein heimliches Angebot oder einen Spitzelbericht zu überbringen.

ZEITTADEL

Anfang Hesinde 1028: Romin entsendet Boten nach Horasia und Vinsalt, die sein Angebot unterbreiten.

15. bis 20. Hesinde 1028: der *Eiskonvent*: Die Winterversammlung des Kronkonvents in Arivor wird von Romins Angebot überschattet. Misstrauen vergiftet die Verhandlungen zwischen Timoristen und Aldarenern. Beide Parteien wännen die jeweils andere bereits mit den Galahanisten im Bunde.

Ende Hesinde 1028: Baron Ariano von Veliris versucht andere Adlige der Grafschaft Bomed mit Versprechungen auf seine Seite zu ziehen.

Irgendwann im Firun 1028: Im Abenteuer *Die Gefangenen von Naumstein* (siehe rechte Seite) verhindern die Helden eine Auswei-

tung des Galahanisten-Aufstands und erregen die Aufmerksamkeit Timors.

Anfang Tsa 1028: Die fragwürdige Verwicklung Timors in die Naumstein-Affäre versetzt Aldares Stab in Unruhe: Eine Allianz Romins und Timors scheint sich abzuzeichnen. Minister Abelmir von Marvinko ermahnt die Königin: "Handelt, ehe andere handeln!"

16. Tsa 1028: Aldare befiehlt den Angriff. Fohnor Sirensteen rückt durch Eis und Schnee gen Bomed vor, Nitor della Tegalliani überfällt Ralmans Heer in Shumir.

17. Tsa 1028: Die Schlacht von Shumir endet trotz des Überraschungsmoments mit einer verheerenden Niederlage der Aldarenen.

DIE SCHLACHT VON SHUMIR

Datum: 17. Tsa 1028

Sieger: Timoristen

Für die Timoristen:

Prinz Ralman von Firdayon-Bethana

Julfo von Faldoret, Großkomtur d. Ordens vom Heiligen Blute
Baron Filburn von Shumir

Garderegimenter *Baliiri* (Reiter), *Amene-Horas* und *Murak-Horas*, dazu Ritter des Heilig-Blut-Ordens und Pikeniere aus dem Yaquirtal

– insgesamt 600 Reiter, 1.200 Fußkämpfer

Für die Aldarenen:

Nitor della Tegalliani, Marchese von den Goldfelsen

Comto Alricio della Tegalliani, Connetabel von Methumis
Colonello Silvolio di Sanceria

Garderegimenter *König Khadan* (Reiter), *Kaiserstolz*, *Gräfin Tharinda* und *Sikramgarde*

– insgesamt 500 Reiter, 1.500 Fußkämpfer

Bedeutende Tote: Julfo von Faldoret

Verlauf: Auf schneebedecktem Boden und gefrorenen Bewässerungskäulen rückt das Heer der Aldarenen zügig vor und überfällt überraschend die Vorhut der Timoristen südlich von Shumir. Der Widerstand wird gebrochen, Julfo von Faldoret fällt. Tegallianis Truppen verfolgen die Fliehenden bis vor die Tore von Shumir, wo sie auf die gegnerische Hauptmacht treffen. In einem großen Ansturm werden die Timoristen beinahe überwältigt. Baron Filburn wird gefangen genommen und an einen Baum gefesselt.

Prinz Ralman gelingt es jedoch, so lange eine Verteidigung aufrechtzuerhalten, bis die Kavallerie herbeieilt und in die Flanke der Aldarenen einbrechen kann. Ihre Garden werden in die Flucht geschlagen, Baron Filburn befreit. Dafür geraten beide Tegallianis und Colonello Silvolio in Gefangenschaft. Sie werden von Ralman jedoch ohne Lösegeldforderung auf freien Fuß gesetzt, nachdem sie das Versprechen geleistet haben, nicht noch einmal gegen ihn anzutreten.

Die schlechte Witterung und der unbarmherzige Einsatz der Reserven führen zu einer unrühmlich hohen Zahl an Verlusten. Die größte Schlacht auf liebfeldischem Boden seit Olbris (959 BF) genießt zudem das zweifelhafte Privileg, den Erbfolgekrieg eröffnet zu haben.

19. bis 24. Tsa 1028: Auf dem Ritterturnier in Belhanka begegnen sich Anhänger aller Parteien in Zweikämpfen, die mitunter erbittert gefochten werden. Als die Nachricht der Niederlage von Shumir eintrifft, endet das Turnier im Tumult. Graf Mondino von Belhanka fordert zur Waffenhilfe für Königin Aldare auf, viele Patrizier der Stadt neigen allerdings zu Timor. Gräfin Fiaga muss das Hilfsheer ihres Gatten aus ihrer Privatschatulle bezahlen.

27. Tsa 1028: Marschall Felnor hat Baron Arianos Truppen eingeschlossen und beginnt die *Belagerung von Bomed*. In stiller Übereinkunft wendet sich Prinz Ralman ebenfalls gegen die Galahanisten und zieht westwärts.

Auf Golaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Julfo von Faldoret, Großkomtur des Ordens vom Heiligen Blute, am 17. Tsa (**Shafirs Schwur 25**)

Rinaldo di Scapanunzio, Baron von Tikalen, im Firun

Eskalation

Am Ende des Winters bricht der offene Krieg aus.

DIE GEFANGENEN VON NAUMSTEIN

Zeit: irgendwann im Firun 1028 BF

Ort: Vinsalt und Burg Naumstein



DAS ABENTEUER

Bei den **Gefangenen von Naumstein** handelt es sich um das Einstiegsabenteuer der *Königsmacher-Kampagne*. Die Helden werden dabei zunächst noch nicht direkt in die Hauptgeschehnisse der Kampagne verwickelt, sondern erhalten erste Hinweise und begegnen Personen, die später Bedeutung erlangen.

Obwohl den Ereignissen, die den **Gefangenen von Naumstein** zugrunde liegen, eine lange Vorgeschichte vorausgehen, ist das Abenteuer für die Heldengruppe einfach gestaltet. Es geht darum, dem jungen *Geron von Tikalen* zu helfen, die Ehre seiner Familie wiederherzustellen und die durch Intrige verlorengegangene Baronie von Tikalen wiederzuerlangen. Die Helden müssen ihn dazu auf die Burg Naumstein begleiten, in der ein altes Geheimnis verborgen liegen soll, mit dessen Hilfe Geron wieder Baron von Tikalen werden will. Auf

Naumstein werden die Helden feststellen, dass es in dem alten Gemäuer mehr Geheimnisse zu lüften gibt, als sie dachten, und nicht nur Geron Interesse daran hat.

Rolle in der Kampagne: Helden beliebiger Couleur werden in die Ereignisse **Hinter dem Thron** hineingezogen. Vor allem erregen sie das Interesse Timors. Im Anschluss ergibt sich die Möglichkeit, die Helden in das Zentrum einer Condottiere-Kampagne zu stellen (siehe Szenario **Der Falke kämpft um seinen Horst**, S. 57)

ZWEI ALTE GESCHICHTEN UND EINE NEUE

DIE ALTE GALAHAN – EIN STAATSGEHEIMNIS

Als im Hesinde 1019 BF der Blutkonvent von Arivor das Liebliche Feld erschütterte und Kaiserin Amene ihre größte Gegenspielerin, Fürstin Kusmina Galahan von Kuslik, stürzen konnte, sollte dies den Untergang des Hauses Galahan im Horasreich markieren.

Doch keine zehn Jahre später ist es Romin Galahan, Kusminas einziger Sohn, der sich anschickt, die Macht seiner Familie zu erneuern, und mit einer enormen Streitmacht den Thronfolgekrieg der Firdayon-Geschwister zu entscheiden droht. Da erweist es sich als weise Voraussicht, dass Kaiserin Amene eine Versicherung gegen die Vergeltung der Galahans abgeschlossen hat: Weggeschlossen vor der Welt, magisch verändert und entstellt, harrt in der Feste Naumstein die gefallene Fürstin Kusmina. Ob aus besonderer Grausamkeit oder aus noblem Respekt – Kaiserin Amene schonte insgeheim das Leben ihrer ärgsten Widersacherin und ließ sie im alten Krongefängnis am Yaquir einkertern.

Damit jedoch das Geheimnis für alle Zeiten gewahrt bliebe, wurden nur vier Personen in das Schicksal Kusminas eingeweiht: Baron *Broderico von Tikalen* – der Schutzherr Naumsteins, *Delgado von Firdayon-Striazirro* – Vetter der Kaiserin und Kastellan der alten Feste, *Arralin Aldubhor* – ein geheimer Magier und Günstling der Kaiserin, der den Zauber **TRANSMUTARE KÖRPERFORM** auf Kusmina sprach, damit sie niemand jemals wiedererkennen würde, und schließlich *Prinz Timor* als Vertrauter seiner Mutter.

DIE KABALE VON TIKALEN – EINE VERSCHWÖRUNG

Als jedoch am 24. Rundra 1020 BF Baron Broderico im Kampf gegen Dämonen den Tod fand (siehe **Shafirs Schwur 53 f.**), brach die Gruppe der Geheimnisträger auseinander. Getrieben von Macht und Gier erlag der Magus Arralin den Versuchungen des Erzdämonen Amazeroth.

Er wechselte auf die Seite einer Verschwörergruppe, die den jungen Erben *Geron von Tikalen*, der fernab der Heimat im Kampf gegen Borbarad focht, um die väterliche Baronie brachte. Der Sturz des Hauses Tikalen wurde von Richter *Rinaldo di Scapanunzio* eingefädelt und von Arralin maßgeblich unterstützt. Mit gefälschten Beweisen und gekauften Zeugen wurde die Witwe des toten Barons beschuldigt, eine Borbaradianerin zu sein und den Mord an ihrem Gatten in Auftrag gegeben zu haben. Als der alte Kastellan Delgado in einem Ehrenhändel mit Rinaldo den Tod fand, verstummten die

letzten Zweifler: Rinaldo wurde neuer Baron von Tikalen, und Arralin erhielt einträgliche Ländereien.

Um Kusminas Schicksal wussten nunmehr nur noch drei Personen: Amene, Timor und Arralin.

DAS ERBE VON BOMED – EIN DÄMONENPRAKT

Als Günstling der Kaiserin und Mitwisser um das Geheimnis Kusminas strebte der skrupellose Arralin nach immer mehr Macht und ersetzte mit Hilfe erzdämonischer Kraft die alte Gräfin von Bomed durch ein Wesen der Niederhöllen, einen Quitslinga. Doch Amazeroths Gaben sind trügerisch, und so spielte der Quitslinga bald ein eigenes Spiel. Der Dämon musste schließlich von Arralin gebannt werden, und die alte Gräfin von Bomed durfte endlich sterben.

Als Arralin Jahre später den Wandeldämon zum zweiten Mal unter seinen Willen zwingen wollte, damit er in den Körper der neuen Gräfin von Bomed fahre, erwies sich Amazeroth als Sieger: Das Ritual scheiterte, der einst von Arralin nach Dere gerufene Quitslinga übernahm den Körper des Magus (so erzählt im Abenteuer **Der Dämonenfürst in Preis der Macht 57**).

Das Wissen um den Verbleib Kusminas wurde mit der Seele Arralins in die Niederhöllen gerissen, so dass nur noch Amene und Timor von dem Schicksal der Fürstin von Kuslik wussten.

DIE JETZTZEIT: PAUMSTEIN IM BLICKPUNKT

„BRING MIR DAS GEHEIMNIS PAUMSTEINS, SCHNELL!“

Romins Offerte an die Thronfolgeparteien hat die Situation für Timor dramatisch verändert – das Land steht am Rande eines blutigen Bürgerkrieges mit ungewissem Ausgang. Mit der in Naumstein eingekerkerten Fürstin Kusmina als Unterpfand will Timor Prinz Romin zum Abzug zwingen. Doch zwischen Timor und Naumstein stehen die Soldaten der Galahanisten, so dass als letzte Hoffnung und vermeintlich einzig verbliebener Geheimnisträger Arralin Aldubhor die Fürstin aus der Yaquirfeste herausholen könnte.

Der Magier hat in der Vergangenheit einige besorgniserregende Handlungen begangen, und auch seine Rolle beim Sturz des Hauses Tikalen ist Timor nicht entgangen. Doch obwohl Arralin augenscheinlich seine gewonnene Macht zu Kopfe gestiegen ist, würde er niemals auf die Seite der Galahanisten wechseln – da ist Timor sich sicher.

Der Magier Arralin besuchte einst als jüngster Spross einer Kaufmannsfamilie die einflussreiche *Halle der Metamorphosen* in Kuslik. Hier verliebte er sich in eine einfache Handwerkstochter, die nach dem Tod ihres Vaters in die Klauen eines Menschenhändlers geriet. Als sich Arralin für das Mädchen mit Hilfe seiner Familie bei der Fürstin von Kuslik einsetzte, erlebte er eine böse Überraschung. Weder konnte er verhindern, dass die junge Waise als Sklavin nach Al’Anfa verkauft wurde, noch konnte er seine Lehrzeit an der Akademie beenden, denn auf Druck der Fürstin wurde der talentierte Magier der Schule verwiesen. Mit Glück und Können setzte er schließlich seine Studien an der *Anatomischen Akademie* von Vinsalt fort, wo er später der Kaiserin als herausragender Verwandlungsmagier auffallen sollte.

Der Hass Arralins auf die Fürstin von Kuslik machte ihn bereits für Kaiserin Amene zu einem idealen Mitverschwörer. Doch Timor kann nicht ahnen, dass im Körper des Magiers mittlerweile ein Dämon steckt, als er seine Bitte an ihn richtet.

ARRALINS VERRAT

Als den Quitslinga-Arralin im Hesinde 1028 BF der Brief Timors erreicht (siehe **T7: Turngemach, Arralins Raum** auf Seite 53), weiß dieser zunächst nichts mit der Bitte anzufangen, denn sämtliche Erinnerungen des einstigen Magiers wurden mit dessen Seele in die Niederhöllen gerissen. Doch wenn der Kaiser des Horasreiches ein Geheimnis aus der Burg Naumstein zu sich gebracht haben möchte, dann kann es sich dabei nur um etwas Wichtiges und Großes handeln.

So weiht der Quitslinga-Arralin *Rinaldo di Scapanunzio*, den Baron von Tikalen, in den Auftrag Timors ein. Gemeinsam entscheiden sich die beiden Intriganten schließlich dafür, auf die Seite der Galahanisten zu wechseln und Naumstein zu überfallen. Für den Baron von Tikalen, der als Schutzherr Naumsteins gilt, ist es ein Leichtes, in die

Feste hineinzugelangen und schließlich mit Hilfe zahlreicher Söldner die Garnison der Adlerritter zu überwinden.

Dort kommt der Quitslinga dem Geheimnis der eingekerkerten Kusmina auf die Spur. Dem Dämon ist recht bald klar, dass in dem Brief nichts anderes als die alte Fürstin von Kuslik gemeint sein kann, denn Timor dürfte nichts mehr fürchten als eine Wiedervereinigung von Mutter und Sohn: Romin Galahan als charismatischer Heerführer und Kusmina als Galionsfigur der Galahanisten und politisches Genie im Hintergrund.

Doch noch etwas erkennt der Dämon recht schnell: Diese Kusmina nützt niemandem mehr. Ihr Gesicht ist durch Magie bis zur Unkenntlichkeit entstellt. Auch die jahrelange Kerkerhaft hat ihren Tribut gefordert, und die alte, ausgemergelte Frau steht dem Wahnsinn ebenso nahe wie dem Tod.

Nach kurzer Überlegung fasst der Dämon schließlich einen Entschluss: Er wird die echte Kusmina töten und sie durch sich selbst ersetzen, um ihr so Vitalität und das altbekannte Antlitz zu verschaffen – und selbst die Macht in Hesindes Königreich an sich zu reißen.

EIN MEISTERWERK DER ILLUSION

Was nun beginnt, ist ein Verwirrspiel der Extraklasse. Der Dämon legt über die alte und entstellte Kusmina die Illusion ihrer bekannten Gestalt und ruft Rinaldo hinzu. Gemeinsam befreien sie die erschöpfte Fürstin und schaffen sie in eines der Turmgemächer, wo sie sich erholen soll. Diese Ruhezeit nutzt der Dämon, um das Aussehen der echten Kusmina anzunehmen und die alte, verwirrte Frau zu töten. Nachdem er die Form der Fürstin verinnerlicht hat, verwandelt er sich zurück in Arralin und diskutiert mit Rinaldo das weitere Vorgehen. Gemeinsam kommen sie zu dem Entschluss, Prinz Romin mit dem Auffinden Kusminas zu erfreuen, um so in der Gunst der Galahanisten an die erste Stelle zu treten. Arralin will aufbrechen, um den Prinzen zu informieren.

Der Dämon inszeniert seine Abreise aus der Burg und lässt Rinaldo glauben, er wäre nun mit Kusmina alleine auf der Burg. In Wahrheit hat Rinaldo nur eine Illusion des abreisenden Arralins gesehen, der sich mittlerweile zurück in das Gemach der Fürstin begeben hat, wo er seine neue Rolle als die sich erholende Kusmina spielt. Das Verschwinden Arralins will er mit dessen Tod in den Wassern des Yaquir erklären. Dazu wirft er Teile der Gewandung des Magiers aus einem Fenster der Burg, damit diese im Yaquir aufgefunden werden können. Prinz Romin soll dann später durch eine Brieftaube informiert werden.

EINE ALTE ERINNERUNG

Doch sowohl Timor wie auch der Quitslinga haben ihre Pläne ohne den letzten Erben von Tikalen gemacht, der in Vinsalt auf eine günstige Gelegenheit wartet, Rache an Rinaldo zu nehmen und das Land seiner Väter zurückzuerobern. Lange schon hatte Geron nicht mehr an seinen Vater gedacht, doch die aufkommenden Gerüchte vom Überfall Rinaldos auf Burg Naumstein rief in ihm ein lange zurückliegendes und über die Jahre in Vergessenheit geratenes Gespräch ins Gedächtnis, das er dereinst zwischen seinem Vater, Arralin und Delgado belauschen konnte. Die drei Männer sprachen im Flüsterton von einem Geheimnis, das sich auf Burg Naumstein befände und welches „Könige machen und Kaiser stürzen kann“. Das war, wonach er seit Jahren gesucht hatte: Dieses Geheimnis würde ihm und seiner Familie die verlorenen Ländereien zurückbringen. Allerdings benötigt er Hilfe, um das Geheimnis von Naumstein zu finden und es dem Schurken Rinaldo zu entreißen.

ZEITPLAN

vor 9 Jahren: Fürstin Kusmina wird auf Burg Naumstein eingekerkert und vom Magier Arralin verwandelt.

vor 7 Jahren: Arralin und Richter Rinaldo bringen den jungen Geron um sein Erbe; Rinaldo wird Baron von Tikalen.

vor 3 Jahren: Arralins Seele wird in die Niederhöllen gerissen; der Quitslinga übernimmt seinen Körper.

vor wenigen Monaten: Kusminas Sohn, Romin, kehrt ins Liebliche Feld zurück.

vor einer Woche: Timor sendet eine geheime Nachricht an Arralin, ihm Kusmina zu bringen, und spielt damit unwissend dem Quitslinga in die Hände.

heute: Die Helden lernen Geron in Vinsalt kennen; derweil stiftet 'Arralin' Rimaldo an, Naumstein zu überfallen.

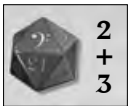
einige Tage später: Rimaldo und 'Arralin' nehmen Burg Naumstein im Handstreich. 'Arralin' beginnt, Archive und Verliese zu durchstöbern.

in den folgenden zwei Tagen: Das Verhör einer Einbrecherin bringt den Quitslinga auf die richtige Spur; nachts dringt er in die Träume Kusminas ein und überzeugt sich von ihrer Identität.

am darauffolgenden Tag: 'Arralin' teilt seine Entdeckung mit Rimaldo, doch der Quitslinga tötet Kusmina, um ihren Körper zu übernehmen. Derweil erreicht das Gerücht vom Fall der Burg Vinsalt; Geron bittet die Helden, ihn nach Naumstein zu begleiten.

am nächsten oder übernächsten Tag: Die Helden erreichen Naumstein und dringen in die Burg ein; der Quitslinga inszeniert Arralins Abgang und nimmt vollends die Gestalt Kusminas an.

DIE STADT OHNE KAISER



Die Metropole am Yaquir ist wenige Monate nach dem Tod Kaiserin Amenes immer noch nicht zu Ruhe gekommen. Die Frage der Stunde lautet: Kommt es tatsächlich zu einem Thronfolgekrieg, der das ganze Land verheeren könnte, oder können sich die verschiedenen Parteien noch friedlich einigen? Zur politischen Lage siehe **Romins Offerte**, S. 38.

Die naheliegendste Bedrohung für Vinsalt selbst geht von Baron Ariano von Veliris aus, einem engen Verbündeten Prinz Romins, der nördlich der Stadt mit seinem Söldnerheer auf den Frühling wartet. Zwischen ihm und Vinsalt stehen jedoch mit Marschall Polnor Sirensteen und seinen Regimentern der fähigste Strategie und die erfahrensten Kämpfer des Horasreichs. Der Krieg scheint daher noch weit weg, Königin Aldares Herrschaft gefestigt. Timor wird in Vinsalt kaum als Gefahr wahrgenommen, die Galahanisten Prinz Romins sind deutlich schlechter gelitten.

Die Stimmung in der Stadt ist dennoch aufgewühlt. Zwar gibt man sich nach außen hin sorglos, doch eines ist allen bewusst: Der Weg zur Macht im Alten Reich führt vor allem über Vinsalt. Niemand weiß, welcher der Mächtigen den ersten Zug machen wird und was dann aus der Kaisermetropole werden wird. Überall auf den Straßen diskutieren die Menschen über die derzeitige Lage im Land und über ihre eigene Zukunft. Die politischen Debatten werden freundlich, aber energisch geführt.

TAVERNEPGERÄNGEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die kleine Taverne und lasst den kühlen Wintertag hinter euch. Die verhangenen Fenster lassen nur diffuses Licht in den kleinen Schankraum. Mit wenigen Blicken habt ihr den gesamten Raum erfasst. Hinter dem Tresen steht ein breitschultriger Wirt und stellt gerade zwei weitere Krüge vor einen Gardisten. Seine drei Gefährten sitzen bereits an einem der niedrigen Holztische und sind an dem goldenen Adler auf dem blauen Wappenrock unschwer als Mitglieder der Horasgarde zu erkennen. Zwei Reisende sitzen, tief gebeugt über ihren Schüsseln mit Brot und Fleisch, an einem weiteren Tisch und blicken bei eurem Eintritt nicht einmal von ihrem Essen auf. Gegenüber den Gardisten sitzt ein einzelner schäbig gewandeter junger Mann, und in der hintersten Ecke des Raumes unterhalten sich zwei junge Frauen und werfen dem blonden Mann gelegentlich scheue Blicke zu.

● Hier in der Taverne können die Helden erneut ein paar Informationen über die Geschehnisse im Land erfahren.

● Die beiden Frauen unterhalten sich über den stillen jungen Mann, der seit Wochen hier in der Taverne hockt und immer aus dem Fenster starrt.

● Hören die Helden den angetrunkenen Gardisten zu, erfahren sie, dass sie Offiziere der Horasgarde sind und nicht so recht wissen, wie sie mit der seltsamen Situation umgehen sollen. Eigentlich sind sie dem Horaskaiser verpflichtet, doch in Vinsalt herrscht Königin Aldare, so dass nicht selten beide Seiten an die Loyalität der Garden appellieren.

● Bei dem Alleinsitzenden handelt es sich um *Geron von Tikalen*, den die Helden gleich kennen lernen werden. Seine Beschreibung finden Sie im **Anhang** auf Seite 55.

Ein Streit wird vom Zaun gebrochen

Der aufgestaute Frust der Gardisten entlädt sich nicht allzu selten an unbeteiligten Dritten. Deshalb beginnen die Offiziere der Horasgarde einen Streit mit dem jungen Mann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unvermittelt beginnt einer der Offiziere den Alleinsitzenden zu traktieren: "Er da, kommt Er geradewegs aus Weiden? Oder ist Ihm das Geld ausgegangen?"

Seine drei Kameraden folgen: "Ja, immer die gleichen Gewänder hat Er am Leib. Können die nicht schon ohne Ihn stehen?"

"Was ist das überhaupt für ein Stil? Bosparan nach dem Brand?"

"Was schaut Er da eigentlich immer aus dem Fenster? Er sucht wohl nach seiner Liebsten, wie?"

Die Offiziere lachen aus rauen Kehlen.

Bei näherer Betrachtung können die Helden erkennen, dass die abgewetzten und stumpfen Kleider des Mannes früher einmal prächtig und kostbar gewesen sein müssen. Hier und da blinkt sogar noch ein silberner Knopf am Wams des Mannes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der junge Mann blickt die Gardisten nur müde an. Anscheinend kennt er diese Art der Beleidigung schon zu Genüge. Augenscheinlich hat er wenig Lust, sich mit den Mitgliedern der Horasgarde zu streiten, und wendet seinen Blick wieder aus dem Fenster.

"Heh, du da!", ruft nun einer der Offiziere. "Du bist wohl ein ganz Abgebrühter, was? Zeigst keinen Respekt, wenn ein Offizier der Horasgarde mit dir spricht, he?"

"Ein bisschen weit weg, Euer Horas", antwortet der Mann nur. Diesmal huscht jedoch ein spitzbübisches Lächeln über sein Gesicht.

"Du wagst es", brüllt der Horasgardist und springt von seinem Stuhl. Mit wenigen Schritten steht er vor dem Unbekannten.

Dieser legt lässig seine Füße auf den Tisch und blickt den Gardisten herausfordernd an: "Wem gilt denn nun Eure Loyalität? Der Erbin des Thrones oder dem anmaßenden Herrn aus Nee-tha? Oder entscheidet Ihr Euch erst, wenn er mit einem Heer vor den Mauern Vinsalts steht?"

"Lass es gut sein, Torvilio! Er ist es nicht wert!", ruft ein junger Gardist mit blondem Pferdschwanz durch die halbe Taverne.

"Du hast recht, Sirlan", gibt der Torvilio Gerufene scheinbar nach, nur um, kurz nachdem er sich von dem Mann abgewendet hatte, diesem den Stuhl unter dem Hintern wegzuziehen. Mit einem vernehmlichen Ausruf des Schmerzes fällt dieser auf den steinernen Boden, was die Gardisten zu einer wahren Lachsalve veranlasst: "Habt ihr sein Gesicht gesehen, was für ein Tropf. Ha ha ha. Da liegt er nun. Steh auf und gebt mir endlich die mir gebührende Ehre."

"Wenn's danach geht, bin ich hier unten ja richtig, hier muss sie irgendwo sein, Eure Ehre", entgegnet der Blondschof nur.

"Steh sofort auf und ... oha ... was haben wir denn da? Einen

kostbaren Degen! Wie kommt ein Habenichtes wie du zu so einem schönen Stück? Der kann doch nur gestohlen sein, Dieb!” Noch bevor der Gardist eine Antwort erhält, zieht der Mann blank.

“Respekt, schnelle Reaktionen, aber die alleine genügen nicht, um aus dir einen echten Kämpfer zu machen. Ich werde dir zeigen, wie man damit umgeht.”

Torvilio zieht ebenfalls seine Waffe. Der Kampf beginnt. Alle Augen sind nun auf die beiden gerichtet. Nach einem kurzen Schlagabtausch wird deutlich, dass der junge Mann seinen Degen nicht zum ersten Mal in der Hand hält, und schon nach wenigen Streichen bilden sich Schweißtropfen auf der Stirn des Offiziers. Während Torvilio den Mann lautstark einen Dieb und Bettler schimpft, ficht dieser schweigend und gekonnt. Plötzlich fügt ein leichter Hieb des Mannes Torvilio eine blutende Armwunde zu. Ungläubig blickt der Horasgardist den Mann an.

“Nun habt Ihr hoffentlich genug und ich kann in Ruhe weiter aus dem Fenster blicken”, verkündet der Mann leicht außer Atem. Die Antwort nehmen ihm die anderen Offiziere ab und ziehen blank.

Vier gegen einen



Es ist nun an den Helden, den Gleichstand wieder herzustellen. Zwar kann der junge Mann sich zu Beginn der vier Gardisten noch erwehren, doch die Übermacht wird ihn bald bezwingen.

Die Stärke der Gegner sollte der Heldengruppe entsprechend angepasst werden. Auch wenn die Gardisten mit angetrunkenem Zorn fechten, so betrachten sie den Kampf immer noch als ein unwichtiges Tavernengerangel, bei dem niemand zu Tode kommen soll.

Die Offiziere der Horasgarde

Torvilio: 26, Leutnant, braunhaarig, aufbrausend, arrogant, guter Fechter, der erste Angreifer

Khadan: 23, Leutnant, schwarze zurückgekämmte Haare, sehr groß, aber ungelenk

Rondrigo: 25, Leutnant, schlank, stahlblaue Augen, Chababier

Sirlan: 21, Fähnrich, blonder Pferdeschwanz, massiv gebaut, lautstark

Degen: INI 17+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+3 DKN

LeP 35 AuP 42 KO 13 RS 0 GS 8 MR 4

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Finte, Ausfall, Gezielter Stich, Ausweichen I

Sie können im Kampf sämtliche Register des Mantel-und-Degen-Genres ziehen. Hier einige Handlungsbeispiele:

- Um sich einen Vorteil zu verschaffen, kann man Stühle zwischen sich und die Angreifer schieben, über Tische und Bänke springen und sich sogar an den aufgehängten Leuchtern durch den Raum schwingen. Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, gehen die Gardisten mit gutem Beispiel voran.

- Zudem wird nicht nur mit der Klinge, sondern auch mit Fäusten und Füßen gekämpft. Ein rüder Fußtritt in den Allerwertesten gilt in Kneipenschlägereien häufig mehr als ein wohlgesetzter Treffer.

- Bei Stürzen durch die Fenster kann sich das Geschehen kurzzeitig auch vor die Taverne verlagern und möglicherweise Schaulustige anziehen. Wenn die Gardisten allzu schnell zu unterliegen drohen, können so auch zwei weitere Gardisten auf die Rauferei aufmerksam werden.

- *Das Verhalten Geron:* Er freut über die unerwartete Unterstützung durch die Helden, gewinnt neuen Elan. Immer wieder ficht er so, dass er mit einem der Helden Rücken an Rücken gegen die Horasgardisten kämpft, um sich für die Hilfe zu bedanken und scherzhafte Worte zu wechseln. Gerät einer der Helden in Bedrängnis, ist es Geron, der schnell und gewandt zur Hilfe eilt, immer mit einem freundlichen Scherz auf den Lippen.

- *Das Verhalten der anderen Anwesenden:* Während die beiden Frauen und der Wirt in ihrer Aufregung irgendwie immer im Weg stehen,

halten die beiden Reisenden zu Geron und den Helden. Mit Anfeuerungsrufen, in den Weg geschobenen Stühlen und gezielten Schlägen mit Tellern und Krügen beteiligen sich die beiden lebhaft an dem Gerangel. Je nach Bedarf können Sie die beiden Reisenden sogar als Unterstützung direkt in den Kampf mit eingreifen lassen.

- Erleidet einer der Offiziere eine schwere Wunde, wird bewusstlos oder drohen die Offiziere als Gruppe zu unterliegen, brechen sie den Kampf unter Verwünschungen ab. “Das werden Ihr noch bereuen!” – “Fühlt Euch in Vinsalt nicht zu sicher!”

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Folgt mir lieber, die kommen gleich mit Verstärkung zurück. Die Speisen der Reisenden hier übernehme ich”, ruft der junge Mann beim Hinausgehen noch dem Wirt zu.

“Ich setze es auf die Liste”, antwortet dieser nur, während er die Stühle wieder aufzustellen beginnt.

Vor der Taverne stellt sich der Mann als Geron von Tikalen vor und bedankt sich bei jedem von euch per Handschlag. Er lacht und scherzt mit euch noch über den ein oder anderen Hieb, verabschiedet sich dann aber auch bald. “Vielleicht sieht man sich bei der nächsten Rauferei ja wieder. Ihr scheint mir geübt darin zu sein.”

Mit einem letzten Augenzwinkern verschwindet Geron in einer der Seitengassen.

DIE TAGE IN VINSALT

Die Helden haben nun ein paar Tage Zeit, um sich in der größten Metropole des Landes umzusehen. In dieser Zeit sollten Sie den Helden ein Bild der Lage im Königreich am Yaquir vermitteln.

- *Tagesgespräch:* Die aktuellen Ereignisse rund um Amenes Tod und den Thronfolgestreit im Lieblichen Feld sind in aller Munde. Beiläufig und gezielt können so wichtige Informationen an die Helden weitergegeben werden. Besonders wichtig für dieses Abenteuer sind neben der allgemeinen Lage die Züge der Galahanisten.

- *Gassengeschwätz:* Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und erfinden Sie neben den wahren Ereignissen aus der Zeitleiste zahlreiche Halbwahrheiten und Spinnereien. Beispiele: Prinz Jaltek ist wieder aufgetaucht; Kaiser Answin ist zurückgekehrt und schickt die Dragoner ins Liebliche Feld; Romins Heer hat Schloss Baliiri besetzt; Aldare ist nach Arivor geflüchtet; Timor hat den Drachen Shafir mit Gold und Geschmeide gekauft usw. usf.

- Lassen Sie die Helden auch noch einmal mit *Rondrigo da Chelato*, einem der Gardisten aus der Rangelei, zusammenstoßen. Hier kann sich eine interessante Situation ergeben, denn jeder für sich genommen sind auch die Horasgardisten ganz zugängliche Personen. Wenn die Helden Rondrigo einen Wein spendieren, beginnt das Eis zu brechen, und er erzählt von den Schwierigkeiten, die die Garde hat, seit Timor sich in Horasia zum Kaiser hat ausrufen lassen. Gerade ihm, dem aus Brelok stammenden Rondrigo, scheinen nicht einmal mehr die vorgesetzten Offiziere zu trauen. Längst hat man ihm das Kommando über seine Wacheinheit entzogen. “Wie soll es einem da schon gehen? Natürlich sind wir alle gereizt. Die Fäuste fliegen da schon mal schneller.”

Rondrigo kann den Helden auf Nachfrage einiges über die militärische Lage im Lieblichen Feld berichten.

- Kurz bevor die Helden ein zweites Mal auf Geron treffen, sollte sich das Gerücht in der Stadt verbreiten, dass Baron Rimaldo von Tikalen auf die Seite der Galahanisten gewechselt sei und Burg Naumstein im Norden Vinsalts überfallen habe.

GERONS SUCHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenige Tage, nachdem ihr Geron das letzte Mal vor der Taverne getroffen habt, seht ihr ihn unerwartet wieder. Missmutig und in Gedanken versunken kommt er gerade den Schlossberg herab. Erst als ihr ihn ansprecht, schreckt er aus seinem Grübeln auf. “Ah, Ihr seid’s. Wieder Ärger mit den Gardisten gehabt”, grinst

er euch schelmisch zu. "Leider habe ich gerade gar keine Zeit, denn ich muss dringend eine Schar Kämpfer zusammensuchen. Gehabt Euch wohl."

Sollte Ihre Heldengruppe nicht direkt auf diesen Wink mit dem Zaunpfahl ansprechen, kann entweder Geron mitten im Weitergehen abrupt stehen bleiben und merken, dass die Helden ihm helfen könnten, oder – und das mag weitaus stimmungsvoller sein – die Helden laufen Geron ein drittes Mal über den Weg. Er ist dann mittlerweile etwas gehetzt und in Sorge, er könnte keine geeigneten Kämpfer für seine Queste finden. Früher oder später bittet Geron die Helden, mit ihm zu seiner Unterkunft zu kommen.

Gerons Geschichte



Geron führt die Helden in eine schäbige Gegend von Vinsalt, wo er in einem Hinterhof zwei Zimmer im zweiten Stock einer kleinen Herberge bewohnt. Über eine hölzerne Außentreppe gelangt man in die spärlich möblierten Räume. Überall liegen beschriftete Zettel herum, ein Übermantel hängt von einem Stuhl herab und auf dem unordentlichen Tisch liegt ein kostbares Schwert, dessen Scheide ein Drache schmückt und mit Gold verziert ist. Auf dem Knauf funkelt ein kirschgroßer Rubin.

Das in der Stadt umhergeisternde Gerücht, Baron Rimaldo habe sich auf die Seite der Galahanisten geschlagen, hält Geron für wahr. Der Intrigant und Thronräuber ("Er hätte auch in Timors Lager gepasst.") sah sich anscheinend von zu vielen Galahanisten umgeben: Baron Ariano in Bomed, Prinz Romin vor den Toren Vinsalts. Deshalb habe er lieber rechtzeitig seine Fahne in den nun wehenden Wind gehängt.

Als die Helden zum zweiten Mal mit Geron zusammentreffen (s.o.), kommt dieser gerade von der Garnison, wo er um Unterstützung im Kampf gegen Rimaldo geworben hat. Dort hält man jedoch weder die Gerüchte vom Überfall auf Naumstein für wahr noch die Gefahr, die von Rimaldo ausgehen könnte, für besonders bedrohlich. Burg Naumstein sei eine uneinnehmbare Festung, die man nicht im Handstreich nehmen könne, ohne dass auch nur eine Nachricht nach Vinsalt gedrungen sei.

Geron, der sich als rechtmäßigen Baron von Tikalen bezeichnet, glaubt durch den Wechsel seines Erzfeindes in das Lager der Galahanisten eine Handhabe gegen Rimaldo gefunden zu haben – und einen Weg, wie er den Ruf seiner Familie wieder herstellen und das Land seiner Väter zurück erobern kann.

- Das in Naumstein ruhende Geheimnis (siehe **Eine alte Erinnerung**, S. 40) will er Königin Aldare im Austausch gegen die Rückgabe seiner Ländereien anbieten. Wenn diese ablehnen sollte, ist er auch bereit, zu Timor zu gehen. Doch lieber wäre ihm, wenn er Königin Aldare mit dem Geheimnis eine Gunst erweisen könnte.

- Geron hält das Geheimnis für ein wichtiges Dokument, das in den Geheimarchiven der Burg aufbewahrt wird.

- Dieses Dokument könnten Abschriften oder gar Urschriften der verschollenen *Horas-Aphokryphen* sein, in denen der legendäre erste Horaskaiser und Gründer des Alten Reiches die Götter und ihre Wesenszüge erklärt. Wer weiß, was der Heilige über die Prinzipien des Kaisertums offenbart und welche Pflichten er seinen Nachfahren auferlegt?

- Es könnte sich aber auch um das Testament Amenes handeln, in dem die Thronfolge ausdrücklich geregelt ist.

- Das auffällige Schwert ist *Ousdrasil*, auch Helmverheerer genannt, ein im Rondarium an einhundertzwölfter Stelle genanntes Endurumschwert (gestatten Sie einem Ronda-Geweihten oder frommen Krieger eine *Götter/Kulte*-Probe +10, um schon einmal von der Klinge gehört zu haben). Es ist ein Geschenk von König Brin von Gareth, das Geron bei der Verteidigung Tobriens erhalten hat, nachdem sein eigenes Schwert zerbrochen war.

- Hier können die Helden nun Teile der Geschichte Gerons erfahren: vom Tod seines Vaters in der Khômwacht, von seinem Kampf in der Dämonenschlacht und dem Prozess gegen seine Mutter, der schließlich in der Entrechtung seiner Familie geendet hat (siehe Gerons Beschreibung im **Anhang** S. 55).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Neuere Nachrichten aus Naumstein habe ich nicht", schließt Geron besorgt. "Wir sollten daher bald aufbrechen, um das Geheimnis zu ergründen, das Kaiser stürzen und Könige machen kann. Das sollte wohl auch reichen, um aus mir einen Baron zu machen", fügt Geron nach einer kurzen Pause mit einem gequälten Lächeln hinzu.

Gerons Queste

Gerons Plan ist es, in die Burg Naumstein einzudringen und das Geheimnis zu finden oder aber es Rimaldo zu entreißen. Dazu braucht er aber entweder ein Schar von Söldlingen oder einige tapfere Gefährten, die ihm dabei helfen können.

- Wenden die Helden ein, dass sie nur schwer ein ganzes Söldnerheer ersetzen könnten, erklärt Geron ihnen, dass er den Wert einer Hand voll kühner Krieger seit der Dämonenschlacht mehr zu schätzen weiß als ein Banner Söldlinge. "Wir waren am Ende nur noch wenige, als das Dämonenheer auf uns zu kam, aber die wenigen, die noch übrig waren, standen bis zum Ende, während die Reihen der Söldner und Garden der Fürsten als Erste wankten. Und diesmal kämpfen wir noch nicht einmal gegen Dämonen!"

- Wenn Geron erst einmal wieder der Baron von Tikalen wäre, würde er die Helden großzügig entlohnen. Pferde, ein Sack voll Gold und der lebenslange Dank eines mächtigen Barons seien für die Helden bei dem Unternehmen gewiss zu erringen.

- Hartnäckigen Helden, die den Erfolg des Unterfangens skeptisch beurteilen, verspricht Geron sein Schwert Ousdrasil für den Fall der Niederlage. "Es dürfte sicherlich etliche Dukaten einbringen. Wenn ich scheitere, dann brauche ich es ohnehin nicht mehr."

- Obwohl Geron zur Eile drängt, können die Helden an dieser Stelle ihre Ausrüstung noch vervollständigen. Sollten die Helden im Eifer des Aufbruchs einen wichtigen Ausrüstungsgegenstand vergessen haben, so kann ihn auch Geron eingesteckt haben.

AUF NACH NAUMSTEIN

Burg Naumstein liegt gut 25 Meilen nördlich von Vinsalt am östlichen Yaquirufer in der Baronie Tikalen. Von Vinsalt aus führt ein schmaler Trampelpfad den Yaquir aufwärts, der auch als Treidelweg dient. Zu Fuß braucht man für die Strecke etwa einen Tag, mit dem Pferd kann man es in der halben Zeit schaffen.

Die Reise nach Naumstein sollte so angelegt sein, dass die Gruppe ihr Ziel im Morgengrauen erreicht. Haben die Helden und Geron Pferde, sollte sich daher der Aufbruch in Vinsalt verzögern. Beispielsweise könnten die Helden erneut auf die Gardisten aus der Taverne stoßen, die sich für ihre Niederlage revanchieren möchten.

- Auf dem Weg ist genügend Zeit für Planungen und Besprechungen, so dass die Helden hier weitere Informationen über Geron, seine Familie und die Burg erhalten können.

- Wenn Geron und die Helden nach Sonnenuntergang unterwegs sind, dürfte die Gruppe nur ausgesprochen selten auf Lastkähne oder andere Reisenden treffen.

- In der Nacht können die Helden auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses die Lagerfeuer eines Heerlagers erkennen. Im Morgengrauen preschen immer wieder Reitertrupps über die Yaquirstraße, und vereinzelt sind Söldnereinheiten auf der Straße zu sehen.

- Geron vermutet, dass dies die Söldlinge Baron Arianos von Veliris sind. Er hätte nicht erwartet, dass sie so zahlreich sind.

- Über die Festung Naumstein weiß Geron zu berichten, dass es sich um eine ehemalige Burg der Theaterritter handelt, die nach der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes lange Zeit als Krongefängnis genutzt worden ist. "Die letzte bedeutende Verräterin, die auf Naumstein eingekerkert wurde, bis sie durch das Schwert starb, war die umtriebige Fürstin Kusmina Galahan. Aber auch der tyrannische Prinzregent Salman harnte bis zu seiner Verbannung auf die Waldinseln in den Kerkern der Burg." Die Burg wird streng von Rittern des kaiserlichen *Ordens vom Goldenen Adler* bewacht.

BURG NAUMSTEIN



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich wird in dem morgendlichen Nebel, der in Schwaden über dem breiten und ruhigen Strom liegt, ein mächtiger Turm aus verwittertem Sandstein sichtbar. Wie ein mahrender Finger streckt sich der gewaltige Bergfried am Ufer des Yaquirs bis weit über die auf einem Felsvorsprung liegende eigentliche Burg. Ein gewundener Weg führt zum Tor der äußeren Umfassungsmauer, hinter der sich die noch mächtigeren Steinwälle der inneren Burg erheben. So liegt die Burg unerreichbar über den Wassern des Yaquir, umgeben von einem doppelten Mauerring. Vom nahen Wald dringen bereits die ersten Vogelstimmen über die Flussaue.

FALKE STATT ADLER

Mit geübtem Auge kann man bereits aus einiger Entfernung erkennen, dass die Wachen vor dem Tor und auf den Zinnen keine Adlerritter sind, sondern verschiedenartige Wappenröcke tragen. Bei genauerer Betrachtung kann man einen goldenen Falken auf dem roten Wams einer Wache erkennen.

“Rinaldo”, entfährt es Geron zornig. “Mein Gefühl hat mich nicht getrogen. Falke statt Adler!”

Mit einiger Vorsicht und in Deckung einzelner Büsche und Sträucher können die Helden zusammen mit Geron bis auf gut ein Dutzend Schritt vor das Tor der Burg gelangen. Da sind auf einmal Geräusche vieler Menschen auf der Straße zu hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr im Schutz der Sträucher die Burg beobachtet, hört ihr plötzlich den Klang eines Signalhorns. Hektisches Treiben auf den Zinnen der Burg und scharrende Geräusche hinter dem Tor zeigen euch, dass man die Neuankömmlinge erwartet hat. Noch zwei weitere Male ertönt das Horn und immer deutlicher dringt das Geräusch von Stiefeln und klappernden Rüstungsteilen an euer Ohr, bis man einen langen Zug von Soldaten erkennen kann. Immer näher gelangt der gut 40 Mann starke Trupp dem äußeren Tor, dessen mächtige eisenbeschlagene Flügel nun unter Quietschen und Schleifen geöffnet werden. Den Blick auf die Soldaten geheftet, ist das der Einheit vorangetragene Banner zu erkennen: eine goldene Distel auf blauem Grund.

“Condottiere Cardolfo”, zischt Geron leise, “der Söldnerhauptmann Baron Arianos von Veliris. Also ist Rinaldo tatsächlich auf Romins Seite gewechselt. Das ist gut”, flüstert er mehr zu sich, “damit ist er nun ein Hochverräter.”

Das Söldnerbanner marschiert nur wenige Schritte von euch entfernt in die Burg, und als die Einheit darin verschwunden ist, blickt ihr zum ersten Mal in die große Vorburg: Zelt reiht sich an Zelt, Lagerfeuer brennen, und zahlreiche Bewaffnete und Söldner sind zu erkennen. Burg Naumstein ist ein einziges Heerlager.

Der Schreck dürfte nicht nur Geron in die Knochen gefahren sein. Die Gruppe sollte sich kurz über die neue Situation besprechen und über die Aussichten ihrer Queste beraten.

Was gegen die Fortführung spricht:

- Die Burg ist voll von Rimaldos Söldnern und Schergen.
- Rinaldo hat das Geheimnis sicher längst gefunden.
- Wenige Tage nach dem Überfall werden alle besonders wachsam sein.

Für die Weiterführung spricht:

- Die Gruppe muss nicht in die Vorburg, sondern in die Hauptburg; wie viele Söldner sich vor der Burg aufhalten ist daher zweitrangig.
- Das Geheimnis wird nicht offen herumliegen. Auch Rinaldo wird es erst finden müssen. Und wer weiß, ob er überhaupt danach sucht.
- Dass nun Rimaldos Schergen und nicht Adlerritter zwischen den Helden und dem Ziel stehen, wischt Geron's letzte Bedenken, in die Burg einzudringen, beiseite.

Die Gruppe entscheidet sich am Ende (hoffentlich) für das Eindringen in die Burg. Ob nun durch sanften Druck Geron's oder mit erwachtem Eifer, hängt ganz von der Einstellung der Helden ab. Vor allem aber lautet die Frage: wie in die Burg hineinkommen?

DER WEG IN DIE BURG



Burg Naumstein kann über vier verschiedene Zugänge betreten werden:

● Der erste führt durch das *Äußere Tor* und ist für die Gruppe nahezu unmöglich zu passieren. Die Schergen Rimaldos haben die Burg im Handstreich genommen und bewachen nun die Tore. Zudem lagern zahlreiche Söldner in der Vorburg. Bei besonders geschickten Versuchen kann aber auch dieser Weg zum Erfolg führen.

● Der zweite Zugang ist eine kleine *eisenbeschlagene Holztür*, die auf die große Terrasse hoch über dem Yaquir führt. Die Tür ist verschlossen, aber zur Zeit unbewacht, so dass die Helden hier tatsächlich eindringen könnten, sofern es ihnen gelingt, die sicherlich drei Schritt über der Wasseroberfläche liegende Zinnenbrüstung zu übersteigen. Sie benötigen zudem ein Boot, mit dem sie auf dem Yaquir bis unter die Brüstung gelangen können. Solange der Nebel noch dicht über dem Fluss liegt, wäre dieses Unterfangen sogar unbemerkt von den Besatzern möglich (siehe **Die Yaquirterrasse**, S. 51). Die Helden können bei einem Gutshof drei Meilen flussaufwärts ein kleines Ruderboot ‘ausleihen’ oder einen vorüberfahrenden Yaquirschiffer überreden.

● Die dritte Möglichkeit ist der *Flusshafen* der Burg (siehe **Der Flusshafen**, S. 54). Der große Turm Naumsteins steht über einer kleinen Kaverne, die einen Zugang zum Yaquir besitzt. Ein großes, etwa zwei Schritt hohes und verschlossenes Tor führt unter dem Terrassengewölbe in diesen Hafen. Das schwere eisenbeschlagene Tor lässt sich allerdings nur unter Einsatz von Magie überwinden.

● Als Viertes gibt es einen *Geheimgang*, der als Notflucht der Burgbesatzung bei Belagerungen angelegt worden ist. Der Zugang zu diesem Geheimgang liegt einige Schritt flussabwärts unterhalb eines Seitenturms der Vorburg. Eine von Schilf und Gestrüpp zugewachsene Spalte im Felsen, die zur Hälfte im Wasser liegt, führt nach einigen Schritt in eine kleine Kaverne unterhalb der Burg. Von hier aus kann man über eine Geheimtür in den Flusshafen der Burg gelangen. In dieser Kaverne lebt jedoch seit einigen Jahren ein junger Krakenmolch, der nur ungern gestört wird (siehe **Die Kaverne des Krakenmolchs**, S. 54)

Diesen letzten Weg schlägt Geron vor, da er bereits als kleiner Junge zusammen mit seinem Freund Gareno von Veliris durch dieses Loch in die Burg geschlichen ist. Den Krakenmolch gab es damals allerdings noch nicht. (An dieser Stelle können Sie den melancholischen Charakter Geron's gut zum Ausdruck bringen, wenn freudige Erinnerungen an Jugendstreiche abrupt vor der harten Gegenwart verblasen: Erwählter Gareno begleitete seinen Freund mit dem *Zug der Edlen* nach Tobrien und ließ sein Leben in der Dritten Dämonenschlacht, wie so viele andere.)

Letztlich liegt es aber am Einfallsreichtum der Heldengruppe, auf welchem Weg man sich Zugang zur Burg verschafft. Der erste Vorschlag muss nicht gleich gelingen. Bei einem der Versuche oder kurz nachdem die Gruppe die Burg erfolgreich betreten hat, sollten die Helden Zeugen der folgenden Szene werden, die sich im Flusshafen abspielt:

ARRALINS ABGANG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr Schritte auf der Wendeltreppe. Noch im letzten Moment könnt ihr euch in einer der hinteren Nischen der großen Höhle verstecken.

Zunächst treten zwei Frauen mit Fackeln aus dem Treppenschacht. Es folgt ein prächtig gewandeter drahtiger Mann mit dunklem Haar und modischem Spitzbart. Er mag etwa 40 Jahre alt sein.

“Rinaldo”, zischt Geron neben euch.

Im Anschluss betritt ein deutlich kleinerer, etwa gleichaltriger Mann den felsigen Pier. Er trägt einen langen weiten Umhang über seinen teuren Gewändern und dreht euch zunächst den Rücken zu. Schließlich kommen zwei hochgewachsene Männer, die ebenso wie die beiden Frauen Fackeln und Waffen tragen. Deutlich ist auf ihren Wappenröcken der herabstürzende Falke von Tikalen zu erkennen. Einer der Männer steckt seine Fackel in eine Wandhalterung und begibt sich in den vorderen Teil der Höhle, wo er eine Seilwinde bedient. Langsam und hörbar öffnet sich das Tor zum Fluss.

“Der Strom ist ruhig. Eure Überfahrt sollte schnell gelingen. Versucht Baron Ariano zu umgehen. Die Lorbeeren gehören uns. Soll er Bomed bekommen, wir nehmen uns Vinsalt!” Ein kurzes, kehliges Lachen ertönt aus Rimaldos Mund.

“Romin wird uns reich belohnen, soviel steht fest”, antwortet der Mann mit dem Umhang.

“Gilia, ist das Boot klar?”

Eine schwarz gelockte Frau klettert aus einem der beiden am Pier vertäuten Boote.

“Bereit, mein Herr. Sobald wir aus der Kaverne heraus sind, wird das Segel gesetzt.”

Rinaldo wendet sich erneut an den anderen Mann: “Eure Fahrt ist kurz, Ihr habt Proviant für zwei Tage, eine Decke und Ölzeug. Morgen Abend solltet Ihr vor Pertakis an Land gehen können. Seid vorsichtig vor Vinsalt, aber”, ein spöttisches Lachen entfährt Rinaldo, “die Stunden dürften nebelig werden, wenn Ihr vorbeikommt, mein Freund. Gehabt Euch wohl und gebt rasch Nachricht, wenn Ihr Erfolg hattet.”

“Macht Euch um mich keine Sorgen”, antwortet der Angesprochene, während Gilia die Ruder in die Hand nimmt, “ich komme gut alleine zurecht.”

Beide Männer geben sich die Hand. Als der Mann mit dem dunklen Umhang ins Boot steigt, könnt ihr sein blasses Gesicht erkennen.

“Was macht der hier?”, bricht es aus Geron hervor, kurz bevor er sich wieder fangen kann.

Das Boot legt ab.

“Passt auf meinen Seemond auf”, ruft der Mann dem am Pier stehenden Rinaldo noch zu.

“Ich werde ihn verwahren und an Vinsalt denken, wenn ich ihn betrachte!”, ruft Rinaldo ihm nach. Dann passiert die kleine Barke den hohen Durchlass und verschwindet im dahinter liegenden Dunkel. Unter Getöse fällt das schwere Tor zurück und verschließt die Ausfahrt zum Yaquir.

Ohne ein weiteres Wort verlassen Rinaldo und die Wachen die Grotte.

Die beiden Frauen sind Ada und Gilia, die hochgewachsenen Männer Alricio und Rondrigo und der Blasse Arralin.

Besonders magieempfindliche Helden (Gabe *Magiegespür* oder Halb-/Vollzauberer mit gelungener IN-Probe +3) spüren die ganze Zeit über ein leichtes feines Prickeln auf der Haut. Bei der Anwendung eines ODEM kann man deutlich erkennen, dass Arralin hell leuchtet, ebenso das Boot. Auch Gilia schimmert in dunklem Rot.

Die Helden sind Zeuge eines großartigen Illusionstricks geworden. Während der Quitslinga in der Gestalt Gilias das Geschehen lenkt, sind sowohl Arralin als auch das Boot Trugbilder.

Bei dem *Seemond* handelt es sich um eines der Bilder aus der Galahanschen Gemäldegalerie (siehe S. 51), das sich zur Zeit in Arralins Quartier befindet (siehe Seite 53). Kunstinteressierte Helden oder solche mit großem Allgemeinwissen (z.B. SF *Nandusgefälliges Wissen*) und Elfen sollten mit dem Namen *Golorion Seemond* etwas anzufangen wissen.

Helden, die in dem Abenteuersammelband *Der Preis der Macht* das Kurzabenteuer *Der Dämonenfürst* gespielt haben, sind dem Magier Arralin schon einmal begegnet. Geron erkennt Arralin als einen der beiden Männer wieder, die mit seinem Vater über das “Geheimnis, das Könige machen und Kaiser stürzen kann” gesprochen haben. Darüber hinaus weiß er ebenfalls, dass Arralin als einer der Kronzeugen

gegen seine Mutter Carvaya ausgesagt hat (siehe *Die Kabale von Tikalen*, S. 39).

DAS ABENTEUER IN DER BURG

Einmal in der Burg gilt es zuerst, nicht den Schergen Rimaldos in die Arme zu laufen und möglichst schnell das Geheimnis zu finden. Eine Beschreibung von Burg Naumstein befindet sich im Abschnitt *Der Schauplatz – Burg Naumstein* auf Seite 49. Der Ablauf des Abenteuers in der Burg ist frei, und die Helden können, entweder gemeinsam oder getrennt, die Räume der Festung durchstreifen. Über Geron können die Helden durch den Spielleiter je nach Bedarf auch sanft in die gewünschte Richtung gelotst werden. Immerhin war er als einziger der Gruppe bereits zuvor auf Burg Naumstein und kann sich vage an deren Aufbau erinnern.

Die Schergen in der Burg

Neben der Heldengruppe befinden sich diverse Schergen Rimaldos in der Burg, die angesichts der Helden sofort Alarm schlagen. Innerhalb kürzester Zeit sähen sich die Helden dann einer Überzahl an Waffenknechten gegenüber. Auf diese Weise können Gänge und Räume kurzfristig blockiert werden und die Helden so bei Bedarf abenteuergerecht von Raum zu Raum geleitet werden.

● Zwei Dutzend Söldner befinden sich in der Vorburg. Hier werden das äußere und das innere Tor von je vier Schergen bewacht. Vor dem Marstall, in dem das Gesinde der Burg gefangen gehalten wird, stehen noch einmal zwei weitere Schergen Wache. Zwei andere patrouillieren auf dem weitläufigen Gelände der Burg. Das übrige Dutzend schläft.

● In der Hauptburg selbst befinden sich zehn Schergen Rimaldos, die seit mittlerweile vier Stunden völlig unbeaufsichtigt sind, da ihr Herr die gesamte Burg auf den Kopf stellt. Deshalb ist eine gewisse Nachlässigkeit eingetreten.

Die zehn Schergen Rimaldos

Horasio, 41, 1,83, Hauptmann der Schergen, Bauchansatz, sehr aufbrausend

Kalman, 35, 1,84, kräftig, behände, lacht gern und laut, Ring im linken Ohr

Reon, 22, 1,82, schlaksig, fettiges Haar, ein Hasenfuß

Dalida, 25, 1,75, rothaarig, muskulös, zahlreiche Ringe an den Fingern

Rovena, 31, 1,73, blond, ausgesprochen gut aussehend, sturköpfig

Ada, 33, 1,68, ehemalige Gardistin, Pferdeschwanz, als Tätowierung zwei gekreuzte Schwerter auf dem linken Unterarm

Geshmine, 28, 1,79, braune Locken, nervös, hat sich in Rondrigo verguckt

Alricio, 31, 1,84, schwatzhaft, Pferdeschwanz, Ring im linken Ohr

Rondrigo, 24, 1,87, athletisch, blonde Haare, blaue Augen, Frauenschwarm

Leomar, 37, 1,78, schütteres braunes Haar, wortkarg

Kusliker Säbel: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N

LeP 33 AuP 38 KO 14 RS 2 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Betäubungsschlag, Schildkampf I (Für Hauptmann Horasio, Ada und Kalman sollten Sie die Werte etwas heraufsetzen.)

Die Schergen Rimaldos können aber nicht nur als ‘Blockadesteinchen’ eingesetzt werden, sondern sind auch als Informationsquelle geeignet. Beim Belauschen ihrer Gespräche kann man Folgendes in Erfahrung bringen:

● Rinaldo hat die Burg vor fünf Tagen kurz nach Mitternacht erreicht und noch vor der Dämmerung im Handstreich genommen.

● Herr Arralin hat den Baron begleitet. Er war immer wieder in den Verliesen. Nach einem Gespräch mit Rinaldo hat es dann gestern ziemliche Aufregung gegeben. Eine der Gefangenen wurde ins Turmgemach gebracht.

● Die überwältigten Adlerritter wurden allesamt in die Kerker der Burg gesperrt.

● In den Verliesen befinden sich noch weitere Gefangene, einer von ihnen ist ziemlich verrückt.

● “Prinz Romin wird sich bestimmt großzügig zeigen, wenn er von der Entdeckung des Barons erfährt. Hoffentlich fällt auch für uns etwas ab!”

● "Hoffentlich sind wir hier raus, bevor weitere Adlerritter auftauchen. Am Ende kommt noch der Ravendoza!"

Letztlich ist es auch denkbar, dass einer oder mehrere der Helden von den Schergen überwältigt und gefangen werden. Das Auftauchen der Helden wird zwar auch bei Rinaldo auf kurze Verwunderung stoßen, schließlich wird er seinen Schergen aber befehlen, die Eindringlinge einzukerkern. Er habe keine Zeit, sich um jeden Dieb in dieser Burg persönlich zu kümmern (siehe **Keller und Verliese**, S. 54).

Das Gesinde der Burg

Neben den Schergen Rimaldos befinden sich auch gut ein Dutzend Knechte und Mägde auf der Burg. Diese arbeiten nun unter Androhung des Todes für Rinaldo und seine Spießgesellen.

Die ungestörte Befragung eines Dienstaboten ergibt folgende Informationen:

● Haushofmeisterin *Lamea* (35, 1,82, strenger Zopf, eingeschüchtert, blaues Auge von Horasio, da sie Widerworte bei der Besetzung gab): "Vor etwa zwei Wochen ist eine Einbrecherin in den Archiven der Burg gefasst worden."

● Köchin *Jelina* (38, 1,55, klein, rund, gelangweilt): "Eine der Gefangenen wurde ins Krongemach gebracht."

● Knecht *Efferdio* (26, 1,79, schlaksig, redselig): Neben vielen Verwünschungen: Angaben über Stärke und Aufenthaltsort der Söldner.

● Hufschmied *Baldur* (43, 1,69, schmerzbäuchig, Glatze, ängstlich): "In den Vorratskellern gibt es zugemauerte Nischen, in denen es spukt!"

● Stallbursche *Roffo* (16, 1,84, rothaarig, aufgeweckt und naseweis): "Ich habe gesehen, wie jemand etwas aus dem Turm geworfen hat, es sah aus wie ein Mantel!" (Der Quitslinga hat den Mantel Arralins entsorgt; bei Nachfrage wird Roffo sich schließlich erinnern, ihn an dem Magier gesehen zu haben.)

● Zofe *Helasia* (20, 1,68, vollbusig, brünett, reinlich, aufgeregt): "Ich habe in der Nacht einen ersticken Schrei aus dem Krongemach gehört, ganz grauslich, als ob jemand ermordet worden wäre!" Sie hat keinen Zutritt zum Raum im zweiten Stock, in dem ein "wichtiger Gast des Barons" untergebracht sei. Aus Neugier hat sie an der Tür gelauscht (und so Kusminas Todeskampf mitbekommen). Seitdem ist sie in heller Aufregung, zumal sie sich Rimaldos Leuten nicht anvertrauen konnte. Sie bittet die Helden eindringlich herauszufinden, was in der Kammer vorgegangen ist.

● Küchenmagd *Nia* (14, 1,68, blond, Pferdeschwanz, schwächling, schüchtern) kennt durch Zufall das Geheime Archiv (**T5**, S. 52).

● Magd *Ronna* (Magd, 25, 1,72, lange braune Locken, stämmig): "Folgt mir, ich weiß einen Geheimgang!" Ronna hat eine Liebesaffäre mit dem Schergen Alricio und wird versuchen, die Helden in eine Falle zu locken.

Nachforschungen in der Burg

Auf der Suche nach dem Geheimnis stoßen die Helden in der Burg auf die Archive (S. 50), geheime Kammern und zugemauerte Nischen (**Vorratskeller** S. 52), die Gefangenen in den Zellen (S. 55), Arralins Raum (S. 53) und Kusminas Gemach (**Krongemach** S. 51). In welcher Reihenfolge sich die Helden die wichtigen Informationen beschaffen, bleibt ihrem Spürsinn vorbehalten. Eine Ideallösung kann es nicht geben. Wichtig ist jedoch, dass die nachfolgend beschriebene Konfrontation der Helden mit Rinaldo und Kusmina erst dann erfolgt, wenn sie die einzelnen Puzzlestücke zusammengesetzt haben. Diese Puzzlestücke finden Sie in den Beschreibungen der einzelnen Schauplätze auf Burg Naumstein, die Sie sich unbedingt vorher angeeignet haben sollten. Daran schließt sich das Finale an.

DIE RATTE UND DER DÄMON

DAS GEHEIMNIS – DIE GEFAHR

Nachdem die Helden in der ganzen Burg nach dem 'Geheimnis, das Könige machen und Kaiser stürzen kann' gesucht haben, dürfte ihnen klar geworden sein, dass es sich dabei um die ehemalige Fürstin von Kuslik, Kusmina Galahan, handelt. Den Helden sollte auch die Tragweite dieser Erkenntnis bewusst sein: Mit Kusmina, der alten Ränke- und Intrigenschmiedin, als Galionsfigur würden die Galaha-

nisten im Reich die Oberhand gewinnen. Romins militärische Macht und Kusminas Einfluss würden den schwelenden Geschwisterkrieg der Firdayonkinder ersticken, das Haus Galahan wäre am Ziel: die Königswürde des Lieblichen Feldes.

Während sich Rinaldo durch die Befreiung Kusminas Ämter, Titel und Reichtum erhofft, hat der Quitslinga ein völlig anderes Ziel: Er will als Königin Kusmina über Hesindes Hort herrschen und in Amazeroths Auftrag die lieblichen Lande ein für allemal vernichten.

DER KAMPF GEGEN RIMALDO



Kusminas Aufenthaltsort ist schnell gefunden, denn ihre Anwesenheit auf Burg Naumstein ist unter den Schergen Rimaldos kein Geheimnis mehr. Die Fürstin wurde nach ihrer langen Gefangenschaft im Krongemach im zweiten Stock (siehe Seite 51) untergebracht. Rinaldo, der sich in unregelmäßigen Abständen nach dem Wohlergehen der Fürstin erkundigt, hält in erwartungsfroher Unrast in der Eingangshalle Wache, damit kein Unbefugter sich der Fürstin nähert.

Daher treffen die Helden auf ihrem Weg zu Kusmina zwangsläufig auf Rinaldo, der ihnen den Zugang zum Raum der Fürstin versperren wird. Da sich das Krongemach am Ende der großen hölzernen Treppe in der Eingangshalle befindet, kann ein einzelner brillanter Fechter wie Rinaldo die Helden durchaus aufhalten.

Die Schergen Rimaldos sollten unterdessen von den befreiten Adlerrittern in Schach gehalten werden. Bestimmen Sie das Kräfteverhältnis so, dass der Kampf für die Helden zwar siegreich endet, ihnen aber einiges abverlangt. Bedenken Sie dabei, dass der Endkampf gegen den Dämon noch folgt!

Geron wird sich zunächst allein mit Rinaldo duellieren wollen. Dies ist der Kampf, auf den er Jahre gewartet hat, und er wird sowohl auf seinem Vorrecht als auch auf einem ehrenhaften Zweikampf nach Rondras Regeln bestehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ohne Zögern stürzt sich Geron mit gezogener Waffe auf Rinaldo. Dieser pariert blitzschnell und geschickt. Sofort entbrennt zwischen den beiden Todfeinden ein Duell. Geron's Schläge sind hart und wuchtig, doch Rimaldos Streiche wirken gekonnter. Immer wieder wehrt Rinaldo einen der Schläge Geron's ab und stößt diesen von sich. Nach ein paar Hieben löst Rinaldo seinen Linkhand vom Gehänge und steht nun mit beiden Waffen vor Geron.

"Erbärmlicher Scapanunzio", zischt Geron zwischen den zusammengepressten Lippen hervor, "feige und unehrlich bis zuletzt." "Hättest du gelernt, wie man richtig ficht, dann müsste ich jetzt nicht deine Schlachterhiebe abwehren."

Beide Kontrahenten kämpfen verbissen weiter und der Kampf verlagert sich immer weiter auf die große Treppe. Beide Streiter nutzen den Höhenunterschied geschickt für sich aus.

"Gebt auf und lasst uns durch!"

"Niemand, die Fürstin ist mein Schlüssel zu Reichtum und Macht!"

Beide Kämpfer sind nun auf dem letzten Absatz angekommen. Rinaldo eilt die letzten Stufen empor und steht nun oben vor der Tür.

"Das ist das Ende für Euch, Rinaldo!"

"Versuch's nur, Sohn einer Dämonenmetze!"

Mit einem gewaltigen Satz springt Geron auf Rinaldo zu, Stahl trifft auf Stahl, Rimaldos Fechtarm sinkt herab. Blitzschnell zieht er seinen Linkhand von unten empor und streift leicht Geron's Seite. Ein feiner Schnitt ist durch das zerteilte Wams zu erkennen.

Geron zuckt vom überraschenden Schmerz zusammen und lacht Rinaldo ins Gesicht. "Das war alles, ein Kratzer? Geht endlich bei..." Noch während Geron redet, verliert er plötzlich das Gleichgewicht, taumelt, kippt nach hinten weg und stürzt die Treppe hinunter.

"Gift", murmelt er noch, bevor ihm die Klinge aus der Hand fällt. "Ein äußerst wirksames dazu", ruft Rinaldo ihm spöttisch nach. "Ein Paralysegift aus Al'Anfa, schnell und ausgesprochen effektiv. Wer ist der Nächste?"

Ob die Helden direkt in den Kampf eingreifen oder erst nachdem Rinaldo Geron mit seiner vergifteten Linkhand verletzt hat, bleibt der Gruppe überlassen. Schließlich muss Rinaldo aber mit vereinten Kräften besiegt werden, denn er ist ein begnadeter Fechtkämpfer, der es leicht mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen kann.

Rinaldo

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, Arroganz 10

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 10, Rechtskunde 15

Florett: INI 19+1W6* AT 20 PA 16* TP 1W6+3 DK N

Linkhand: INI 16+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+1 DK H

LeP 37 AuP 48 KO 13 RS 1 GS 8 MR 6

*) In Kombination mit dem Linkhandedolch steigt die INI auf 20+W6, die PA auf 20.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Schnellziehen, Finte, Ausfall, Gezielter Stich, Todesstoß, Parierwaffen II, Tod von Links, Meisterparade, Binden, Defensiver Kampfstil, Klingenwand, Klingensturm, Entwaffnen

Optional: Wenn Sie es Ihren Helden zumuten können, geben Sie Rinaldo AT/PA +1 und lassen Sie ihn als *Waffenmeister (Florett)* u.a. die Manöver *Finte* und *Gegenhalten* jeweils um 2 Punkte erleichtert einsetzen, *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sogar jeweils um 4 Punkte.

● Entscheiden Sie im Hinblick auf Ihre Helden, wie stark Rinaldo im Kampf mit Geron bereits verwundet wurde und ob das Gift an seinem Linkhandedolch für einen weiteren Gegner reicht (der dann noch mit einem Schlafgift der Stufe C zu kämpfen hätte).

● Rinaldo kann mit einem PSYCHOSTABILIS-Ring ausgestattet sein, der seine MR um 5 Punkte (7 gegen *Einfluss-* oder *Herrschafts-*Zauber) erhöht.

● Mit mehreren Gegnern konfrontiert, wird Rinaldo versuchen, einen Widersacher rasch in die zweite Reihe zu drängen (*Gezielter Stich* oder *Entwaffnen*) und dann zwei weitere auf der Treppe mit *Klingenwand* und *Klingensturm* bzw. *Tod von Links* zu bekämpfen. Gegen einen einzelnen Gegner wird Rinaldo seine berühmte Kombination aus *Binden* und *Todesstoß* rückhaltlos einsetzen.

● Nachdem Geron kampfunfähig geworden ist, kann einer der Helden das Schwert Geron übernehmen. Im Kampf gegen den Dämon ist das Schwert später sehr hilfreich. (Sie können es einem Helden zuspielen, indem Sie ihn von Rinaldo entwaffnen lassen – worauf Geron dem Helden sein Schwert zuwirft.)

● Während des Kampfes, der auch von Rinaldo einiges abverlangt, redet sich dieser in Zorn und beschimpft die Helden und den geschlagenen Geron:

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

Schweißperlen sammeln sich auf der Stirn Rinaldos, doch noch immer finden seine Attacken ihr Ziel.

“Seht ihn Euch an, diesen heruntergekommenen Burschen”, spottet der Baron. “Wie soll so einer jemals über eine ganze Baronie gebieten?”

Wieder wehrt er mit zwei gekonnten Paraden die auf ihn einstürmenden Attacken ab. “Alle habe ich sie überlebt, den alten Broderico, diesen Delgado, und auch Mercusia wird mir keine Schwierigkeiten mehr machen, wenn ich mit Euch fertig bin. Dutzende Siege habe ich davongetragen. – Ha! Der Stoß schmerzt!”

Wieder und wieder zischt die Klinge Rinaldos durch die Luft und findet ihr Ziel.

“Mit einem Haufen Herumtreiber will er mich besiegen. Ihm wird es ergehen wie seinem Vater, verreckt und vergessen.”

Ein Zischen entfährt Rinaldo, als einer eurer Hiebe seine Deckung durchbricht. Blut tropft von seinem Arm.

Am Ende wird Rinaldo gegen die vereinten Kräfte der Helden unterliegen. Der Weg zu Kusmina ist frei.

Fürstin Kusmina

Nach dem Sieg über Rinaldo treffen die Helden das erste und einzige Mal mit Kusmina zusammen. Die ältere Dame ist resolut und bestimmt wie immer. Sie lässt sich von den vermeintlich kampfstärkeren Helden keineswegs etwas sagen. Der Versuch, sie gefangen zu setzen, endet damit, dass sie beginnt, sich vehement zu wehren. Zur Überraschung der Helden ist sie sogar in der Lage, Zauber zu wirken.

Wenn Ihre Helden bislang noch nicht wissen oder zumindest ahnen, dass mit dieser Kusmina etwas nicht stimmt, ist es Ihre Aufgabe als Meister, alle Verdachtsmomente gegen sie zu schüren:

● Der Quitslinga meidet Namen und Symbole der Zwölfgötter, insbesondere Hesindes.

● Einem Beobachter könnte auffallen (*Geschichtskennntnis* +5), dass die vor ihm stehende Person erstaunlich wenig unter der fast zehnjährigen Kerkerhaft gelitten hat. Jedem, der das Porträt der Fürstin im *Yaquirsaal* (T2) gesehen hat, steht eine KL-Probe zu, um den gleichen Einfall zu haben.

● Da sich der Quitslinga noch nicht ausreichend auf seine Rolle als Kusmina vorbereiten konnte, mag ihm ein Lapsus unterlaufen: Im Gespräch könnte er auf ein Ereignis Bezug nehmen (z.B. dass Borbarad besiegt wurde oder dass Aldare einen Sohn hat), das er in einer früheren Gestalt beobachtet hat, von dem Kusmina in ihrer Gefangenschaft aber unmöglich Kenntnis erhalten haben kann. Darauf angesprochen wird ‘Kusmina’ sich mit einem Bericht Rinaldos herausreden, eine Ausflucht, die beim zweiten Fehler versagen dürfte.

● Wenn dies noch nicht reicht, lotsen Sie einen der Helden (z.B. durch ein verdächtiges Geräusch) in den benachbarten Baderaum (6a): Dort liegt in einer blutbespritzten Messingwanne die unbekleidete Leiche einer alten Frau – der echten Kusmina (mit entstelltem Gesicht).



Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

Vorsichtig betretet ihr das große Gemach. Der riesige Raum wird von einem großen Kamin an der Stirnseite dominiert. Davor stehen zwei alte prächtige Lehnstühle, deren Bezüge bereits abgewetzt sind. Auf einem der Lehnstühle vor dem prasselnden Feuer, mit dem Rücken zu euch, sitzt eine Frau mit braunem, geflochtenem Haar, das von einem goldenen Diadem geziert wird.

“Rinaldo, seid Ihr es?” Eine sanfte, brüchige Stimme klingt zu euch herüber. “Bringt mir doch bitte noch eine Decke. Die feuchte, kalte Luft im Verlies steckt noch immer in meinen Knochen. Oh, Ihr seid nicht Rinaldo.”

Ein kurzer Schulterblick lässt die Frau ihren Irrtum erkennen. Langsam und bedächtig erhebt sie sich aus ihrem Lehnstuhl, greift nach einem bereitliegenden Gehstock und wendet sich euch zu.

Kein Zweifel, die stattliche, prunkvoll gekleidete Dame ist Fürstin Kusmina. Sie gleicht dem Bild auf dem Gemälde nahezu bis aufs Haar. Etwas älter mag sie geworden sein, aber die Gesichtszüge sind unverkennbar.

“Kommt Ihr von meinem Sohn?”, fragt Kusmina euch. “Darf ich nach all den Jahren endlich meinen geliebten Romin wieder in die Arme schließen? Hesinde”, ein Husten durchschüttelt den Körper der alten Frau, “sei Dank!”, presst sie hervor.

Zunächst versucht die Quitslinga-Kusmina die Helden einzuwickeln und stellt sich selbst als alte, gebrechliche Frau dar. Wie die alte Kusmina erweckt auch sie zunächst gewollt den Eindruck, freundlich, ein wenig eitel und nicht sehr klug zu sein.

Sollten die Helden Kusmina unbedarft gegenübertreten oder aber zunächst bewusst auf die Scharade eingehen, wird sie versuchen, sie mit Lob zu umschmeicheln und mit Versprechungen von Macht, Wissen und Einfluss für sich zu gewinnen. Lassen Sie den Quitslinga ruhig das Blaue vom Himmel herunter lügen! Baron von Hussbek werden? Magistra an einer Kusliker Akademie? Hofkünstler? Was immer die Helden wollen! Eine notwendige Bedingung wäre allerdings, dass die Helden die Burg den Galahanisten übergeben und die Adlerritter wieder einkerkern. Wir wollen hoffen, dass die Helden diese Forderung als Beleidigung empfinden und sich nicht gegen ihre Kampfgefähr-

ten wenden (lassen Sie ansonsten Geron den Helden ins Gewissen reden).

Wenn die Helden das Angebot ausschlagen oder Kusmina direkt aufordern, ihnen zu folgen, ändert sich die Stimmung der Fürstin. Sie wird gebieterisch, herrisch und bestimmend. "Ihr habt mir nicht zu befehlen!" – "Wisst Ihr überhaupt, wen Ihr vor Euch habt?" – "Diesen Ton muss ich mir nicht gefallen lassen." – "Holt mir Rinaldo her."

Sobald dem Quitslinga bewusst wird, dass die Helden Rinaldo getötet haben und nicht auf der Seite der Galahanisten stehen, weiß er, dass es auf einen Kampf mit den Helden hinauslaufen wird. Von nun an wartet der Dämon auf einen Moment der Überraschung, den er zum Angriff nutzen kann. Sollten die Helden über das weitere Vorgehen beraten, ist das der geeignete Zeitpunkt für den Dämon zuzuschlagen.

- Gleich zu Beginn setzt der Dämon Magie ein, um möglichst viele Helden gleichzeitig zu treffen oder zu verwirren.

- Der Gehstock ist zwar nur bedingt kampftauglich, in Ermangelung anderer Waffen kann der Quitslinga-Kusmina diesen aber auch (überraschend geschickt) als stumpfe Hiebwaaffe nutzen.

- Sollten Ihre Helden sich scheuen, die vermeintlich ältere Dame anzugreifen oder den ersten Blendzaubern erliegen, tritt der im Folgenden beschriebene Effekt allein durch den geschwächten Zustand des Quitslinga auf. Mit jedem Zauber beginnt seine noch nicht gefestigte Form zu verschwimmen, bis er die Maske fallen lassen muss.

DER DÄMON

Der Kusmina-Quitslinga verliert im Verlauf des Kampfes zusehends seine Kräfte und fällt der Reihe nach in die Gestalten seiner früheren Opfer zurück: Er verwandelt sich von der Porträtversion Kusminas in ihr wahres Alter zurück, dann in die magisch entstellte Fürstin, in die Söldnerin Gilia, in Arralin und schließlich in die Gräfin von Bomed, seine erste Gestalt auf Aventurien, bevor er in seine alptraumhafte Tentakelgestalt übergeht und sich als das zu erkennen gibt, was er wirklich ist: ein Dämon.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kusmina taumelt, die Waffe fällt ihr aus der Hand. Die frisch geschlagenen Wunden bluten und der Sieg scheint nahe. Doch irgendwie traut ihr diesem Triumph nicht. Irgendetwas stimmt hier nicht.

Noch während ihr diesen Gedanken nachhängt, werden eure schlimmsten Befürchtungen wahr: Das rosige, feiste Gesicht der Fürstin beginnt zu altern. Die Haare werden grau, die Haut welkt dahin und ihre Augen werden stumpf. Der Körper beginnt sich unter der Last des Alters zu beugen und die Frau vor euch verliert deutlich an Gewicht. Vor euch steht unzweifelhaft Kusmina Galahan, doch nicht so, wie auf dem Porträtbild, sondern als alte, gebrochene Frau aus den Kerkern Naumsteins.

Im nächsten Augenblick ändert sich aber auch dieses Bild wieder. Die Nase beginnt unter den braunen Augen zu wachsen und der Mund wird schmallippig, die Wangenknochen sinken herab und das von Alter und Gram zerfurchte Gesicht erinnert nur noch entfernt an Kusmina.

Aber die Verwandlung nimmt kein Ende, denn nur wenige Augenblicke später seht ihr vor euch die schwarzgelockte Söldnerin aus dem Flusshafen. Dann blickt euch das bleiche und eingefallene Gesicht des Magiers Arralin entgegen, nur um sich Sekunden später erneut in eine alte Frau mit von Krankheit zerfressenem Gesicht zu verwandeln.

Doch auch die Pusteln verschwinden schneller, als sie gekommen sind, und aus dem Leib der hochgewachsenen blonden Frau

[wenn die Helden das Gemälde der Gräfin von Bomed gesehen

haben, dann können sie die Züge dieser Frau eindeutig wieder erkennen] wuchern plötzlich schleimige Tentakel hervor. Wie die Arme eines Kraken greifen die widerlich stinkenden Fühler nach euch, das menschliche Gesicht des Wesens zerfällt immer mehr zu einer formlosen teigigen Maske. Mit einem ohrenbetäubenden Gekreische, das nicht von dieser Welt stammen kann, stürzt das wabernde und sich stetig wandelnde Wesen auf euch zu.



An dieser Stelle ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 fällig, um nicht würgend und taumelnd die nächste Kampfunde wehrlos und passiv über sich ergehen zu lassen. In der jeweils nächsten Kampfunde steigt der Aufschlag auf die *Selbstbeherrschungs*-Probe um jeweils einen Punkt, da der Gestank immer unerträglicher wird. Erst, wenn einer der Helden auf die Idee kommt, ein Fenster einzuschlagen oder



zu öffnen, beginnt der Gestank zu verwehen und die *Selbstbeherrschungs*-Proben werden je Runde um einen Punkt abgesenkt. Werden alle vier Fenster aufgerissen, sind keine Proben mehr von Nöten.

Quitslinga

Gehstock (als Kusmina): INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+2 DK N

Tentakel (als Dämon): INI 14+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+5 DK NS

LeP 50* **AsP** 60* **RS** 1* **GS** 6 **MR** 12

Manöver: Finte, Entwaffnen, Umreißen

Besonderheiten: Als Dämon erleidet der Quitslinga keine *Wunden* und keine Einbußen durch niedrige LE, seine Ausdauer ist unendlich. Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese* oder *Umwelt* bleiben wirkungslos. Gewöhnliche Waffen richten nur die halben SP an. Magische oder geweihte Angriffe sowie das Schwert Ousdrasil verursachen normalen Schaden. Wenn der Dämon in seiner Kusmina-Gestalt 25 SP eingesteckt hat (die Fürstin also eigentlich 'tot' wäre), ist er gezwungen, sich wie oben beschrieben zu verwandeln (was ihn 10 AsP kostet). In der Tentakelgestalt hat der Quitslinga sogar 4 Aktionen pro KR.

Magie: Seine im Kampf einsetzbaren Fähigkeiten entsprechen etwa den Zaubern AURIS NASUS 17, VOCOLIMBO 14, DUPLICATUS 11, BLITZ 10, PLUMBUMBARUM 8, PARALYSIS 13, SALANDER 8 und ARMATRUTZ 9

*) Durch den jüngsten Gestaltwechsel und die aufwändigen Illusionen bei **Arralins Abgang** ist der Quitslinga nicht auf dem Höhepunkt seiner Kräfte, wenn die Helden ihm begegnen. Passen Sie seine Verfassung den Fähigkeiten der Gruppe an.

Der Kampf des Dämons ist hart und verbissen, denn er weiß, dass es sein entscheidendes Gefecht ist. Er sieht sich seinem Ziel, der Unterwerfung des Lieblichen Feldes, näher denn je und will weder seinen Platz noch diese Welt freiwillig verlassen. Es ist an den Helden, den Dämon in die Niederhöhlen zurück zu schicken – und damit auch das Kapitel Kusmina Galahan endgültig zu beenden.

RAVENDOZA KOMMT

AUFRÄUMEN IN DER BURG

Die Schar der Adlerritter hat mittlerweile die Schergen Rimaldos, die nach dessen Tod nur noch lustlos weitergekämpft haben, besiegt. Die Überlebenden werden in die Kerker verbracht. Gefahr droht weiterhin von den Söldlingen des Condottiere Cardolfo in der Vorburg. Sollte die Hauptburg immer noch nicht verriegelt sein, wäre jetzt ein idealer Zeitpunkt für diese Idee.

Vom Kampf in der Hauptburg haben die Söldner in der Vorburg nichts mitbekommen. Sie sind jedoch deutlich zu zahlreich, als dass Helden und Adlerritter gegen sie im Kampf bestehen könnten.

HILFE VON AUßEN

Noch während in der Burg über das weitere Vorgehen beraten wird, ertönt erneut ein Hornsignal. Schnell stellt sich heraus, dass es sich um ein größeres Aufgebot an Adlerrittern und Gardereitern aus Vinsalt handelt, unter dem persönlichen Kommando des gefürchteten Comto Ravendoza.

In dem Moment, als den Söldlingen in der Vorburg ihre hoffnungslose Lage bewusst wird (wenn die Helden z.B. das Banner des Königreiches wieder auf dem Turm der Burg aufziehen), strecken sie die Waffen. Nachdem Ravendoza die Burg unter seine Kontrolle gebracht hat, will er über die Vorkommnisse des Tages unterrichtet werden. Ravendoza hört sich still und aufmerksam die Schilderungen der Helden an. Aus seiner Miene ist nicht zu entnehmen, wie sehr ihn diese Ereignisse erschrecken. Wenn er von Kusmina und/oder dem Dämon erfährt, wird er die Helden einen heiligen Eid auf das Kronsiegel schwören lassen, niemandem (!) davon erzählen. Schließlich dankt er den Helden aber für ihren Einsatz und übergibt dann die Burg wieder in Mercusias Hände.

BELOHNUNG UND ABENTEUERPUNKTE

Nicht nur Geron wird den Helden dankbar für den Sieg über seinen Erzfeind Rinaldo sein, sondern auch Mercusia und Janneke für ihre Befreiung aus den Verliesen. Doch während die Kastellanin den Helden dankbar die Hand reicht, entschwindet Janneke unbemerkt mit dem Seemond (bis zu einem Wiedersehen im Band **Masken der Macht**).

Geron bittet die Helden im Anschluss an das Abenteuer, ihn bei seinem Kampf um die Baronie weiter zu unterstützen (Siehe das Szenario **Der Falke kämpft um seinen Horst**).

Schließlich haben sich die Helden jeweils **350 Abenteuerpunkte** verdient. Hinzu kommen *Spezielle Erfahrungen*, die in besonders angewendeten Talenten verteilt werden sollten, darunter vermutlich *Schleichen*, *Sich Verstecken* und so manche Kampffertigkeit. Als Eingeweihte in manchen politischen Zug Amenes und ihrer Gegenspieler haben sich die Helden auch Kenntnisse der *Staatskunst* erworben.

FAZIT

Was wissen die einzelnen Gruppierungen nach diesem Abenteuer über die Hintergründe der Kampagne?

Die Helden ...

... sind einer Reihe von Personen begegnet, die im weiteren Verlauf der Kampagne noch eine Rolle spielen werden. Sie wissen, dass es einige wohlverborgene Geheimnisse im Königreich am Yaquir gibt, und sind vielleicht bereits über den Namen *Mantikor* gestolpert.

Timor ...

... wird auf die Helden aufmerksam. Zwar haben sie seinen eigentlich Plan, Kusmina als Druckmittel gegen Romin zu benutzen, durchkreuzt, doch haben sie im selben Zuge eine nicht vorhersehbare Katastrophe verhindert. Timor beschließt, vorsichtig Erkundigungen über die Helden einzuziehen und beizeiten auf ihre Fähigkeiten zurückzugreifen.

Mantikor ...

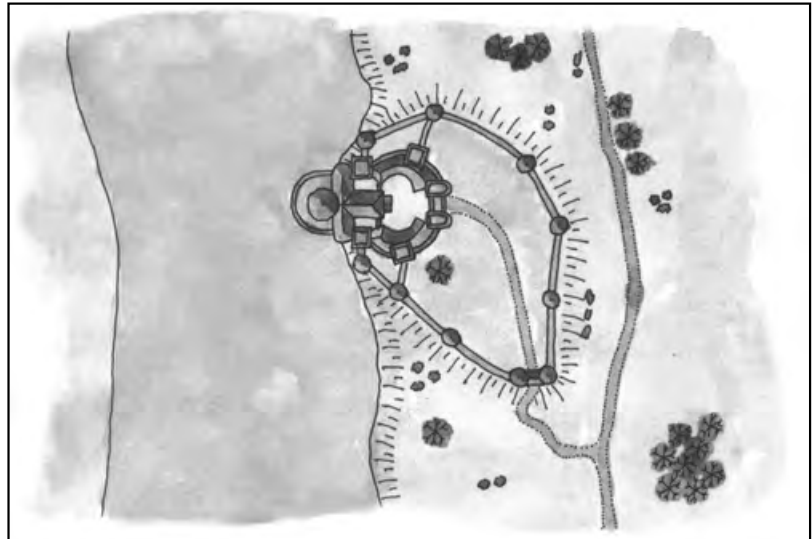
... ruht noch.

Die Anhänger des Namenlosen ...

... sind von den Geschehnissen auf Naumstein nicht betroffen.

DER SCHAUPLATZ – BURG NAUMSTEIN

Die alte Festung erhebt sich auf einem großen Felsen über den Yaquir und wird von einem gigantischen Turm dominiert. Dieser Turm ragt von den Wassern des Flusses, teilweise in den Fels hineingeschlagen, bis weit über die kleine Anhöhe und gilt als das erste Signal der königlichen Macht vor Vinsalt. Der uralte Turm der Burg soll schon zu Zeiten Bosparans über den Yaquir gewacht haben. Sicher ist, dass die Hauptburg noch aus den Tagen der Theaterritter stammt, die Naumstein als eine ihrer Ordensburgen errichtet hatten. Schon damals galt der Standort der Burg als strategisch bedeutsam.



Nach dem Untergang der Theaterritter fiel die Burg in den Besitz der Firdayons, die ebenfalls den Wert der Festung erkannten und sie über die Jahre ausbauten und befestigten. Als Graf Khadan dann im Unabhängigkeitskrieg um die Krone kämpfte, wurde Naumstein der geheime Versammlungsort einer den Firdayons nahe stehenden Verschwörergruppe. Unter seinem Sohn König Dettmar wurde der Kreis der Verschwörer zum Hausorden der Firdayons umgewandelt. Seitdem ist Naumstein der Sitz des Adlerordens.

In den Tagen der Schreckensherrschaft Prinzregent Salmans (vor ungefähr 150 Jahren) waren auf Naumstein zahlreiche Gegner seiner tyrannischen Herrschaft eingekerkert, und die Burg war Ort zahlreicher Hinrichtungen.

Die Vorburg

Die Vorburg Naumsteins liegt auf einem kleinen Hügelzug. Über eine gewundene Rampe gelangt man zum äußeren Torhaus, das zusätzlich mit einem Fallgatter gesichert ist. Hier halten vier der Schergen Rimaldos Wache und sollen verhindern, dass jemand die Burg betritt. Hinter dem Tor führt ein langer Weg über eine große freie Fläche hinauf zur eigentlichen Burg. Auf diesem Gelände lagern gut neun Dutzend Söldlinge in Diensten Rimaldos (darunter der berühmte Condottiere Cardolfo). Überall stehen Zelte, brennen Lagerfeuer und trainieren Kriegsknechte.

Das innere Tor wird von zwei mächtigen zinnenbewehrten Türmen flankiert. Das Tore steht weit offen und wird von einem von Rimaldos Schergen bewacht.

Burghof

Der kreisrunde Burghof ist umgeben von Wirtschaftsgebäuden, Ställen, Unterkünten der Ordenskrieger und dem Marstall. Vier große viereckige Türme erheben sich an den Rändern dieser Gebäude.

Auf dem Hof selbst befinden sich gut ein Dutzend Pferde, noch einmal genau so viele stehen in den Ställen.

DER PALAS

1: Eingangshalle

Über eine kleine Vorhalle, deren Tore weit geöffnet sind, gelangt man in die Eingangshalle des Palas. Vier hohe Steinsäulen tragen die wuchtigen Balken der Holzdecke. Zwei hölzerne Freitreppen führen jeweils links und rechts der Halle ins Obergeschoss zum Hochmeistergemach (1. Stock) und weiter zum Krongemach (2. Stock). Altertümliche Schnitzereien von koboldartigen Figuren zieren das Geländer und die Balustrade.

Ein schwerer Kronleuchter hängt zwischen den Säulen in Höhe der Balustrade von der Decke herunter. Unter der Balustrade führen zwei seitliche Türen zu zwei kleinen Innenhöfen und jeweils steinernen Treppen ins Kellergeschoss (siehe **Keller und Verliese**, S. 54).

Gegenüberliegend dem Eingangsportal befindet sich ein schweres prunkvoll verziertes Tor, dessen Flügel jeweils einen Adler zeigen.

2: Rittersaal

Hinter der großen Tür liegt der große Rittersaal der Burg. Sechs mächtige Säulen, deren Schäfte mit Wappen verziert sind und deren Kapitelle von jeweils vier stehenden Adlern gekrönt sind, tragen ein kunstvolles Tonnengewölbe.

Die über ein Dutzend Schritt lange, fast ebenso breite und sechs Schritt hohe Halle wird von einer großen Tafel eingenommen, an der zahlreiche Stühle stehen. Am Kopf der Tafel steht ein schwerer, kunstvoll gearbeiteter Lehnstuhl. An den Seitenwänden hängen verschiedene Banner.

Auf der gegenüberliegenden Seite des hohen Eingangsportals ist ein großer offener Kamin in einer kleinen Nische eingelassen. Der Kamin wird von gegenläufig gedrehten Säulen eingefasst.

Rechts und links des Kamins führen jeweils zwei Türen in einen Raum, der hinter dem Kamin liegt (T4), sowie in zwei Räume, die jeweils neben dem Rittersaal liegen (3 und 4).

3: Bibliothek und Archiv

Dieser längliche Raum ist lichtdurchflutet und sein wunderschönes Kreuzrippengewölbe mit einem dunkelblauem Himmelskosmos verziert. Sterne und Planeten funkeln golden und silbern zwischen den Darstellungen der Halbgötter.

An den Wänden stehen zwischen den schmalen und hohen Glasfens-tern Regale, die bis zum Gewölbeansatz reichen.

In den Regalen lagern Bücher und Dokumente aus mehreren Jahrhunderten.

Während die wirklich brisanten Dokumente im *Geheimen Archiv* der Burg lagern (S. 52), finden sich hier diverse Chroniken, Nachschlage-werke und Abschriften alter Aufzeichnungen der Könige des Lieblichen Feldes.

4: Rondrasaal

Der längliche, helle Raum, dessen ebenfalls wunderschöne Kreuzrippengewölbedecke mit kriegerischen Szenen verziert ist, wird von einem mannshohen Ronda-Schrein bestimmt. In den Boden sind beschriftete Steinplatten eingelassen, unter denen die Gebeine von Komturen des Theaterordens begraben liegen. An den Seitenwänden stehen hohe Chorstühle, in denen früher die Kapitular des Ordens den Ronda-Diensten beige-wohnt haben.

5: Gemach des Hochmeisters (1. Obergeschoss)

Über die große Freitreppe gelangt man in die Kammer des Hochmeisters. Neben einem Bett, dessen Baldachin von gewundenen Pfosten getragen wird, dominiert ein großer Kamin die hintere Wand des riesigen Gemachs. In einer zwei Schritt tiefen Nische liegt Kamin. Davor stehen zwei alte prächtige Lehnstühle, deren Bezüge bereits abgewetzt sind. Auf einer anderen Seite des Raumes steht ein Schreibtisch mit einem Stuhl sowie ein großer verzierter Kleiderschrank.

- Der große Kamin ist eine geschickt getarnte Geheimtür, die in das *Geheime Archiv* des großen Turmes (siehe T5, S. 52) führt. Wer gezielt nach einer Geheimtür sucht, kann eine halbkreisförmige Fuge erkennen, die vor dem Kamin im Boden verläuft und sich bis zu den Rändern desselben fortsetzt. Der Mechanismus, der den gesamten Kamin um 90 Grad dreht und so einen mannsbreiten Spalt öffnet, wird durch einen Hebel am Kaminrost ausgelöst. Der Mechanismus ist im Laufe der Jahre etwas eingerostet, so dass es schon eines ordentlichen Tretes gegen den Hebel bedarf, bis dieser nachgibt und der Kamin mit einem schleifenden Geräusch, einen Spalt freigibt.

Da sich auf der gegenüberliegenden Seite ebenfalls ein gleichartiger Kamin befindet, konnte die gesamte Geheimtür so konstruiert werden, dass sich der Rauchabzug mitdrehen kann. Der Mechanismus funktioniert über gegenläufige Gewichte, die sich im Innern der Turmmauern bewegen und über einen Drehzug die Bewegung erleichtern. Die Konstruktion ist von Zwergen aus dem Phecanowald erstellt worden und ein Meisterwerk der Technik.

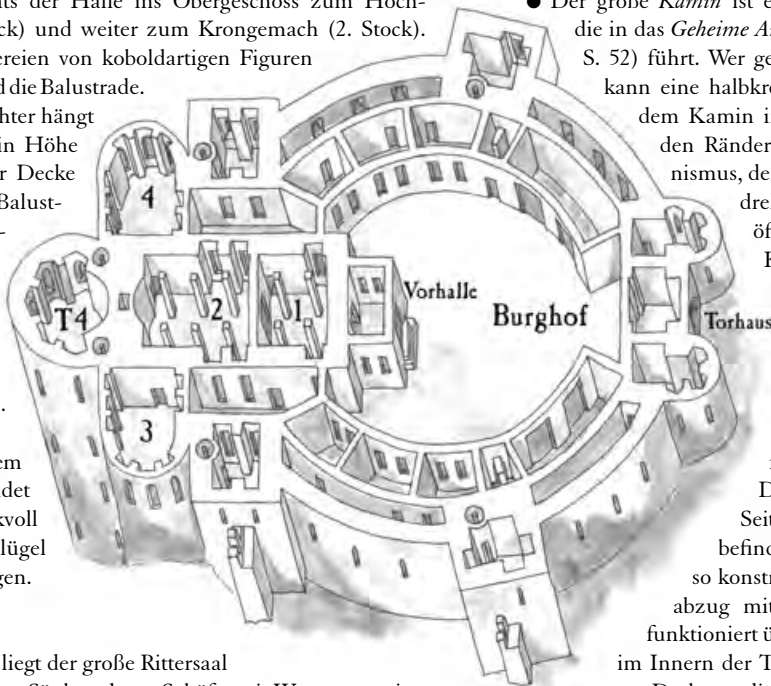
- In den Ecken des Raumes befinden sich *zwei Türen*. Die Rechte führt in einen kleinen Baderaum (5a) und die linke in einen Abstellraum (5b).

- In dem *Schreibtisch* befinden sich Unterlagen der Kastellanin Mercusia von Firdayon-Striazzirio. Neben Dienstplänen, Soldlisten und der Bestellsurkunde Mercusias zur Kastellanin von Naumstein gibt es zwei Pergamente, die mit dem geheimen Reichssiegel (dem Aarenstein, siehe **Unter dem Adlerbanner**) gesiegelt sind. In beiden Fällen ist die Wachsplakette aufgebrochen (siehe auch Handouts in der Kartentasche am Ende des Buches).

Auf dem einen Umschlag steht in verschnörkelter Kanzleischrift »Gefangenverhöre«. Die Anweisung in dem Dokument lautet:

»Vinsalt, 23. Tsa 1019 BF. Die Gefangenen von Naumstein dürfen keinen Zugang zur Außenwelt erhalten. Sollte es nötig werden, Gespräche oder Verhöre aufzuzeichnen, so sind neben Uns ausschließlich folgende Personen dazu befugt: Timor Firdayon, Broderico von Tikalen, Delgado von Firdayon-Striazzirio, Arralin Aldubhor. Dieser Erlass unterliegt der Geheimhaltung. Amene-Horas, Kaiserin.«

Auf dem zweiten Umschlag steht zuoberst »Streng geheim. Nur im Falle des Todes der Gefangenen Nr. 7 zu öffnen.« Der Inhalt des Dokumentes lautet:



»Vinsalt, 24. Tsa 1019 BF. Bei Dahinscheiden der in der Zelle Numero Sieben verwahrten Person sind Wir unverzüglich und ohne jeden Zeitaufschub über die Art und die Weise des eingetretenen Todes zu informieren. Sollten Wir außerstande sein, die Nachricht zu erhalten, sei es durch Abwesenheit, Krankheit oder Tod, so sind folgende Personen in der bestimmten Reihenfolge zu informieren: Timor Firdayon, Broderico von Tikalen, Delgado von Firdayon-Striazziro, Arralin Aldubhor. Dieser Erlass unterliegt der Geheimhaltung. Amene-Horas, Kaiserin.«

5a: Baderaum

Dieser kleine Raum ist völlig fensterlos und wird nur durch ein Oberlicht über der Tür erhellt. Der große marmorne Badezuber lässt sich mit Wasser füllen, das über den Hauptkamin erhitzt wird.

5b: Abstellraum

Dieser kleine Raum ist ebenfalls völlig fensterlos und wird nur durch eine Oberlicht über der Tür erhellt. Er ist mit allerlei Kisten und Schränken voll gestopft. Ein großer hoher Schrank nimmt die Rückwand des Raumes ein. In diesem Schrank befindet sich eine kleine und sehr schmale Geheimtür, die in den südlichen Treppenschacht des großen Turmes führt. Die Tür lässt sich nur vom Abstellraum aus öffnen. Für die Gegenrichtung besteht eine Sperre.

6: Krongemach (2. Obergeschoss)

Diese Zimmerflucht, die in Aufteilung und Ausstattung dem darunter liegenden Gemach des Hochmeisters (5–5b) entspricht, ist formell dem Monarchen vorbehalten, wenn er in seiner Eigenschaft als Oberhaupt des Adlerordens auf Naumstein weilte (was seit etlichen Jahren nicht mehr vorgekommen ist).

In diesen Räumlichkeiten, die die Helden erst im Finale betreten sollten, hält sich der Kusmina-Quitslinga auf (siehe **Fürstin Kusmina**, S. 47).

DER GROSSE TURM

T1: Die Yaquiterrasse

Der große Turm ist oberhalb des Yaquirs von einer halbkreisförmigen Terrasse umgeben. Durch das säulengestützten Gewölbe darunter kann der breite Strom ungehindert unter der Terrasse hindurchfließen.

Die zinnenbewehrte Brüstung der Plattform erhebt sich bis zu vier Schritt über dem Wasser und ist mit Wasserspeiern verziert, über die das Regenwasser von der Plattform abläuft. Die Plattform ist an jeder Stelle sechs Schritt breit und mit vier großen Torsionsgeschützen bestückt. Diese sind jedoch zum Schutz vor der Witterung mit großen Tüchern aus Ölzeug abgedeckt. Von hier aus kann man nicht nur die vorbeifahrenden Schiffe beschießen, sondern auch Ziele am gegenüberliegenden Ufer treffen. Somit kontrolliert die Burg nicht nur den Yaquir, sondern auch die Yaquirstraße nach Vinsalt. Eine eisenbeschlagene Holztür führt in die Burg.

T2: Yaquirsaal

Schmale dunkelblaue Glasfenster tauchen die hohe Gewölbehalle in ein unwirkliches Licht. Der Boden ist mit bläulichem Basalt ausgekleidet, in dessen Mitte ein Adler aus gelbem Marmor eingelassen ist. Die Wände sind bis in die Höhe von zwei Schritt ebenfalls mit dem bläulichen Stein verkleidet. Darüber erhebt sich eine verzierte Gewölbedecke, die den Eindruck eines hellen Morgenhimmels vermittelt. Ruhig ziehen gemalte Wolken über den hellblauen Himmel, an dessen östlicher Seite die Sonne aufgeht. Zwischen den Wolken sind fliegende Adler und Falken zu erkennen.

An der inneren Wand befindet sich unterhalb der aufgehenden Sonne ein großer Kamin.

Zwei kleine Türen führen aus dem Saal hinaus. Die eine, eisenbeschlagen und wuchtig, führt über eine kleine Treppenstiege auf die Yaquiterrasse, die andere in den Treppenschacht des großen Turmes. Der Raum ist angefüllt mit zahlreichen Bildern und Gemälden, die

teils offen, teils mit Tüchern abgedeckt im Raum auf Gestellen stehen. Vier Staffeleien stehen mitten in dem großen Saal, auf drei von ihnen große Porträtgemälde.

Die drei Gemälde zeigen folgende Motive:

- Das größte Bild (2 Schritt hoch, 1,50 Schritt breit) zeigt eine Frau im Ornat einer Königin (*Kusmara Galahan*). Der schwere, blaue Krönungsmantel ist um ihre Schultern gelegt, in den Händen trägt sie Zepter und Kugel, auf dem Haupt erstrahlt die Adlerkrone des Lieblichen Feldes. Zu ihren Füßen liegt ein Schwert sowie ein weißer Schild mit einem roten Drachen. Der gefallene König Alborns symbolisieren, der zugunsten Kusmaras abgedankt hatte. Jedes Kind im Königreich kennt diese 200 Jahre alte Geschichte, denn nach Kusmaras unglücklicher Herrschaft trugen die Edlen des Reiches König Alborn einhellig die Krone zum zweiten Mal an. Das Haus Galahan hatte seine Chance verspielt, das Liebliche Feld zu regieren.



- Neben Kusmaras Krönungsbild steht das Porträtbild (1,5 Schritt hoch und 1 Schritt breit) einer weiteren Frau (*Kusmina Galahan*), deren Züge denen Kusmaras nicht unähnlich sind. Aus einer weißen Halskrause aus Dröler Spitze ragt der halslose Kopf einer feisten Frau mit eindringlichen braunen Augen und braunen Haaren, in die ein goldenes Diadem mit sechs tropfenförmigen Perlen eingesteckt ist.

- Das dritte und kleinste Bild (3 Spann hoch und 2 Spann breit) zeigt einen vielleicht elfjährigen schmalen Jungen mit grünen Augen, blonden Haaren und einem äußerst einnehmendem Lächeln (*Romin*).

- Auf der vierten Staffelei stand der *Seemond*, bevor er in Arralins Gemach (S. 53) gebracht worden ist.

Geron kann sowohl Königin Kusmara als auch Fürstin Kusmina auf den Gemälden erkennen. Wer der blonde Junge ist, weiß er nicht, schätzt aber, dass es sich um Romin handeln könnte. Dass die Bilder hier ausgestellt sind, kann Geron sich nur damit erklären, dass Rimaldo sie nach seinem Wechsel auf die Seite der Galahanisten herausgesucht hat, um sie Romin zum Geschenk zu machen.

DIE GALAHANSCHES GEMÄLDEGALERIE

Die Fürsten von Kuslik waren für ihre Kunstsinnigkeit und Liebe zur Malerei berühmt, daher zog es zahlreiche Künstler an ihren Hof. Im Laufe der Jahre entstand so die weithin berühmte Galahansche Gemäldegalerie, die gut vier Dutzend Bilder umfasst.

Besonders beeindruckend sind die Porträtbilder Fürstin Kusminas und ihres Sohnes Romin, die von dem Silaser Künstler *Rahjadan Cremoni* nahezu lebensecht auf die Leinwand gebannt worden sind.

Das erstaunlichste Gemälde ist aber ein Bild des berühmten Elfenmalers *Golorion Seemond*, der mit Lotosfarben aus Alraunensaft und Kairanpaste magische Bilder von unübertrefflicher Güte erstellte. Im Auftrag von Fürst Kusim Galahan, Fürstin Kusminas Großvater, erschuf er mit seinem Gemälde *Wunschraum* ein unnachahmliches magisches Artefakt. Das Bild verbindet Hellsicht- mit Illusionsmagie und zeigt dabei immer genau das, was der jeweilige Betrachter sich am meisten wünscht. Dabei beschränkt sich der elfische Zauber nicht auf die reine Darstellung eines Wunschgegenstandes, sondern zeigt auch den jeweiligen Aufenthaltsort des Herzenswunsches. Wie genau der Künstler diese Wirkung erzielt hat, wird wohl sein Geheimnis bleiben, doch ist sicher, dass Fürst Kusim ein Vermögen für dieses einzigartige Gemälde gezahlt hat.

Mit der Verbannung des Hauses Galahan nach dem Blutkonvent im Jahre 1019 BF gelangte die Gemäldegalerie in den Besitz des Hauses Firdayon. Kaiserin Amene ließ die Sammlung aus Kuslik ins Schloss Hausbach nach Bomed bringen. Bei der Erstürmung Bomeds durch Baron Ariano von Veliris wurde die Galahansche Gemäldegalerie zu großen Teilen aus der Stadt geschafft und nach Burg Naumstein in Sicherheit gebracht. So fiel die Sammlung schließlich Rinaldo di Scapanunzio in die Hände – und damit wiederum den Galahanisten.

T3: Vorratskeller

Der runde, etwa fünf Schritt durchmessende Gewölberaum ist mit allerlei Fässern, Kisten und Säcken bestückt. In ihnen lagern Mehl, Dörrfleisch, Wein und weitere Lebensmittel, die nicht schnell verderben.

Wenn man sich intensiver mit dem Raum befasst, kann man erkennen, dass zwei der Fenster-nischen zugemauert worden sind. Eine weitere Untersuchung dieser Mauern ergibt, dass die eine Nische bereits vor geraumer Zeit zugemauert worden sein muss, während die andere erst vor einigen Jahren verschlossen wurde. Nur mit einiger Mühe und unter zahlreichen Geräuschen lassen sich die Mauerwände aufbrechen.

● Nische 1 (alt): Ein altes Skelett mit erhobenen Armen und langen blonden Haaren. Die arme Seele dieser jungen Frau aus der Tyrannenzeit Prinz Salmans spukt seit über 150 Jahren in der Burg umher. Der Geist kennt auch das geheime Zimmer hinter der Kammer des Hochmeisters.

● Nische 2 (neu): Kusminas Habseligkeiten: Hinter dem Durchbruch in der Mauer öffnet sich ein kleiner Hohlraum. Im Licht der Fackeln erkennt man zwei große Truhen sowie einen etwa mannshohen Kasten, der an der Wand lehnt. In den Kisten befinden sich neben einigen Kleidungsstücken, zumeist Unterröcke, Mieder und Wäsche, ein paar Reiseerzählungen, ein kleines Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, Trinkpokale, ein goldenes Diadem mit sechs tropfenförmigen Perlen, Pergament und Schreibzeug sowie eine Statuette der Göttin Hesinde. Der mannshohe Kasten erweist sich als Gewandkoffer, in dem drei prunkvolle und prächtige Frauengewänder aufbewahrt werden. Die Gewänder müssen einer sehr wohlhabenden und recht üppigen Frau gehört haben.

T4: Kapitelsaal

Hinter dem Rittersaal im großen Turm liegt der Kapitelsaal des Adlerordens. Während sich im östlichen Teil des runden Saals ein hoher Kamin befindet, durchbrechen im westlichen Teil des Bergfrieds schmale Fenster die dicken Turmmauer. In der Mitte des Saals steht ein zwei Schritt durchmessender kreisrunder Tisch, den sieben hohe Lehnstühle umgeben, deren Rückenlehnen allesamt von einem geschnitzten Adler geziert werden. Von der etwa sechs Schritt hohen Gewölbedecke hängt ein großer ringförmiger Leuchter herab. Zwischen den Fenster-nischen, in die gepolsterte Sitzgelegenheiten in das Mauerwerk gearbeitet sind, stehen vier Rüstungen, von denen die beiden äußeren die Fahne der Firdayon (roter Drache auf Weiß) und das Banner des Adlerordens (goldener Adler auf Blau) tragen, während die beiden inneren Rüstungen zwei Schwerter in den Eisenhandschuhen halten.

● Das eine Schwert soll der Legende nach der Drachentöter und Gründer Festums, Festo von Aldyra, getragen haben. Das andere Schwert ist das Zeremonialschwert König Dettmars, der den Adlerorden als Hausorden der Firdayons gegründet hat.

Beide Waffen eignen sich ganz hervorragend im Kampf gegen Kreaturen der Niederhöhlen (Werte wie Langschwert, BF erhöht auf 3, Dämonen erleiden vollen Schaden).

T5: Geheimes Archiv (nur über Raum 5 im Palas erreichbar)

Dieser etwa kreisrunde Raum, dessen innere Wand von einem großen verzierten Kamin eingenommen wird, enthält zahlreiche Kisten, Kästen und Regale. In den Regalen lagern diverse Dokumentenrollen, Bücher und Aktenbündel. In der Mitte befindet sich ein kleiner Tisch, an dem zwei alte Ledersessel sowie ein Stuhl stehen.

Das Geheime Archiv ist ausschließlich über das Gemach des Hochmeisters zu erreichen. Nur sehr geübten Beobachtern wird auffallen, dass sich zwischen der Waffenkammer und dem Kapitelsaal noch ein weiterer Raum befinden muss. Die Stufen und Fensterspalten der Wendeltreppe im Großen Turm sind so geschickt gesetzt, dass man nicht bemerkt, dass ein Stockwerk fehlt.

In diesem Raum befinden sich die geheimen und bedeutenden Aufzeichnungen, die auf Burg Naumstein gelagert werden. Diverse Verhörprotokolle stapeln sich in einer großen Kommode mit zahlreichen Schubfächern. Die Fächer sind mit Jahreszahlen überschrieben. Ausgewählte Jahreszahlen:

● 994 BF: Fardenin aus Grangor, Einbruch, Einkerkierung (ein einfacher Dieb)

● 1006 BF: Cusimo von Firdayon-Bethana, Einkerkierung, Hochverrat, Verbannung auf die Waldinseln (siehe Kasten **Falsche Freunde** unten)

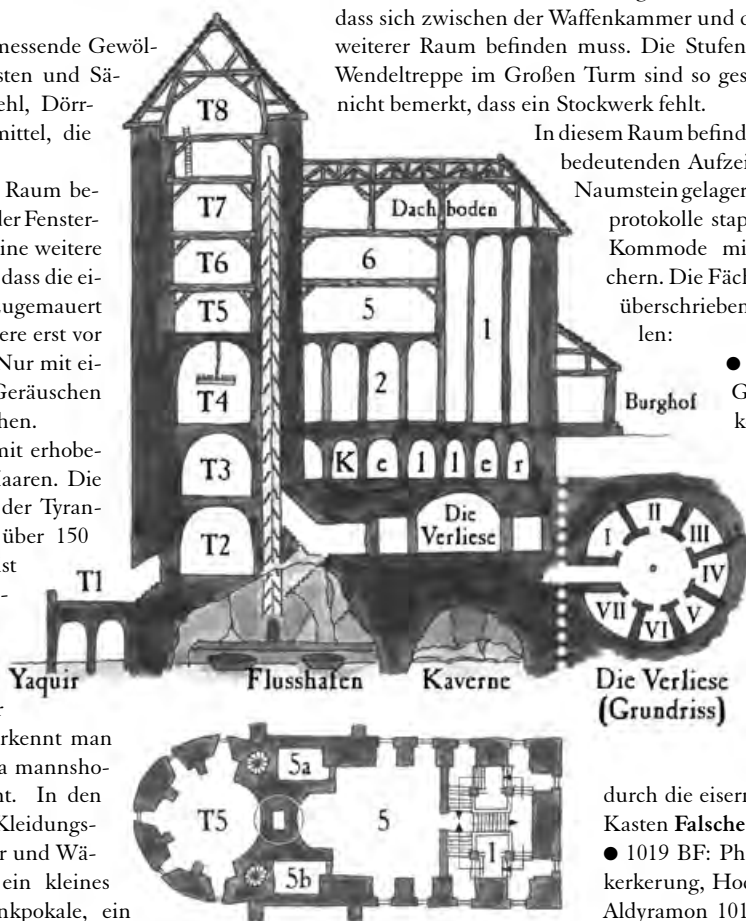
● 1006 BF: Deriago Tegalliani, Einkerkierung, Hochverrat, Tod durch die eiserne Krone 1006 BF (siehe Kasten **Falsche Freunde**)

● 1019 BF: Phrenos ay Oikaldiki, Einkerkierung, Hochverrat, Verlegung nach Aldyramon 1019 BF (siehe **Unter dem Adlerbanner**)

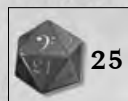
● 1019 BF: Bardo von Aralzin, Einkerkierung, Hochverrat, Tod durch die eiserne Krone 1019 BF (siehe **Unter dem Adlerbanner**)

● 1019 BF: Kusmina Galahan, Einkerkierung, Hochverrat, Besitztümer eingemauert, Tod (ohne Angabe von Gründen oder Jahr; hier findet sich die **Akte Galahan**, siehe Kasten rechts)

● 1028 BF: Alrigia Costermana (?), Einbruch, Gefangennahme (sonst keine Eintragungen; Janneke ter Jatten hat bei ihrer Verhaftung den Namen der berühmten Condottiera angegeben)



Falsche Freunde



25

Prinz Cusimo von Firdayon-Bethana (ein Sohn Haakans) und der Edelmann Deriago Tegalliani waren enge Freunde des Prinzen Jaltek Firdayon, die den Häschern der Kaiserin in die Hände fielen. Die Verhörprotokolle (in denen die angewandten Foltermaßnahmen penibel niedergelegt sind) bestätigen ihre Beteiligung "an einem Komplott gegen die Königin" (Amene war damals noch nicht Kaiserin), wofür sie "von alanfanischen Agenten gekauft und mit Titeln geködert worden waren". Besonderes Interesse zeigten die Verhörenden an den Hinterleuten der Verräter. Die Befragung ergab jedoch (neben wüsten Denunziationen) nicht mehr als den Namen der Verschwörung: Mantikor.

Alle Passagen, die sich auf Prinz Jaltek beziehen, wurden nachträglich unleserlich gemacht, sein Name fällt an keiner Stelle. Ein aufmerksamer Held (*Geschichtswissen* +5) wird jedoch feststellen, dass die Festnahmen und Verhöre in die Zeit von Jalteks mysteriösem Verschwinden fallen, und vielleicht seine eigenen Schlüsse ziehen.

Die Akte Galahan

Die Akte ist ein dickes Aktenbündel mit zahlreichen Dokumenten und Pergamenten. Ziemlich penibel hat das Königshaus die Fürsten von Kuslik ausgekundschaftet. Aus diversen uninteressanten Einträgen sind folgende Dokumente hervorzuheben:

- 1001 BF: Kontakte Kusminas nach Al'Anfa, Zweck unbekannt.
- 1003 BF: Berichte über Menschenhandel in Kuslik häufen sich.
- 1006 BF: Untersuchungen zu Prinz Jalteks Verschwinden führen auch nach Kuslik.
- 1008 BF: Abschrift eines Vertrages zwischen Kusmina und dem Haus Wilmaan über den Verkauf von zwölf Kusliker Bürgern in die Sklaverei
- 1013 BF: Romin heiratet Inver ni Bennain.
- Praios 1019 BF: Die Akten der Erleuchteten zu Bosparan, die eine Abkehr vom Zwölfgötterglauben predigen, werden als Fälschung aus Kuslik entlarvt, Hintermänner im Umkreis der Fürstin gefunden.
- Hesinde 1019 BF: Attentatsversuch auf Kaiserin Amene, Mörder von Kusmina gedungen, zahlreiche Briefe der Fürstin an ihre Getreuen aufgefunden, Haus Galahan entrechtet, Kusmina verhaftet.
- 1019 BF: Auflösung des Fürstentums Kuslik.

T6 Herrengemach

Der große Raum wird von einem Himmelbett eingenommen. In den Fensternischen sind gepolsterte Sitzgelegenheiten. An den gekrümmten Wänden stehen ein verzierter Schrank sowie ein kleiner Tisch mit einem silbernen Leuchter. Die Einrichtung ist antiquiert, aber sehr prächtig. Der Boden ist mit einem dichten Tulamidenteppich ausgelegt.

Dieser Raum diente Gästen des Hochmeisters als Unterkunft. Gelegentlich standen hier aber auch Herrschaften von hoher Geburt unter Hausarrest.

T7 Turmgemach, Arralins Raum

Der große Raum wird von einem einfachen Bett mit vier hohen Bettpfosten und einem schlichten Baldachin eingenommen. In den Fensternischen sind hölzerne Sitzgelegenheiten eingebaut. An den gekrümmten Wänden stehen ein Holzschrank sowie ein kleiner Tisch mit einem silbernen Leuchter. Die Einrichtung ist antiquiert und einfach.

Mehrere beschmierte Zettel sind auf dem Tisch und auch auf dem Boden verstreut. Den Boden bedeckt ein großer rechteckiger Tulamidenteppich. Eines der Turmfenster ist halb geöffnet.

Hier war bis zu seiner 'Abreise' der Quitslinga-Arralin untergebracht. Diverse Gegenstände und Hinterlassenschaften weisen noch auf die Anwesenheit des Magiers hin.

● Hinter dem Bett, in einer der Fensternischen, steht ein etwa 3 mal 2 Spann großes Bild auf einer der Sitzbänke; gerade so, dass man es von der gegenüberliegenden Bank eingehend studieren kann. Das Bild ist mit einem vergoldeten und verzierten Holzrahmen umgeben. Dies ist der *Seemond* (siehe auch **Die Galahansche Gemäldegalerie**, S. 51). Dieses magische Artefakt zeigt den Aufenthaltsort des größten Wunschtraums des Betrachters. Sobald ein neuer Betrachter sich das Bild besieht, beginnt das alte Bild sofort zu verblassen. Das Gemälde braucht einige Minuten, um sein Bild zu wechseln und dem Betrach-

ter seinen Wunschtraum zu zeigen. Das Bild selbst ist stets unbewegt.

Blickt ein Held auf das Gemälde, kann er kurzzeitig folgendes Bildnis erkennen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Umgeben von düsteren, unbehauenen Felswänden türmen sich in dunkelrotem, wie von Flammen geworfenem Licht zahlreiche Schätze und Kostbarkeiten: goldene Pokale, Truhen mit Gold und Geschmeide, reich verzierte Kronen, ein Wappenschild mit einem Drachen, Phiolen, silberne Büchsen, goldene Schatullen. Dazwischen sind vereinzelt gebleichte Schädel- und Rippenknochen zu erkennen. Inmitten dieser Schätze liegt eine silberne Maske, deren Antlitz hohe Wangenknochen und schmale Augenlöcher zeigt. Der sinnliche Mund ist voll und zu einem leichten Lächeln geschwungen. Die glatten Ränder laufen nach unten zu einem schmalen Kinn aus, während die breite Stirn von goldenen Locken eingerahmt ist. Am Haaransatz sind verschiedene schillernde Edelsteine eingefasst, die zur Stirnmitte immer größer werden und in einem dunklen pflaumengroßen Saphir enden, der wie ein drittes Auge aus der Stirn blickt.



DIE SPIEGELMASKE DES AMAZEROTH

Das Bildnis zeigt die Spiegelmaske des Amazeroth, nach der zahlreiche Diener des Erzdämonen bereits seit Jahrhunderten suchen. Die Maske des Amazeroth soll ihrem Träger unglaubliche Macht verleihen und insbesondere Hellsicht- und Illusionszauber fördern. Doch welche Kräfte das Artefakt tatsächlich verbirgt, ist bis heute ungewiss.

Die Maske befindet sich jedoch nicht, wie der *Seemond* glauben macht, in einem Drachenhort (oder gar dem Hort Shafirs des Prächtigen), sondern im Schloss des Spiegel sammelnden Signors von Côntris (siehe das Abenteuer *Asseln im Gemäuer* aus dem Sammelband *Preis der Macht*). Weitere Informationen dazu finden sich im Folgeband *Masken der Macht*.

● Die Zettel auf und neben dem Tisch erweisen sich als Zeichenvorlagen für das Pentagramm (s.u.) und sind ansonsten über und über mit seltsamen unleserlichen Schmierereien bedeckt. Mit einem Tal-entwert in *Lesen/Schreiben Zhayad* von mindestens 5 kann man erkennen, dass die Zeichen der Zauberschrift ähneln, jedoch kein Zhayad sind.

● Auf einer Bank in der Fensternische liegt der Zauberstab des Magiers. Er ist mit allerlei magischen Symbolen verziert und mit allen Stabzaubern belegt. Weder der Dämon noch Arralin haben noch Verwendung für diesen Stab. Den Helden aber könnte es seltsam erscheinen, dass ein Magier ohne seinen Stab reist.

● Bei genauer Untersuchung des Fußbodens kann man Kreidezeichen neben dem Teppich erkennen. Zieht man diesen zur Seite, kommt ein schlecht verwischtes Pentagramm zum Vorschein. Seltsame Zeichen sind an die Spitzen der Zacken und in die Flächen gemalt. Bei den Zeichen handelt es sich um niederhöllische Glyphen, die dem Zhayad ähneln. Ein Meister der Zaubersprache wird nach erfolgreicher *Magiekunde*-Probe +8 erahnen können, dass es sich bei der vorliegenden Anordnung um eine Art Traumpentagramm gehandelt haben muss.

● In dem Schrank, der magisch versperrt ist (CLAUDIBUS mit 5 AsP und 8 ZfP*; KK-Probe +13 oder FORAMEN +8), befindet sich die Leiche einer Frau mit schwarzen Locken (die in *Arralins Abgang* imitierte Gilia, siehe Seite 44). Ein geübter Leichenbeschauer (*Anatomie*-Probe +3) kann erkennen, dass die Frau bereits seit mehr als 6 Stunden tot ist.

● Ein kleines Notizbuch findet sich bei genauer Suche unter dem unbenutzten Bett. In das Buch ist ein weiteres Pergament eingeschoben. Das schmucklose Siegel auf dem Dokument ist gebrochen. Auf dem Pergament steht mit schneller, aber gleichmäßiger Schrift geschrieben:

»Arralin, alter Freund,
bring mir das Geheimnis Naumsteins, schnell!

Timor Firdayon«

Bei dem Pergament handelt es sich um Timors Nachricht an Arralin (siehe **„Bring mir das Geheimnis Naumsteins, schnell!“**, S. 40), die dieser in der Hoffnung übermitteln ließ, der Magier könnte ihm Kusmina bringen. Die Bitte erreichte jedoch nicht den echten Arralin, sondern den Quitslinga, der mit Timors Nachricht wenig anzufangen wusste. Die Helden (und Geron) werden das Schreiben vermutlich als Beweis für Timors Verderbtheit interpretieren – was ganz in Ihrem Sinne sein sollte, um Ihre Gruppe möglichst lange auf einer falschen Fährte zu halten.

In dem Notizbuch sind nur die ersten Seiten beschrieben, jede nur mit wenigen Zeilen:

»Tag 1 – Rinaldo überfällt Naumstein.«

»Tag 2 – Archive uninteressant. Überprüfung der Gefangenen.«

»Tag 3 – Verhör einer *Atrigia Costermana* [der Name ist durchgestrichen] Janneke ter Jatten. Sie sucht im Auftrag Juchos nach der Fürstin. Sie hat sie gefunden.«

Es folgen unleserliche Zeichen und grässliche Schmierereien. Auf einer der hinteren Seiten steht als letztes »Kusmina, Königin des Lieblichen Feldes«.

T8 Sternenturm und Taubenschlag

Am Ende der Wendeltreppe liegt das oberste Turmzimmer der Burg. Eingeschlossen in diversen Holzkäfigen gurren und flattern hier gut zwei Dutzend Tauben, die zur Nachrichtenübermittlung dienen. Direkt unter dem Turmdach befindet sich ein altes und seit Jahrzehnten unbenutztes Sternenrohr. Mit dem Fernrohr kann man nicht nur die Sterne beobachten, sondern auch die Umgebung absuchen.

KELLER UND VERLIESE

Küchengewölbe, Wein- und Vorratskeller

Unterhalb des Palas erstrecken sich die Kellergewölbe der Burg. Hier befinden sich die große Burgküche, in der immer einige Mägde und Knechte anzutreffen sind (siehe **Das Gesinde der Burg**, S. 46), sowie der Weinkeller und die Vorratskeller.

Der Flusshafen

Tief unter der Burg, dort, wo die Wasser des Yaquir träge dahinfließen, liegt eine natürliche Grotte unterhalb des Felsens. Diese Grotte wurde bereits in den Tagen der Theaterritter mit einem Zugang zum Yaquir versehen und als Flusshafen genutzt.

Die große Kaverne ist an ihrer höchsten Stelle etwa acht Schritt hoch. Ein ebener Pier ist in den Fels geschlagen, an dem zwei Boote verankert sind. Ein schweres Holzbohlentor versperrt den Zugang zum Yaquir. Das Rauschen des Flusses ist deutlich zu hören. Das Tor ist mit einem Eisenhebel versperrt, der über einen Seilzug vom Pier aus bedient werden kann. Beim Betätigen des Seilzuges stellt sich der Hebel senkrecht und die Tore können geöffnet werden.

Im hinteren Teil der Kaverne ist eine Geheimtür in der Felswand versteckt. Diese Tür führt zu einer kleinen, dahinter liegenden Kaverne.

Die Kaverne des Krakenmolchs

In dieser kleinen Höhle ist es feucht und modrig, da nur wenig Luft zirkuliert. Das Wasser ist an den Rändern der Grotte seicht, zur Mitte hin fällt es tief ab. Wasser tropft vom blanken Fels in den Teich, dessen dunkles Wasser bodenlos zu sein scheint.

In diesem Gewölbe ist ein Krakenmolch in den letzten Jahren heimisch geworden, so dass der Zugang zum geheimen Fluchtweg zu einem Wagnis besonderer Art werden kann.

Der Krakenmolch

Größe: 2 Schritt Rumpf + 2 Schritt Fangarme

Würgen: DK HNS* AT 10** TP –

Biss: DK H AT –*** TP 1W+6

INI 9+W6 **PA** 4 **LeP** 50 (4 LeP je Arm / 18 LeP am Rumpf)

RS 1 **KO** 17 **GS** 10 **AuP** 50 **MR** 8 **GW** 9

Sobald der Krakenmolch 4 Fangarme verloren hat oder seine Lebenspunkte am Rumpf unter 8 fallen, flieht er ins offene Wasser.

*) Ein Würgegriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Krakenmolch ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

**) Der Krakenmolch kann mit sechs seiner acht Fangarme zwei Gegner beschäftigen. Den ersten Gegner versucht er mit drei Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er auf Distanz. Bei mehr als zwei Gegnern verteidigt er mit den restlichen Armen seinen Leib. Durch die zupackenden Fangarme entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.

***) Der Schnabel wird nur gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

Die Höhle verjüngt sich nach Süden hin immer weiter und geht schließlich in ein kurzes Höhlensystem über. Folgt man den verschlungenen Grotten, gelangt man nach nur wenigen Schritten zu einer Spalte im Felsen, die unterhalb eines der Burgtürme ins Freie führt (siehe auch **Der Weg in die Burg**, S. 44).

DIE VERLIESE



8

Von der Wendeltreppe des Turmes führen je zwei in den Felsen geschlagene Treppenschächte zu den Verliesen der Burg. Der eine Schacht führt direkt weiter zum Flusshafen, der andere weiter nach oben in die höheren Stockwerke. Beide Treppenschächte münden in einen kurzen Gang, der schließlich in einen großen kuppelförmigen Raum gelangt. Fackeln erhellen die grob behauenen Wände. Sieben Türen mit kleinen Sichtverschlüssen führen aus dem Raum hinaus. In den Boden ist ein etwa ein Schritt großes, kreisförmiges Gitter eingelassen.

Zelle I – Adlerritter

In dieser Zelle sind zur Zeit einige Adlerritter eingesperrt, deren Anzahl Sie mit Hinblick auf das Finale an die Heldengruppe anpassen sollten (siehe auch Zelle IV).

- **Niotia**, 41, 1,78, Capitanya, braune Locken, Mercusias Vertraute
- **Alrigio**, 40, 1,89, Capitano, Kavallerist, schwarze Haare, angegraute Schläfen, mutig und kampfeslustig
- **Erlan**, 51, 1,78, Corporal, schütteres braunes Haar, Bauchansatz, dient schon seit 25 Jahren auf der Burg, hatte früher schon Zugang zu den Verliesen.
- **Thion**, 29, 1,84, blonder Pagenschnitt, blaue Augen und ein hübsches Lächeln unter der Knollennase, guter Fechter

Zelle II – Janneke ter Jatten,

Meisterdiebin im Auftrage Jucho von Dallenthins

Eine Beschreibung Jannekes finden Sie im **Anhang** auf Seite 56. In diesen Tagen ist die Phex-Geweihte Janneke wenig gut gelaunt, denn für eine Meisterdiebin ist es kein gutes Zeugnis, sich im Gefängnis einer Burg wiederzufinden. Doch bei einem Sprung von der Treppengalerie kam sie unglücklich auf dem harten Steinboden auf und verdrehte sich den Fuß, so dass es für die Wachen des Adlerordens ein Leichtes war, die Einbrecherin in Gewahrsam zu nehmen.

Noch während sie sich für ihre Nachlässigkeit verwünschte, wurden ihre Wärter von unbekannten Söldnern überwältigt und eingekerkert. Danach kam der Magier und verhörte alle Gefangenen. Auch sie saß dem Quitslinga-Arralin gegenüber. Als sie jegliche Fragen verweigerte, spürte sie, wie eine ungemein starke Magie ihr das Wissen regelrecht entriss und sie zwang, alles zu erzählen, was sie wusste (siehe Kasten **Juchos Auftrag** auf S. 56).

Zelle III – Mercusia von Firdayon-Striazirro,

Kastellanin von Naumstein

Erscheinung: Die hochgewachsene Mercusia (geb. 982 BF) mit ihrer braunen, von grauen Strähnen durchzogenen Lockenpracht ist eine ausgesprochen gut aussehende Frau. Das ebenmäßige Gesicht mit den haselnussbraunen Augen will nicht so recht zu einer Kriegerin passen. Doch wer Mercusia jemals mit einem Zweihänder hat kämpfen sehen, weiß um die Kraft in den Armen dieser Frau. Ihren linken Unterarm ziert das Hautbild eines Adlers mit Schwertern in den Krallen. **Charakter:** Die Kastellanin von Burg Naumstein war schon immer eine verschwiegene, in sich gekehrte Person, doch der Duelltod ihres Bruders hat diesen Charakterzug noch verstärkt. Gerade diese Verschlossenheit, gepaart mit ihrem Fleiß und ihren Fähigkeiten, macht sie zur vollkommenen Geheimnisträgerin der Burg. Folgende Informationen kann Mercusia den Helden geben:

- Arralin und Rimaldo haben die Burg vor etwa fünf Tagen kurz nach Mitternacht erreicht und noch vor der Dämmerung im Handstreich genommen. Dabei wurde die Burgbesatzung überrumpelt.
- Es gibt eine Anweisung der verstorbenen Kaiserin, nach der Gefangene nur von ihr selbst, Prinz Timor, dem verstorbenen Baron Broderico von Tikalen, Mercusias ermordetem Bruder Delgado oder diesem Magier Arralin verhört werden dürfen.
- Die Gefangene Nr. 7 ist eine stumme Greisin, die vor zehn Jahren nach Naumstein gekommen ist und ein Attentat auf die Kaiserin verübt hat.
- Die verwirrte Frau ist eine arme Irre, die man hier genauso vergessen hat wie auch den Gefangenen ohne Namen.
- Mercusia wird es sich nicht nehmen lassen, die Helden vor Rimaldo zu warnen: Er tötete ihren Bruder im Duell und gilt mit 67 Waffengängen, von denen er nur zwei verloren hat, als einer der besten Fechter des Landes.
- Wenn die Helden nicht selbst darauf kommen, wird Mercusia den vielversprechenden Plan vorschlagen, zunächst alle Gefangenen zu befreien, als nächstes das Tor zur Vorburg zu verriegeln und dann erst die Konfrontation mit Rimaldo und den verbliebenen Schergen zu suchen.

Zelle IV – Adlerritter

In dieser Zelle sind zur Zeit einige Adlerritter eingesperrt [Anzahl an die Heldengruppe anpassen, siehe Zelle I].

- **Alviada**, 25, 1,69, lange schwarze Locken, erst kürzlich aus Neetha nach Naumstein versetzt, im Kerker hat sie einen Zusammenbruch erlitten.

- **Hesindian**, 37, 1,85, hohe Stirn, früh ergraut, kümmert sich um Alviada.

- **Ardare**, 28, 1,78, blondes Kraushaar, Stupsnase, exzellente Reiterin

- **Fano**, 32, 1,82, dunkelbraune kurze Haare, blaue Augen, kräftig

- **Alricilian**, 31, 1,79, lange schwarze Haare, muskelbepackt, Draufgänger und Herzensbrecher

Zelle V – Der Gefangene Nr. 5

Erscheinung: Das strähnige graue Haar umrahmt ein zerfurchtes, ausgemergeltes Gesicht, in dem zwei blaue Augen funkeln. Die zerschlissenen Kleider zeugen ebenso wie die bleiche Hautfarbe und das gelbe Gebiss mit seinen diversen Zahnlücken davon, dass der Mann bereits seit Jahren hier in diesem Kerker lebt.

Charakter: Der Gefangene Nr. 5 fühlt sich mittlerweile selbst als Teil der Burgeinrichtung und hat sein früheres Leben längst verdrängt. So trostlos seine Situation daher für einen Außenstehenden auch wirkt, so verwundert kann man über den aufgeweckten, zum Teil etwas überdrehten Mann sein.

Geschichte: Wann und warum der Mann, der seinen Namen selbst lange vergessen hat, in die Kerker der Burg gekommen ist, vermag niemand mehr zu sagen. Kein einziges Mitglied des Adlerordens kennt die Geschichte des Mannes, seine Wärter und Wächter hat er bislang allesamt überlebt.

Dieser Gefangene ist aber eine ergiebige Informationsquelle für die Helden, denn er hat über die Jahre alles miterlebt oder gehört, was auf im Kerker geschehen ist.

- Die Gefangene neben ihm ist eine wahnsinnige Frau, die versucht hat, die Kaiserin zu töten.

- Seit ihrer Einkerkung hat sie kein einziges Wort gesprochen.

- Gelegentlich ist der Kastellan persönlich heruntergekommen und hat mit der Frau gesprochen. Er hat auch die Zeichen in den Wänden entfernt.

- In der letzten Nacht war sie wie von Panik getrieben, ein zitterndes, wirres Wesen, das mit dem Kopf an die Wand geschlagen hat.

- Er hat Arralin wiedererkannt und weiß, dass der Magier auch schon bei Einlieferung seiner Zellennachbarin anwesend war.

- Der Magier hat vor kurzer Zeit die stumme Gefangene mitgenommen. Der Herr Magus forscht wohl wieder, wie damals.

- Die Einbrecherin ist ein paar Tage vorher eingesperrt worden. Der Magier von damals hat auch sie verhört.

- Zu Geron: "Euch habe ich hier doch auch schon einmal vor Jahren gesehen, oder? Ihr rasiert Euch mittlerweile, wie?"

Zelle VI – leer

Zelle VII – leer

In dieser Zelle war Fürstin Kusmina über zehn Jahre eingekerkert. Im Laufe der Jahre ist sie wahnsinnig geworden. An den Wänden finden sich Wortfetzen, die immer wieder unkenntlich gemacht worden sind. Einzelne Buchstabengruppen kann man jedoch noch lesen: »ch bi« – »Kus« – »min«.

АПНАПГ

ГЕРОН СОПАРО БЕРЛÏПГНАП ВОП ТÏКАЛЕП, ЕИП УМ СЕИП ЕРБЕ БЕТРОГЕНЕР БАРОП

Erscheinung: Die einstmals kostbaren Gewänder Geron's deuten ebenso auf eine hohe Geburt wie auf einen tiefen Fall hin. Auch wenn der jugenhafte Blondschoopf immer etwas Spitzbübisches an sich hat und mit seinem Lächeln jedermann leicht für sich einnehmen kann, spricht doch aus seinen Augen stets eine tiefe Traurigkeit, die ihn in ruhigen Momenten zu übermannen scheint. Achten Sie darauf, dass Sie Geron trotz aller Melancholie sympathisch schildern, denn er ist die Schlüsselfigur dieses Abenteuers.

Geschichte: Geron ist als ältester Sohn des Barons Broderico von Tikalen geboren und rondrianisch erzogen worden. Die Jugendtage waren unbekümmert, bis Borbarad seinen Schatten auf Aventurien warf.



Nach dem Tod seines Vaters stellte Geron aus Pflichtgefühl und jugendlichem Eifer den *Zug der Edlen* auf: Trotz aller Widerstände und Gefahren zogen zahlreiche junge Adlige aus dem Lieblichen Feld nach Osten und fochten tapfer gegen den Dämonenmeister (nachzulesen in den Abenteuern **Invasion der Verdammten 132** und **Mächte des Schicksals**). Geron selbst wurde von König Brin mit dem Titel eines mittelreichischen Reichsedlen belohnt.

Heute liegt das dazugehörige Gut in der Wildermark um Wehrheim. **Charakter:** Während Geron sich als Anführer des Zugs der Edlen an der Seite König Brins einen Namen gemacht hat und zu den Helden der Dämonenschlacht gezählt werden darf, steht er in seiner Heimat vor dem Nichts. Die meisten Freunde sind im Kampf gefallen, Mutter und Geschwister wurden in seiner Abwesenheit entrechtet und verjagt (und müssen sich auf der Insel Teremon verbergen). Im Haus seines Vaters wohnt ein eitler Machtmensch, während er selbst auf die Almosen alter Freunde angewiesen ist. Überdies suchen ihn nachts die Schrecken der Dämonenschlacht heim. Häufig fährt er schweißgebadet mit einem Schrei aus seinen unruhigen Träumen. Mehr als einmal sah er sich im Duell gegen Rimaldo unterliegen, das Ende seines Leids vor Augen. Doch jedes Mal kam wieder die alte Entschlossenheit in Geron auf, die ihn schon gegen die Schrecken der Dämonenschlacht hatte bestehen lassen. Jeden Fechtmeister Vinsalts hat er aufgesucht, unzählige Duelle in den Gasen Alt-Bosparans gefochten, nur um seinem Widersacher eines Tages die Stirn bieten zu können.

Geron

Geb.: 999 BF

Größe: 1,85

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 15; Alpträume, Zäher Hund

Herausragende Talente: Kriegskunst 13, Wildnisleben 12, Etikette 10

Schwert: INI 15+W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+5 DK N

LeP 36 AuP 44 KO 14 RS 2 GS 7 MR 6

Sonderfertigkeiten: Geron beherrscht eine Reihe von SF für den Kampf zu Fuß und zu Pferde, darunter *Aufmerksamkeit*, *Ausfall*, *Wuchtschlag*, *Gegenhalten* und *Kriegsreiterei*; passen Sie sein restliches Repertoire so an, dass er für Ihre Helden einerseits ein nützlicher Lehrmeister darstellt, andererseits aber mindestens einen Kniff noch nicht beherrscht und ihn von einem Spielerhelden lernen kann.

Besonderheiten: Das Schwert *Ousdrasil* wurde aus einer Endurium-Legierung geschmiedet und lässt sich als magische Waffe einsetzen (TP 1W6+5, BF -3).

RIMALDO DI SCAPANUNZIO, DER USURPATOR, EIN MEISTERLICHER FECHTER

Erscheinung: Der hochgewachsene, drahtige Rimaldo (geb. 985 BF) ist ein vollkommener Edler des Lieblichen Feldes. Das rabenschwarze Haar ordentlich zurückgekämmt, die Bewegungen geschmeidig, die Gewandung erlesen. Die gepflegte Gelassenheit, der gewählte Umgangston und die typische Handbewegung, mit der er sich den kurzen Schnurbart glatt streicht, vermitteln einen Eindruck von der Arroganz Rimaldos. Diese Wirkung wird durch sein herrisches Auftreten verstärkt, denn als Baron von Tikalen und Zweiter Kammerrichter des Reiches ist er es gewohnt, dass man seinen Anweisungen Folge leistet. **Charakter:** Der Abkömmling eines kleinen Rittergeschlechts aus Tikalen ist von Ehrgeiz zerfressen. Stets wollte er der Beste sein. Er nutzte seine brillanten Fechtkünste, um Gegner aus dem Weg zu räumen, und gelangte mit List und Tücke in immer höhere Ämter: Ratgeber, Richter, schließlich Baron. Ob Rimaldos Ambitionen hier enden, liegt an Ihren Helden.

ARRALIN ALDUBHOR,

EIN QUITSLINGA, RIMALDOS MITVERSCHWÖRER

Erscheinung: Äußerlich hat Arralin (geb. 984 BF, schlaksig, rotbraunes Haar, grüne Augen) wenig von einem Magier, trägt er doch zumeist die prunkvollen Gewänder der Oberschicht. Sein Gesicht ist bleich und eingefallen, und mit den dunklen Rändern unter seinen Augen wirkt er stets, als bekäme er nicht genügend Schlaf.

Charakter: Schlaf hat Arralin seit mehreren Monaten nicht mehr bekommen, denn Dämonen brauchen keinen Schlaf. Der Quitslinga, eine Kreatur Amazeroths, strebt danach, seine Macht zu erweitern, um seinem erzdämonischen Herrn das Land seiner Gegenspielerin Hesinde auf einem Silbertablett zu präsentieren.

Der Quitslinga begegnet den Helden zunächst in der Gestalt Arralins (**Arralins Abgang**, Seite 44) und dann in der Gestalt der Fürstin Kusmina, die er getötet hat, um sie zu ersetzen.

QUITSLINGA ODER HÖHERER GESTALTENWANDLER, VIERGEHÖRTER DIENER AMAZEROTHS

Wenig ist über diese ungewöhnlichen Dämonen bekannt. Sie scheinen ihre Gestalt in jede beliebige Form bringen und die diesseitige Sphäre länger betreten zu können als alle anderen Dämonen. Zur Beschwörung eines Quitslinga muss zunächst ein willfähiges oder geistig bezwungenes 'Gefäß' gefunden werden, in das der Dämon fahren kann, um sich in dieser Sphäre zu manifestieren. Nur mit Hilfe der Substanz des Opfers kann der Dämon seine Gestaltwandlungen vollziehen, da er selbst zunächst über keinerlei Stofflichkeit verfügt.

Der Quitslinga verlässt seine ursprüngliche Hülle nur ungern, da er dadurch einen Teil seiner Macht verliert.

Mehr zum Quitslinga und dem Pakt mit Amazeroth findet sich in **MGS** auf den Seiten 35, 70 und 89 f.

JUCHOS AUFTRAG

Der alte Ränkeschmied und Geheimnissammler aus dem Bornland ist schon seit längerer Zeit auf der Suche nach einer seltsamen Maske, auf deren Existenz er in alten Unterlagen seines Schlosses Alentino gestoßen ist. Dieses myranische Artefakt soll vor unzähligen Jahrhunderten nach Aventurien gelangt sein und gehört zu den seltenen Überbleibseln güldenländischer Kultur, die sich bis heute in den Ruinen der alten bosparanischen Städte finden lassen. Die Spur der Maske führte nach Kuslik, wo sie im Besitz der Fürstin gewesen sein soll. Auf der Suche nach den Habseligkeiten der Fürstin stieß Jucho auf eine Reihe Ungeheimheiten und Fingerzeige, die andeuteten, dass Fürstin Kusmina gar nicht von Kaiserin Amene hingerichtet worden sei. Diese Kette von Geheimnissen schlug Jucho in ihren Bann und beschäftigte ihn mehrere Jahre. Vergebens bemühte er sich, ihren Leichnam oder den Ort ihres Todes aufzuspüren. Der Henker auf Burg Aldyramon ließ sich irgendwann zu der Äußerung verleiten, er habe Fürstin Kusmina nicht hingerichtet. Schließlich brachte Jucho in Erfahrung, dass Kusmina kurz vor ihrem Tode nach Naumstein gebracht worden sei.

Da die Burg auch für Jucho nicht einfach zu betreten war, beauftragte er seine alte Schülerin Janneke mit der Suche nach einer Spur der Fürstin.

JANNEKE TER JATTEN, MEISTERDIEBIN

Erscheinung: Mit ihren weißblonden Haaren hat Janneke (geb. 984 BF) für eine Meisterdiebin ein ausgesprochen auffälliges Erkennungsmerkmal. Die braunroten Augen, umgeben von zahlreichen kleinen Lachsfältchen, blitzen gefährlich über einer kleinen Nase und einem sinnlichen Mund. Die kleine Diebin, deren Bewegungen von einer außergewöhnlichen Körperbeherrschung geprägt sind, trägt eng anliegende, graue Kleidung.

Charakter: Die lebenslustige Janneke hat es mal wieder ins Liebliche Feld zu ihrem einstigen Gönner und Förderer *Jucho von Dallenthin* verschlagen, dem sie stets dankbar zu Diensten ist (siehe das mittlerweile vergriffene Abenteuer **Findet das Schwert der Göttin!**). Trotz

des fortschreitenden Alters pflegt sie immer noch ihren rastlosen Lebensstil und sucht neben dem Abenteuer noch immer nach dem 'Mond', dem obersten Phex-Geweihten.

Herausragende Eigenschaften: KL 16; Gut aussehend, Goldgier 8
Herausragende Talente: Klettern 15, Gassenwissen 14, Taschendiebstahl 17, Stimmen Imitieren 13; Janneke ist jedoch keine gute Kämpferin.

DER FALKE KÄMPFT UM SEINEN HORST

Zeit: Firun 1028 BF bis Praios 1029 BF

Ort: Baronie Tikalen und Umgebung

GESIEGT, ABER NOCH NICHTS GEWOFFEN

Obwohl der Usurpator Rimaldo tot ist, ist der Weg bis zur Baronswürde für den rechtmäßigen Erben *Geron von Tikalen* noch weit. Noch immer herrschen die Statthalter Rimaldos über weite Teile des Landstrichs zwischen Yaquir und Goldfelsen.

An das Abenteuer **Die Gefangenen von Naumstein** schließt sich diese kleine Kampagne um die Rückeroberung Tikalens an. Dabei können die Helden den Spross der ehemaligen Baronsfamilie bei seinem Kampf um seiner Väter Erbe begleiten und unterstützen. Die Helden sammeln Erfahrungen in der Kriegsführung und können, so sie dies wünschen, den Grundstock für eine eigene Söldnereinheit legen.

ZEITTADEL

Firun 1028: Abenteuer **Die Gefangenen von Naumstein**

Anfang Tsa 1028: Ein Bote überbringt Geron die Nachricht von der geplanten Hinrichtung seines Freundes Teucas.

12. Phex: Geweihtentreffen in Nordek

Anfang Peraine 1028: Der Pass über die Goldfelsen wird eisfrei.

Ingerimm/Rahja: Kampf gegen die Hexe von Oberbomed

5. Praios 1029: Versammlung der Herrenstände zu Oberbomed; die Ritter Tikalens leisten Geron den Treueschwur.

Wenige Tage danach: Reise der Helden zum Wahrer der Ordnung nach Vinsalt, Beginn des Abenteuers **Träume von Bosparan**

Die Helden sollen innerhalb dieses halben Jahres mit ihren Aufgaben wachsen. Auch wenn Geron mit den Helden das Geheimnis von Burg Naumstein ergründet hat, vertraut er ihnen nicht sogleich die Führung eines Heerzugs an. Die Helden sollten sich zunächst mit kleinen Unternehmungen beweisen, bevor sie später zu wichtigen Beratern und erfahrenen Heerführern aufsteigen.

Der Kampf um Tikalen steht nur beispielhaft für viele lokale Fehden, die in diesen Tagen im ganzen Lieblichen Feld ausbrechen, nachdem die Zentralmacht mit dem Tod Kaiserin Amenes und dem Zwist der kaiserlichen Geschwister zusammengebrochen ist. Dieser kleine Teilschauplatz der Thronfolgekriege bietet eine ideale Möglichkeit für die Helden, sich zu profilieren. Wenn sich die Helden in Tikalen bewähren, werden Berichte von ihren Taten mit der Zeit auch bis zu den Mächtigen des Reiches vordringen.

SCHLACHTPLAN

Neben der Rückgewinnung strategischer Punkte wie Oberbomed (Hauptort der Baronie) und Burg Yaquirwacht (Stammburg der Barone) geht es auch um die Erringung symbolischer Herrschaftszeichen wie Schwert und Krone von Tikalen. Erst die Summe aus Eroberungen und Symbolen sichert die Herrschaft über Tikalen. Ausgangspunkt des Szenarios ist Burg Naumstein, von wo aus Geron mit den Helden zunächst einmal nach Oberbomed reisen will.

Verbündete suchen

Vor allem anderen heißt es für Geron und die Helden zunächst einmal, alte Verbündete und Freunde seines Vaters

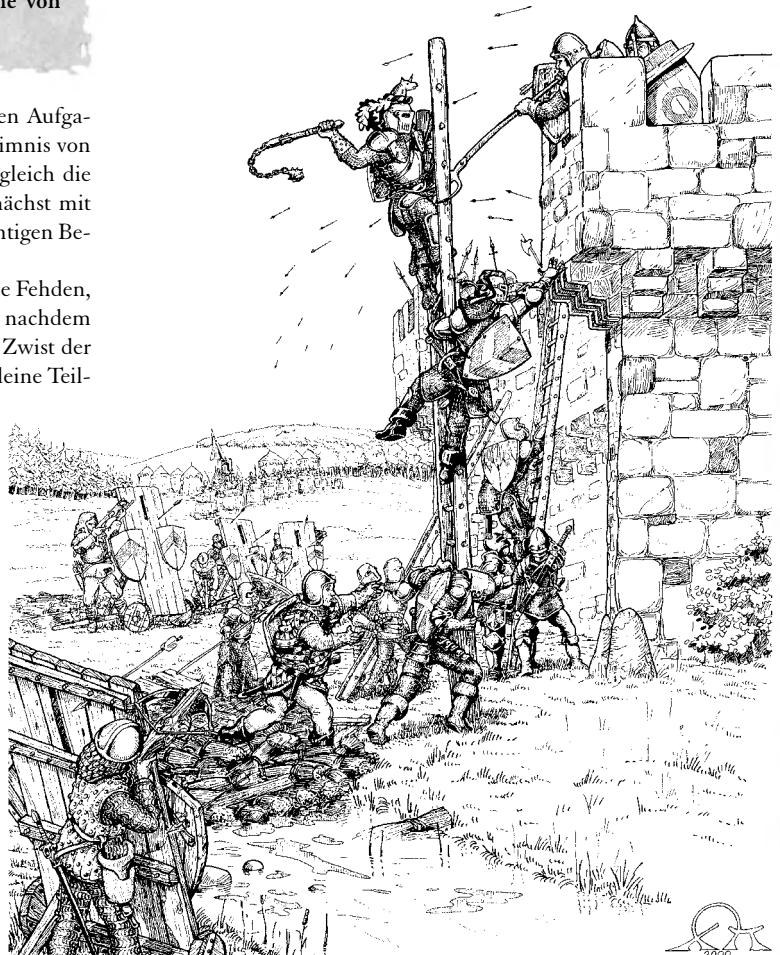
zu finden und sich deren Unterstützung zu sichern. Auch wenn Geron und die Helden auf Burg Naumstein eine schlagkräftige Truppe bildeten, eine ganze Baronie können sie allein niemals zurückerobern. Schwierig ist es jedoch, nach all den Jahren herauszufinden, wer noch treu zum Haus Tikalen steht und wem man vertrauen kann. Eine Liste der wichtigsten Persönlichkeiten Tikalens finden Sie im Abschnitt **Freund und Feind** (Seite 60). Unversöhnliche Widersacher sind in jedem Fall *Darian Säl di Scapanunzio*, ein Vetter Rimaldos, und *Farungil Berlinghan*, Geron's Onkel mütterlicherseits, die nach dem Tod ihrer Mitverschwörer Arralin und Rimaldo gewarnt sind.

Geld beschaffen

Ebenfalls unerlässlich ist es für Geron, an Geldmittel zu gelangen. Sicherlich sind einige der Verbündeten bereit, kleinere Mengen Goldes zur Verfügung zu stellen. Diese Summen reichen aber keinesfalls aus, eine ausreichende Zahl Söldlinge anzuwerben.

Folgende Möglichkeiten der Geldbeschaffung stehen zur Verfügung:

- Geld von Verbündeten einsammeln (siehe die jeweils angegebenen Werte in den Personenbeschreibungen)
- Gold aus dem Baroneschatz entnehmen (siehe **Das Gold der Barone**, S. 59)
- Geld leihen (solange Geron noch keine Ländereien besitzt, kann er sich kein Geld leihen, seine Verbündeten können ihre Güter allerdings z.B. in Vinsalt gegen Geld verpfänden)
- Überfall auf die Münze in Oberbomed (Problem: schwerwiegendes Verbrechen, Ansehensverlust)
- Überfall auf die Minentransporte am Sikram
- Plünderungen der gegnerischen Besitzungen
- Überfall auf Karawanenzüge



Krone, Schwert und Siegelring erringen

Um am 5. Praios 1029 BF die Treueschwüre der Ritter und Edlen Tikalens empfangen zu können, gilt es, neben der Rückeroberung der wichtigen Burgen auch die Insignien der Baronie vorzuzeigen. Diese sind äußere Zeichen der Herrschaft und unerlässlich für jeden Baron Tikalens. Geron muss also die drei wichtigen Kleinodien auffinden und an sich bringen.

● **Krone:** Der *Tikaler Reif*, ein einfaches goldenes Stirnband, in den vier große bläulich schimmernde Topase eingearbeitet sind, liegt auf Schloss Estorial im Gemach des Barons. Zuvor befand er sich auf Burg Yaquirwacht, wo er auch zuletzt gesehen worden ist.

● **Schwert:** Das kostbare Schwert *Severian* befindet sich in Händen Signor *Darian Sâl di Scapanunzios* auf Castello Lumiân am Sikram.

● **Ring:** Der Siegelring *Falchon* wurde zuletzt an der Hand Rimaldos gesehen, der diesen jedoch selbst seit geraumer Zeit vermisste. Der Ring befindet sich im Besitz *Phygor da Marascentas*, der ihn heimlich an sich nahm, bevor er Oberbomed vor einigen Monden den Rücken kehrte. Erst wenn Phygor von Geron's Fähigkeiten überzeugt ist, wird er den Ring, den er an einer Kette um seinen Hals trägt, herausgeben. Je nach Ablauf der Ereignisse mag dies auch erst am 5. Praios in Oberbomed geschehen.

Söldner anwerben

Nachdem die nötigen Gelder zur Verfügung stehen, gilt es, Söldner zu werben und Ausrüstung zu kaufen (zu den Kosten siehe S. 25). In Tikalen selbst sind nur gelegentlich kleinere Einheiten (bis zu 10 Kämpfer) zu finden. Größere Einheiten sind derzeit nur in Vinsalt (ca. 100 Kämpfer), rund um Bomed (ca. 200 Kämpfer, vor allem desertierte oder abgeworbene Söldlinge Arianos) und in Oberfels (ca. 150 Kämpfer) aufzutreiben. Diese Einheiten müssen mühselig zusammengesucht werden. Ein vertrauensvoller Werber braucht für jedes Halbbanner etwa eine Woche Zeit.

Eroberungen

Früher oder später werden die Helden genügend Geld und Söldner gesammelt haben, um ihren ersten Eroberungszug planen zu können. Lassen Sie Geron und Teucas anfangs noch das Heft in der Hand halten, im Laufe der Kampagne werden beide die Fähigkeiten der Helden immer besser zu nutzen wissen und sie eigenständig agieren lassen. Sollte Ihre Heldengruppe jedoch weniger von großen Eroberungen träumen als durch kleine Operationen gereizt werden, so lassen Sie Geron und Teucas die Heerzüge und Belagerungen ausführen. Die Helden können derweil andernorts zum Gelingen des Unternehmens beitragen. Zumindest an Planungen sollte die Gruppe indes teilhaben. Folgende strategisch wichtige Punkte sollten im Laufe der Kampagne erobert werden (sei es durch Kampf oder Überzeugung):

- Alveranienhof (Knotenpunkt zweier Straßen, weitläufige Ländereien)
- Castell Arreth (wichtige Burg am Yaquirweg)
- Cophirya (Ländereien Darian Sâl di Scapanunzios)
- Estoria (wichtiger Knotenpunkt zwischen Yaquirweg, Karawanenroute und Tikal)
- Schloss Estorial (Residenzschloss der Barone, starke symbolische Bedeutung)
- Flarngau (wichtige Ortschaft am Yaquirweg, ertragreiche Felder ringsum)
- Burg Leomarensteyn (Passfeste)
- Castello Lumiân (wichtige Burg am Sikram)
- Burg Naumstein (wichtige Burg am Yaquir)
- Nordek (heiliger Ort der Baronie, symbolische Bedeutung)
- Oberbomed (Hauptort der Baronie)
- Taberasco (größter Holzumschlagplatz der Baronie)
- Tashbek (Bergbausiedlung)
- Castell Tribêc (wichtige Burg an der Karawanenroute)
- Yaquirwacht (Stammburg der Barone, Kontrolle über den Yaquir und Oberbomed)

Sabotage

Die Helden können ihre Gegner nicht nur durch Eroberungen besiegen, auch gezielte Angriffe auf deren Machtquellen zeigen Wirkung.

● So sind nicht nur Überfälle auf die Karawanenroute oder Minentransporte sehr ertragreich, die Sperrung der Wege erweist sich für Händler und Söldner der Gegner als äußerst ärgerlich.

● Das Eintreffen eines Trupps Novadisöldner kann durch das künstliche Auslösen einer Gerölllawine am Pass stark verzögert werden.

● Beim Überfall auf Steuereinnahmer der Feinde werden diese nicht nur geschädigt, sondern auch die eigene Kriegskasse aufgefüllt.

● Geschickte Diebstähle (Banner, Schmuckstücke, Gewänder) und wohl platzierte Schmähschriften (z.B. mit einem Pfeil in der Sessellehne) lassen die Unterstützung des Gegners durch Verächtlichmachung der Anführer schwinden.

● Dauernde Sabotage der Minen macht das Kupfersyndikat nervös, so dass dieses seine vierteljährlichen Abgaben von 2.000 Dukaten bei schneller Hilfe für dieses Problem unbürokratisch umleiten.

Ein Blick über die Grenzen

Das Szenario spielt sich zwar hauptsächlich in der Baronie Tikalen ab, aber hin und wieder können und müssen die Helden auch in andere Regionen reisen, um dort Abenteuer zu bestehen.

● In Oberfels können die Helden Söldner anwerben. Dazu müssen sie jedoch unwegsames Gelände passieren, wenn sie nicht in die Kämpfe um Bomed und Unterfels verwickelt werden wollen.

● Im Frühjahr ist der Goldene Pass wieder begehbar, nun gelangt man überraschend schnell zur Oase Virinlassih, wo neben Novadisöldnern auch zahlreiche exotische Waren und Waffen zu bekommen sind.

● Ebenfalls denkbar ist eine Verwicklung in die Geschehnisse um Baron Ariano von Veliris, der auch nach dem Abzug Romins den Norden des Lieblichen Feldes mit seinem galahanistischen Söldnerheer bedroht und erst von Marschall Polnor besiegt werden kann (siehe Zeitleisten auf den Seiten 39 und 64).

● Südlich von Tikalen liegt Vinsalt, die Metropole des Reiches. Hier können die Helden erbeutete Waren und Gold in Geld und Waffen umsetzen sowie erfahrene Belagerungsexperten oder Söldnerführer anwerben.

Rückschläge

Neben erfolgreichen Manövern und siegreichen Schlachten wird es auch immer wieder den einen oder anderen Rückschlag geben. Bedenken Sie, dass nicht nur die Helden planen und streiten, sondern auch die Gegner sich entwickeln. Denken Sie für die Schurken und lassen Sie Ihre Spieler für Geron denken. Ahnden Sie dumme und törichte Ideen der Gruppe mit entsprechenden Siegen der Schurken. Belohnen Sie gute und pfiffige Ideen mit besonders spektakulären Erfolgen.

ZWISCHENSPIELE

Neben der frei gestaltbaren Condottiere-Kampagne gibt es einzelne Zwischenspiele, die im Verlauf des Szenarios von den Helden gelöst werden müssen. Die hier gewählte Reihenfolge wird empfohlen, bleibt aber frei gestaltbar.

BEFREIT TEUCRAS!

Zeitpunkt: Anfang Tsa 1028 BF

Aufgabe: Teucas de Solstono befreien

Ergebnis: Teucas nimmt als zweite Hauptfigur an der Tikalen-Kampagne teil.

Schlimme Nachrichten

Irgendwann Anfang Tsa kommt ein Bote zu Geron, abgehetzt und außer Atem, der ihm Nachricht von *Teucas de Solstono* bringt. Beim Marsch Romins auf Vinsalt fiel der Freund Geron's in die Hände des Prinzen, der seit Jahren auf Rache sinnt.

1023 BF war Teucas einer der Condottieri bei einem Unternehmen Romins. Die Eroberung Kusliks schien zum Greifen nahe. Doch als Teucas plötzlich seinen alten Waffenbrüdern aus der Dämonenschlacht gegenüberstand, legte er die Waffen nieder. Durch Teucas'

Tat begann die Schlachtreihe Romins zu wanken, dem Prinzen aus Havena blieb nur die überstürzte Flucht (nachzulesen in den **Aventurischen Boten** 86 und 88). Der Galahan-Spross hat weder vergessen noch verziehen: Teucas wurde auf seinem Landgut bei Shenilo gefangen gesetzt und soll bald nach Westenende geführt werden, wo man ihn öffentlich hinrichten will.

Geron ist von dieser Nachricht erschüttert und würde dem Freund am liebsten selbst zur Hilfe eilen, doch kann er sich einen Weggang aus Tikalen derzeit nicht leisten. So bittet er die Helden, Teucas zu befreien.

Auf der Suche nach Teucas

Zwischen Gut Solstono und Westenende liegen etwa 130 Meilen. Da der Bote nicht genau weiß, wann Teucas nach Westenende gebracht werden wird, sollten die Helden wenig Zeit verlieren. Teucas wird in einem vergitterten Kastenwagen von Solstono aus nach Per-takis gebracht, dann weiter auf der Yaquirstraße bis Schelf und schließlich durch den Dalvretawald nach Westenende. Insgesamt braucht der Zug mit dem langsamen, von zwei Ochsen gezogenen Kastenwagen sechs Tage bis nach Westenende – genügend Zeit für die Helden, um Teucas aufzuspüren. Immer wieder werfen Reisende und Kinder Abfälle und Steine auf den Gefangenen im Wagenkäfig, der gesenkten Blicks und in Ketten auf altem Stroh hockt. Als alter Veteran der Dämonenschlacht hat Teucas zu viel erlebt und gesehen, dass ihn diese Behandlung noch demütigen könnte. Begleitet wird der Gefangene von acht bewaffneten Söldlingen, die unter dem Kommando von *Capitano Darian ya Tresfoldi* stehen. Den Schlüssel für die Ketten und den Wagen führt der Capitano an einem Schlüsselbund an seinem Gürtel mit sich. Allein die Vielzahl der Schlüssel kann jedoch die entscheidenden Momente zum Erfolg eines Befreiungsversuchs kosten. Unterwegs macht der Trupp an den Gasthöfen entlang der Straße Halt, um zu übernachten und die Pferde zu versorgen. Der Gefangene wird dann aus dem Karren geholt und, sofern möglich, in einen fensterlosen oder zumindest verschließbaren Raum gesperrt.

Die Rettung

Die Helden sollten Teucas möglichst noch vor der Ankunft in Westenende befreit haben, da sie ihn ansonsten aus Romins schwer bewachtem Heerlager befreien müssten. Besonders erfolgversprechend scheint eine Befreiung Teucas' während der Nachtruhe. Dem Einfallreichtum der Helden ist keine Grenze gesetzt. Sobald Teucas dazu in der Lage ist, wird er sich tatkräftig an seiner Befreiung beteiligen.

Auch die Flucht zurück nach Tikalen, die quer durch die Linien der Galahanisten führt, verfolgt von den Häschern Romins, kann ein Abenteuer für sich darstellen.

DAS GOLD DER BARONE

Zeitpunkt: Tsä bis Ingerimm 1028 BF

Aufgabe: die Schatzkammer der Barone öffnen

Ergebnis: Beschaffung einer großen Geldsumme für die Anwerbung eines Söldnerheeres, z.B. für die Belagerung Castello Lumians oder Oberbomed.



Anfangs wird das erbeutete Gold aus Überfällen auf die Minentransporte oder auf die Steuereinnahmer der Gegner ausreichen, um Ausrüstungen, Waffen und auch kleinere Söldnerseinheiten zu bezahlen. Doch irgendwann werden größere Summen benötigt, wie sie etwa auf Schloss Estorial lagern.

Vor verschlossener Tür

Die Residenz der Barone liegt südlich von Oberbomed am Tikal, ganz in der Nähe der Ortschaft Estoria. Das von weitläufigen Mauern umgebene Schloss wurde vor etwa 150 Jahren errichtet. Es besitzt einige prunkvolle Ballsäle und enthält die Schatzkammer der Barone. Dieser von zwergischer Mechanik gesicherte Raum ist nur mittels dreier Schlüssel zu öffnen. (Da auch reichlich Koschbasalt verbaut wurde, ist jeder magische Versuch, die Tür zu öffnen, von vornherein zum Scheitern verurteilt.) Im Innern befinden sich 2.000 Dukaten in barer Münze und weitere 7.000 Dukaten in Wertgegenständen – genug, um 250 Söldner anzuwerben und bis zu vier Monate unter Waffen zu halten.

Die drei Schlüssel

Es gilt also, die drei Schlüssel ausfindig zu machen. Jeder von ihnen ist etwa einen Spann groß, kunstvoll verziert und mit komplexen doppelten Schlüsselbärten bestückt.

● Der erste Schlüssel ist im Besitz der Schatzmeisterin der Baronie, Signora *Savinya Romeroza*. Zwar kann man ihr den Schlüssel stehlen, doch ist es vorteilhafter, sie auf die Seite Geron zu ziehen, da sie die Aufenthaltsorte der zwei weiteren Schlüssel kennt bzw. ahnt.

● Der zweite Schlüssel ist schon deutlich schwieriger zu erlangen, da er im Besitz von Signor *Darian Säl* ist, der diesen natürlich nicht freiwillig herausgeben wird. Hier können sowohl heimliche Versuche, den Schlüssel zu entwenden, wie auch Überfälle auf den Signor oder seine Burg Erfolg versprechend sein. Doch Vorsicht! Im Falle einer erkennbaren Niederlage wird Darian den Schlüssel in den Sikram werfen, wo er nur sehr schwer wiederzufinden ist.

● Den dritten Schlüssel verbarg Baron Brodericos Hofmeisterin *Natalya Darumno* vor Rimaldo und seinen Schergen, weswegen der Schatz der Barone bis heute nicht angetastet ist. Selbst unter Folter war sie nicht bereit, das Versteck des Schlüssels preiszugeben. Vielleicht hat ihn ihre Tochter *Argiope*, die ebenfalls verschwunden ist?

Die Waldläuferin

Möglicherweise haben die Helden bereits von einer Waldläuferin gehört, die im Bosparanshain ihr Unwesen treibt und mit ihrer Bande Überfälle auf Reisende verübt. Vielleicht sind ihr die Helden sogar bereits begegnet, ohne ihre wahre Identität zu kennen.

Nach der Verhaftung ihrer Mutter floh *Argiope Darumno* (24, lange schwarze Haare, athletisch, passable Fechterin, stolz) gerade noch rechtzeitig aus Burg Yaquirwacht und lebt seither unerkannt in einem Lager inmitten des Waldes. Im Laufe der vergangenen Jahre hat sie einige Abtrünnige und Verstoßene um sich geschart und versucht auf ihre Weise, es Rimaldo und seinen Schergen heimzuzahlen.

Der Seher oder Lacrimosa Prefudi könnten einen Kontakt zu Argiope herstellen, die sehr vorsichtig geworden ist. Wenn die Helden sie von ihren redlichen Absichten überzeugen, wird sie sich Geron anschließen. Sie kann Geron den gesuchten dritten Schlüssel zur Schatzkammer übergeben und bringt zudem 25 waldkundige Kämpfer in Geron's Lager.

DIE HEXE SOLL BRENNEN!

Zeitpunkt: Ingerimm/Rahja 1028 BF

Aufgabe: Kampf gegen die Hexe von Oberbomed

Ergebnis: Geron zieht in Oberbomed ein, Auftakt für die Belagerung Burg Yaquirwachts

Der Fluch der Hexe

Farungil Berlinghan hat Oberbomed nicht nur stark befestigt, sondern auch eine Tyrannenherrschaft in der Stadt errichtet. Hohe Abgaben und geringe Freiheit drücken die Bürger nun schon seit Monaten. Doch es sind nicht nur die Söldlinge des Signors, die jeden Aufruhr im Keim ersticken. An der Seite Farungils steht seit einiger Zeit die Hexe *Gyldura*, deren Flüche und Zauber Furcht verbreiten.

Die Hexe Gyldura

Lange Jahre übte Gyldura ihren Einfluss im Verborgenen aus. Sie verhexte den Ritter Rassuan Tharedion und gebar ihm eine Tochter. Doch als er eines Tages ihren Zauber erkannte, entriss er ihr das Kind und verstieß sie von seinem Hof. Getrieben von Rachedurst half sie Farungil Berlinghan bei der sinistren Verschwörung gegen seine Schwester und alle, die (wie Rassuan) dem Haus Tikalen treu ergeben waren. Seither lebt sie mit ihm zusammen und hält die Stadt mit ihrer Magie in Schach. Auch der Vorsteher der Bürgerschaft, Maestro *Apholeon Daraldo*, steht unter dem Bann der Hexe.

Ertränken, verbrennen oder vierteilen!

Wenn die Helden die Stadt von dem Fluch der Hexe befreien, werden die Bürger der Stadt es ihnen danken und zudem einen Aufstand gegen die Herrschaft Farungils proben. Solange die Hexe aber lebt, verhalten sich alle still, denn die Hexe hat mit der Vergiftung der Brunnen, dem Tod der Neugeborenen und dem Ausbruch von Seuchen gedroht.

- Eine Konfrontation Gylduras mit Rassuan Tharedion dürfte spannend verlaufen, da dieser noch immer Amulette gegen die Flüche seiner ehemaligen Geliebten bei sich trägt und Gyldura nicht nur deshalb Furcht vor ihm hat.

- Das Ende der Hexe ist grausam, denn der Hass der Bürger ist groß. Deshalb werden sie es sich nicht nehmen lassen, die Hexe, ob tot oder lebendig, zu vierteilen und dann zu verbrennen.

SOHN EINER DÄMOPEPBUNDE

Zeitpunkt: Mitte Praios

Aufgabe: Dokumente dem Wahrer der Ordnung vorlegen

Ergebnis: Beginn des Abenteuers **Träume von Bosparan**, Aufhebung des Urteils gegen Baronin Cavarya

CAVARYA, DIE 'DÄMOPEPMEI'ZE'

Als Regentin für ihren noch minderjährigen Sohn Geron verwaltete Cavarya Berlinghan, eine Nichte des Herzogs von Methumis, nach dem Heldentod ihres Gemahls Broderico die Baronie Tikalen. Als dann im Jahr 1020 BF auf einer Versammlung der tikalischen Edlen der Geist Brodericos erschien und auf die Dame Cavarya deutete, wurde diese des Gattenmords, der Verschwörung gegen die Krone und der Dämonenbündelei beschuldigt. Kurz darauf fand man in ihren privaten Räumen Beweise für magische Praktiken. (Tatsächlich wurden diese Vorgänge von Rimaldo und Arralin inszeniert.)

Während Geron in Tobrien kämpfte, wurde Rimaldo vom Grafenhof in Bomed, der unter dem Einfluss Arralins stand, zum zeitweiligen Regenten von Tikalen bestimmt. Da sie um ihr Leben fürchten musste, floh Cavarya mit ihren zwei jüngeren Kinder Iriella und Khadan zunächst nach Veliris, dann nach Methumis und später nach Teremon ins Exil. In ihrer Abwesenheit verhängte das Inquisitionsgericht in Bomed am 16. Efferd 1022 die Acht über das Haus Tikalen. Rimaldo di Scapanunzio wurde noch im gleichen Monat Baron von Tikalen.

Mahnende Worte

Als Geron im großen Saal von Oberbomed die Huldigungen der Stände von Tikalen entgegengenommen hat und seine Bestätigung zum Baron durch Königin Aldare nur noch reine Formsache zu sein scheint, erhebt Signor Phygor mahnend den Finger: "Geron, mein Sohn. Froh ist mein Herz, Euch nach all den Jahren dort auf dem Stuhl Eurer Väter zu sehen; angetan mit dem silbernen Reif und gegürtet mit Severian, mit Falchon an Eurer Hand und mit dem Mut Eures Vaters. Doch die Seele Eurer Mutter Cavarya ist es, die hier noch fehlt. Geflohen mit Euren Geschwistern, weilt sie sich noch immer versteckt an fernem Ort. Das unsägliche Inquisitionsurteil, das auf Basis falscher Beweise gegen sie verhängt wurde, gilt es zu tilgen."

Wohl gesprochen – doch wie ist dies zu bewerkstelligen?

Die Lösung

Nun ist guter Rat teuer, denn der Spruch des Inquisitionsgerichts ist bindend. Kaum zwei Tagesreisen von Oberbomed entfernt sitzt jedoch in Vinsalt der oberste Priester des Praios im Lieblichen Feld, der Wahrer der Ordnung, der Kraft seiner Autorität den alten Urteilspruch aufheben könnte. So werden in den nächsten Tagen Akten geschnürt, die man den Helden mit auf den Weg nach Vinsalt geben wird, um bei Seiner Eminenz die Aufhebung des Urteils gegen Cavarya Berlinghan zu erwirken. Von Geron erhalten die Helden ein üppiges Handgeld, eine große Mappe mit allen verfügbaren Dokumenten, die zur Entlastung seiner Mutter dienen könnten, sowie ein Anschreiben des Barons an den Hochgeweihten.

Die Begegnung mit dem Wahrer der Ordnung Bosparan ist für die Helden bereits der Einstieg in ein neues Abenteuer (**Träume von Bosparan**, S. 92).

FREUND UND FEIND

GERON, DER JUNGE ERBE

Die detaillierte Beschreibung Geron's finden Sie im Abenteuer **Die Gefangenen von Naumstein**, S. 55f.

Verwendung im Spiel: Als ältester Sohn seines Vaters ist Geron der rechtmäßige Erbe der Baronie Tikalen. Da im Reich jedoch Unordnung und Krieg herrschen, muss er das Land selbst zurückerobern und die Feinde seiner Familie besiegen.

Geron ist Mittel- und Ankerpunkt dieses Szenarios und kann als Auftraggeber, Lehrmeister oder Mitstreiter der Helden auftreten. Im Laufe dieser Condottiere-Kampagne sollen sich die Helden aber immer stärker von Geron lösen und eigenständig Aufgaben und Aktionen durchführen. Sei es, dass sie im Geheimen operieren müssen, sei es, weil an verschiedenen Stellen Heerführer benötigt werden.

Ebenfalls möglich ist eine Liebesgeschichte zwischen einer Heldenin und Geron, die bei nicht allzu großen Standesunterschieden durchaus in einer Heirat münden kann. Männliche Helden könnten mit Geron's jüngerer Schwester *Iriella Leomara* (geb. 1003) anbandeln, die ebenfalls noch unvermählt ist.

DIE SCHURKEN

Signor Darian Sâl di Scapanunzio, Vetter Rimaldos

Aufenthaltsort: zunächst Castello Lumiân, später Flucht nach Oberbomed

Einheiten: anfangs 75 Söldlinge, später bis zu 200 Streiter
Sonstiges: Schwert Severian, Träger eines der drei Schlüssel zur Schatzkammer der Barone.

Als Handlanger seines Veters Rinaldo hat sich Signor Darian (37, klein, schwarzhaarig, unnötig grausam) bereits als nützliches und un-nachgiebiges Werkzeug erwiesen. Nach dem Tod seines Veters übernimmt er als nächster Verwandter die Herrschaft über Tikalen und kämpft verbissen gegen Geron.

Herausragende Eigenschaften: GE 15; Balance, Grausam 9

Herausragende Talente: Schwerter 15, Armbrust 13; diverse Kampf-Sonderfertigkeiten.

Signor Farungil Berflinghan, Onkel Geron

Aufenthaltort: Oberbomed

Einheiten: 100 Gardisten, dazu später bis zu 150 Söldlinge

Der jüngere Bruder Baronin Carvaryas hat sich am Niedergang des Hauses Tikalen bereichert und das Leid seiner Schwester dabei ohne viel Skrupel hingenommen. Mittlerweile ist Farungil (46, feist, prunkliebend, blendend weiße Zähne) der zweitmächtigste Mann der Baronie und besitzt zahlreiche Ländereien. Vor allem kontrolliert er mit Burg Yaquirwach die wichtigste Burg jenseits des Yaquir.

Herausragende Eigenschaften: IN 15; Fettleibig, Goldgier 10

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15, Staatskunst 12; verfügt als Laie über eine hohe Magiekunde und macht gerne von Tränken und Amuletten Gebrauch.

DIE GETREUEN

Teucas Irian Dorgando Schwarzenstamm de Solstono, Dämonenschlachtveteran

Aufenthaltort: auf seinem Landgut Solstono gefangen

Einheiten: Teucas kann binnen eines Monats 50 Veteranen der Dämonenschlacht um sich scharen.

Gold: keines

Die Dritte Dämonenschlacht hat den ehemaligen Offizier der Horaslegion und leidenschaftlichen Jäger (geb. 991 BF, kurzes, rotblondes Haar) gezeichnet und lässt ihn nicht mehr los. Seit dem Kampf gegen Borbarad zieht Teucas das rechte Bein leicht nach und trägt an seiner rechten Hand stets einen gepanzerten Handschuh. Sein bartloses, von tiefen Furchen und Narben durchzogenes Gesicht scheint kaum zu seiner sanften, aber eindringlichen Stimme zu passen. Doch dies sind nur die äußerlichen Narben.

Nach dem Sieg über Borbarad führte Teucas die Überlebenden des Zugs der Edlen in die liebfeldische Heimat zurück. Den meisten gelang es nicht, in ihr altes Leben zurückzukehren, so auch Teucas. Verbittert diente er in der Folgezeit als Condottiere unter vielen Herren, ohne je wieder Ruhe oder Erfüllung zu finden. Erst im Kampf an der Seite seines guten Freundes und einstigen Waffengefährten Geron lebt Teucas wieder auf.

Verwendung im Spiel: Teucas kann in diesem Szenario als Heerführer, als Vertreter Geron oder als Auftraggeber für ungewöhnliche Manöver eingesetzt werden. Gemeinsame Aktionen von Teucas und Geron sollten die Ausnahme sein, damit die Helden sich hervortun können.

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 15; Unansehnlich, Vorurteile gegen Magie 7, Einbildungen (eigener rechter Arm)*

Herausragende Talente: Kriegskunst 16, Selbstbeherrschung 13; beherrscht *Eiserner Wille I* und zahlreiche Kampf-Sonderfertigkeiten

*) Nachts kettet Teucas die Hand an den Körper, damit sie ihn nicht möglicherweise erwürgt; er verwendet nach Möglichkeit die linke Hand und geht womöglich eines Tages so weit, dass er sich die rechte abschlägt.

Signor Phygor da Marascenta

Aufenthaltort: Drachenschloss

Einheiten: 10 Gefolgsleute

Gold: 300 Dukaten

Sonstiges: Siegelring Falchon

Der einstige Herr von Oberbomed war beim Sturz der Baronin Carvaryas einer der wenigen Getreuen, die zum Hause Tikalen hielten. Doch mit dessen Niedergang schwand auch der Einfluss des bärbei-

gigen Ritters. Zurückgezogen lebt der mittlerweile 52-jährige Phygor ergraut und verbittert auf dem *Drachenschloss*. Das Auftauchen Geron sieht er als Wink des Schicksals. Er wird Geron sofort im Kampf um Tikalen unterstützen. Den Siegelring Falchon wird er ihm allerdings erst übergeben, nachdem Geron's Befähigung erwiesen ist.

Passgräfin Lacrimosa Prefudi

Aufenthaltort: Burg Leomarensteyn

Einheiten: 4 Wachen, die sie schweren Herzens entbehren kann.

Gold: 200 Dukaten

Die grauhaarige Herrin auf Leomarensteyn war eine Vertraute des verstorbenen Barons Broderico von Tikalen und ist wie er eine Anhängerin Rondras. Doch ihre Aufgabe als Hüterin des Passes verbietet ihr, in das Geschehen einzugreifen.

Signor Rassuan Tharedion, ehemals Signor von Lumiân

Aufenthaltort: unbekannt, Signor Rassuan streift unerkannt als alter Seher durch die Baronie (siehe S. 62).

Gold: Schatz im Bosparanshain, etwa 400 Dukaten

Sonstiges: kennt die Aufenthaltsorte von Schwert und Reif und auch sonst einiges Wissenswertes (nach Bedarf als Informationsquelle einsetzbar).

Der alte Freund und Waffenmeister Baron Brodericos galt als einer der treuesten Gefolgsleute des Hauses Tikalen. Nach dem Sturz Carvaryas focht Signor Rassuan einen verzweiferten Kampf gegen die Übermacht der Feinde. Monatlang harter auf Castello Lumiân aus und verteidigte die Festung. Doch als die Monde dahinzogen und keine Hilfe in Sicht war, übergab der gebrochene Mann die Schlüssel seiner Burg und ward seither nicht mehr gesehen.

DIE NEUTRALEN

Signora Savinya Romeroza

Aufenthaltort: Schloss Alveranienhof

Einheiten: 6 Wachen

Gold: 500 Dukaten

Sonstiges: Hüterin eines der drei Schlüssel zur Schatzkammer

Die 34-jährige Savinya besticht durch ihre wunderschönen grünen Augen und ihre feuerroten Haare. Die Schatzmeisterin der Baronie wird ob ihres Aussehens mitunter als Hexe verleumdet (obwohl sie keine ist).

Signora Orothea Romeroza, Savinyas Tante

Aufenthaltort: Castell'Arreth

Einheiten: 40 Soldaten

Gold: 2.000 Dukaten

Orothea herrscht auf der alten Stammburg der Romerozas am Yaquir über die Ländereien der Familie und verwaltet zahlreiche Güter des Kaiserhauses. Sie gilt als äußerst einflussreich und eigensinnig. Bei einem Übergriff auf Castell'Arreth ruft die Signora Hilfe aus Vinsalt herbei.

Signor Harsen von Flarngau, Medicus

Aufenthaltort: Vinsalt

Gold: 500 Dukaten

Der ehemalige Hofmedicus ist nach dem Tod der Kaiserin an das *Anatomische Institut* zu Vinsalt gewechselt (siehe Seite 76). Seine Güter in Tikalen besucht er nach einer unglücklichen Tändelei mit Signora Savinya nur noch selten.

Signor Pulpio Tribêc von Trebesco

Aufenthaltort: Burg Trebesco

Einheiten: 30 Kämpfer

Gold: 1.000 Dukaten

Der alte Pulpio ist einer der mächtigsten Ritter der Baronie. Das Oberhaupt des weit verzweigten Adelshauses Tribêc war zwar nie ein Freund des großspurigen Barons Rinaldo, doch konnte auch er nicht über die (vermeintlichen) Untaten Baronin Carvaryas hinwegsehen. Der praisfürchtige Signor Pulpio lässt sich vom Gegenteil nicht so leicht überzeugen. Erst wenn Geron bereits zahlreiche Siege und Un-

terstützer aus Tikalen aufweisen kann, wird der sture Signor dies als Zeichen des Götterfürsten ansehen.

GELEHRTE, GEWEIHTE UND GEHEIMNISVOLLE

Der Seher

Der in graue, wallende Lumpen gekleidete und auf seinen hölzernen Stock gestützte, alte Mann streift seit einigen Jahren durch die Gegend, taucht unvorhergesehen auf und verschwindet ebenso schnell wieder. Niemand kennt seinen Namen, doch mit der tiefen, wohlklingenden Stimme, die so gar nicht greisenhaft wirkt, spricht er immer wieder seltsame Verse und Sprüche, die von der einfachen Bevölkerung als Prophezeiungen verstanden werden.

Das Geheimnis: Der Seher ist der verschollene Signor Rassuan Tharedion, der durch die Lande streift und Informationen sammelt.

Der kleine Rat der Zwölfgöttlichen Kirchen zu Nordek

Die Geweihten der Baronie unter Vorsitz des Praios-Priesters von Oberbomed haben sich in einem kleinen Rat in Nordek versammelt. Zweimal im Jahr, am Monatszwölften im Phex und im Efferd, treffen sich die Geweihten hier. Neben den Dienern des Praios sind noch Priester von Rondra, Travia, Hesinde, Boron, Peraine, Ingerimm und Rahja sowie Laienprediger des Horas anwesend. Geron kann sich deren Unterstützung durch göttergefällige Taten und hohe Geldspenden versichern. Insbesondere der Zuspruch der Praios- und Rondra-Kirche dürfte von besonderem Interesse sein.

Das Kupfersyndikat

Haupteinnahmequelle Tikalens sind die reichen Bodenschätze der Goldfelsen, vor allem Kupfer, aber auch Gold und ein wenig Silber. Das mächtige Kupfersyndikat, das vom Bankhaus ya Strozza in Methumis kontrolliert wird, hat von den Herren Tikalens bereits seit Jahrzehnten das Monopol für den Abbau des Kupfers erhalten, wofür vierteljährlich eine stattliche Summe gezahlt wird.

DIE BARONIE TIKALEN

Baron: vakant

Einwohner: etwa 17.000

Die nur dünn besiedelte Baronie Tikalen zwischen dem breiten Yaquir und den waldreichen Hängen der Goldfelsen birgt zwischen ihren Grenzsteinen nicht nur Naturwunder wie die Geronsspitze und den Bosparanshain, sondern auch die reichen Erzvorkommen des oberen Sikramtales, die neben Bauholz die wichtigste Einkommensquelle der Landschaft darstellen.

DIE ORTSCHAFTEN TIKALENS

Baronssitz Oberbomed

Oberbomed (980 Einwohner; Praios-Tempel, Boron-Tempel, Horas-Schrein) steht seit Jahrhunderten im Schatten der Grafenstadt Bomed auf der anderen Flussseite, hat sich aber bis heute eine gewisse Eigenständigkeit bewahrt. Nördlich der Stadt erhebt sich die mächtige Burg Yaquirwacht, die Residenz der Barone. In einem stark befestigten Areal am Yaquir liegt die gräfliche Münze, in der Silbertaler geschlagen werden.

Eine weitere Besonderheit ist der allmonatlich auf dem Marktplatz abgehaltene Tulamidenbasar, auf dem die Karawanen aus Virinlassih ihre Waren verkaufen. Novadis, Schaulustige und Aufkäufer aus anderen Städten lassen die Bevölkerung der Stadt in diesen Zeiten um etwa 200 Personen wachsen.

Cophirya

Am Rande des Bosparanshains erhebt sich drohend das Castello Lumian über den Wassern des Sikram. An der Brücke zur Burg haben sich Bauern, Handwerker und zahlreiche Flussschiffer niedergelassen, die ihre großen Lastkähne vollbeladen mit Erz aus den Goldfelsen den Sikram bis Silas hinabschiffen. Der Ort ist mittlerweile auf

fast 700 Einwohner angewachsen und beherbergt Schreine der Travia und der Rondra sowie eine stattliche Anzahl von Bütteln und Söldnern, die zum Schutz der Erztransporte angeworben wurden.

Estoria

An der Mündung des Tikals in den Yaquir liegt die Ortschaft Estoria (570 Einwohner). Bemerkenswert ist das weitläufige Anwesen der Bomeder Kaufmannsfamilie Aldubhor am Südufer des Tikals. Dort befand sich früher auch ein Schrein der Hesinde, bis er vor wenigen Jahren einem Brand zum Opfer fiel.

Taberasco

Die 350 Bewohner leben fast alle vom Holzschlag rings um den Ort. Über den Tikal werden die Stämme Richtung Estoria bis nach Vinsalt und sogar bis in die Werften Kusliks gefloßt.

Flarngau

Auf einer kleinen Anhöhe liegt der 300-Seelen-Ort Flarngau inmitten einer fruchtbaren Auenlandschaft. Das Dorf besteht aus kaum mehr als der Casa Flarngau, einer große Villa im Stil der alten bosparanischen Gutshäuser, und einigen Bauernhäusern.

Tashbek

Am Oberlauf des Sikram liegt die kleine Bergbausiedlung Tashbek. Neben Bergmannsfamilien finden sich hier auch die Behausungen einiger Zwerge, die in den Minen arbeiten.

Nordek

Hoch oben in den Goldfelsen liegt der heilige Ort Nordek. Gut zwei Dutzend Häuser scharen sich um den großen Tempel des Falkenorkels. Hier soll sich dereinst ein von Ucuri gesandter Falke zum Sterben niedergelassen haben, auf seiner Suche nach der *Stadt der Sonne* (siehe **Raschtuls Atem 171**) vom unbarmherzigen Feuer des Sonnenauges verletzt. Dem Tode nahe fanden ihn fünf junge Kinder, die ihn hegten und pflegten, bis er gesundet war. Als Dank für ihre Hilfe sandte der Falke die Kinder aus, fünf Ortschaften zu gründen. So entstanden der Legende nach die Siedlungen Estoria, Taberasco, Cophirya, Tashbek und Arreth.

Das Kloster Santa Noiona della Quiescosa

In den Ausläufern der Goldfelsen liegt eingebettet zwischen den hohen Tannen des Bosparanshains das kleine abgeschiedene Kloster der Noioniten. Hier werden nicht nur echte, bemitleidenswerte Kranke gepflegt, sondern auch der ein oder andere Sprössling aus gutem Hause, den man besser in die Waldeinsamkeit abgeschoben wissen wollte.

Die Minen

Hoch in den Goldfelsen sowie in den Tälern und Schluchten des Sikrams liegen die Erzminen Tikalens, in denen vor allem Kupfer, Gold und Silber gefördert werden, aber auch Eisen und Blei. In den vielen kleinen Bergbauorten findet man auch waffenfähiges Volk, das zum Schutz der Minen bereitsteht.

WÄLDER, FLÜSSE UND BERGE

Der Bosparanshain

Unter dem dichten Blätterdach dieses Urwalds soll schon der legendäre erste Kaiser Horas gejagt haben. Bis heute ist der Wald größtenteils unerforscht, und nur an seinen Rändern finden sich Jagdschlösser und Waldhütten.

Der Tikal

Der Namensgeber der Region ist der Fluss Tikal, der in den Goldfelsen entspringt. Seine fröhlichen Wasser plätschern über zahlreiche Ausläufer der Goldfelsen, und mit etwas Glück kann man bis heute hier und dort zwischen den Wassern Goldklümpchen entdecken.

Der Königin-Amene-Forst

Nördlich des Tikal liegt der Königin-Amene-Forst, in dem die noch

junge erste Königin dieses Namens bei einem Jagdunfall einen viel zu frühen Tod fand. Bis heute sind Gerüchte um ein Attentat nicht verstummt. Furchtsame Einheimische erzählen gar von einer jungen schönen Frau, die in Vollmondnächten zwischen den Bäumen umherstreift.

Die Goldfelsen

Der über 2.000 Schritt hohe Gebirgszug trennt das fruchtbare Liebliche Feld von der todbringenden Khômwüste. Langsam, aber stetig steigt das Gebirge an, und wo zunächst noch Wälder die Hänge bedecken, weichen später auch Sträucher und Moose, bis nur noch die nackten Felsen mit ihren schneebedeckten Gipfeln übrig bleiben. Immer wieder finden sich in den Felsen Horste von Harpyien, die unachtsame Wanderer mit ihrem Geschrei und ihren scharfen Krallen in die Flucht schlagen.

Burg Yaquirwacht ist schon seit unzähligen Jahrzehnten die Residenz der Barone von Tikalen. Die große sechstürmige Anlage erhebt sich hoch über den Yaquir und ist weithin sichtbar. Der Palas erstreckt sich über die gesamte Nordhälfte der Burg und ist für seinen hohen Rittersaal bekannt. Die Gemächer der Barone liegen im *Falkenturm*. Zwischen der Burg und der Stadt Oberbomed liegen die armseligen Häuser der Pächter des Barons, die für einen Hungerlohn auf den Feldern Tikalens schuften müssen.

Burg Leomarensteyn

Befestigung: doppelte Tore, ein Zugang am Fuße des Passes, mächtige Steinmauern und Türme, natürliche Befestigungen

Kommandantin: Lacrimosa Prefudi

Schwachpunkt: Verrat von innen

Die Passfeste Leomarensteyn bewacht den *Goldenen Pass*. Die Burg gehört zu den königlichen Grenzfestungen des Lieblichen Feldes und gilt als uneinnehmbar, da sie auf drei Seiten von mächtigen Felswänden geschützt wird.

Castello Lumiân

Befestigung: Burggraben, Steinmauern aus einfachem Schüttwerk, Wehrgänge

Kommandant: Darian Sâl di Scapanunzio

Schwachpunkt: von allen Seiten angreifbar

Auf einer Insel im Sikram erhebt sich das große und eindrucksvolle Castello Lumiân. Die vier hochaufragenden Rundtürme scheinen im Wasser des Flusses verwurzelt zu sein. Eine kleine hölzerne Brücke führt durch ein ausgelagertes Tor über den Fluss. Innerhalb eines großen Hofes stehen der alte Palas und die Wirtschaftsgebäude der Festung.

Castell Arreth

Befestigung: Steinburg, geschützt durch zahlreiche Gräben und Seen, ein einzelner Knüppeldamm führt über sicheren Grund zur Burg.

Kommandantin: Orothea Romeroza

Schwachpunkt: zu wenig Vorräte

Das mächtige Bollwerk, ein erster Vorposten Vinsalts, ist Stammsitz der alten Adelsfamilie Romeroza. Unzugänglich auf einer der wenigen tragfähigen Inseln einer weitläufigen Sumpflandschaft gelegen, wacht die Festung über den Yaquir und die umliegenden Ländereien.

Das Drachenschloss

Befestigung: doppelte Palisadenringe rings um einen künstlichen Hügel

Schwachpunkt: Holzkonstruktion

Schwer zugänglich und versteckt in den Hochwäldern des Königin-Amene-Forstes liegt das Drachenschloss der Treuffenaus. Die Hochmotte soll auf dem Hort der Drachin *Dracoria* erbaut worden sein, der mythischen Ahnfrau des tikalischen Rittergeschlechts. Derzeit hält sich hier Phygor da Marascenta versteckt.

Schloss Alveranienhof

Auf der Straße von Flarngau nach Cophirya liegt einsam an einer Weggabelung der Alveranienhof. Das prunkvolle Gutshaus mit seinen weitläufigen Fluren und Räumen ist eines der schönsten Jagdschlösser, die wie Perlen an einer Kette den Rand des Bosparanshains säumen. Hier lebt die schöne Signora Savinya Romeroza.



Der *Goldene Pass* führt in etwa 2.000 Schritt Höhe über das Gebirge und ist der einzige Übergang über die Goldfelsen. In den Wintermonden von Hesinde bis Phex ist der Pass nicht begehbar, und noch im Peraine kommt es zu Schnee- und Gerölllawinen, die unerfahrene Reisende in den Tod reißen können.

Geronspitze und Göldenfinger

Der *Göldenfinger* im Norden, nicht weit von der Passstraße nach Bomed, ist mit über 2.400 Schritt der höchste Gipfel der Goldfelsen. Die einzeln stehende *Geronspitze* hingegen überragt die umgebende Gebirgsformation um etliche hundert Schritt und ist als Wahrzeichen schon aus weiter Ferne zu erblicken. Hoch oben auf dem Berg soll der Horst eines Greifenpärchens liegen.

BURGEN UND SCHLÖSSER

Burg Yaquirwacht

Befestigung: sechs Türme und Wehrmauern aus doppeltem Schüttwerk

Kommandant: Farungil Berlinghan

Schwachpunkt: keiner

KAPITEL II: DIE HUNDE DES KRIEGES (PHEX BIS INGERIMM 1028)

»Tadel verdient nicht, wer Gewalt braucht,
um aufzubauen, sondern um zu zerstören.«
—Niccolò Machiavelli, Discorsi I, 9

ZEITTADEL

1. Phex 1028: In einer Sturmfahrt überbringen furchtlose Seeleute Romin alarmierende Kunde aus Albernia: Seine Gemahlin, Königin Invher ni Bennain, wird in Burg Feenquell von einem vielfach überlegenen Heer aus den Nordmarken belagert. Kurz entschlossen bricht Romin seine Zelte ab – und verschifft in den folgenden Tagen 800 mit Liebfelder Gold bezahlte Söldner gen Albernia. Das Gesuch seiner Gefolgsleute in Pertakis, ihnen gegen Ralmans Truppen beizustehen, ignoriert er.

5. Phex 1028: Durch Spione gewarnt entsendet Grangor in aller Eile eine Flotte, um Romins Heer auf dem Seeweg abzufangen.

6. Phex 1028: Romins Schiffen gelingt es, so lange den Verfolgern auszuweichen, bis Hilfe aus Harben eintrifft. Der abtrünnige Admiral Radulf Eran Galahan opfert sich und deckt den Rückzug seines Veters. Die *Seeschlacht am Kap Windhag* endet als klassischer Admiral-Vikos-Sieg: Die Grangorer werden bezwungen, Romin entkommt gen Norden, doch die Aufständischen von Harben sind fortan führerlos und sehr geschwächt.

8. Phex 1028: Romin landet bei Havena und eilt seiner Gemahlin zu Hilfe. Die Nordmärker erleiden zwei Tage später in der *Schlacht von Feenquell* eine schmachvolle Niederlage durch die vereinten Heere Romins und Invhers.

9. Phex 1028: Wut und Verzweiflung über Romins Rückmarsch lähmen die Galahanisten. Die im Stich gelassene Garnison von Pertakis kapituliert vor Ralmans Heer. Der siegreiche Prinz verweigert den *Schwarzen Säbeln von Kuslik* die Rückkehr in ihre Heimatstadt – eine Demütigung, die sie zu einer unsteten Wanderschaft zwingt.

13. Phex 1028, Horas' Entrückung: Baron Heridan von Hussbek gelingt es, Ralmans Heer bei Schelf zurückzuschlagen. Im Verlauf des Tages trifft jedoch Verstärkung aus Horasia ein, und die Schlacht endet unentschieden.

15. Phex 1028: Die Frühlingsversammlung des Kronkonvents fällt ins Wasser – kaum jemand erscheint.

Mitte Phex 1028: Schneeschmelze und heftige Regenfälle verwandeln den Yaquir in einen reißenden Strom. Die Brücke von Aldyra wird von den Fluten weggerissen. Da Marschall Felnor die Brücke von Bomed zerstören ließ, bleiben nur noch zwei feste Übergänge am unteren Yaquir: Vinsalt und Pertakis. Entgegen seinem Versprechen beginnt Nitor della Tegalliani, in den Goldfelsen und der Mark Aldyra ein neues Heer um sich zu scharen.

22. Phex 1028: Im *Treffen am Tursolanisee* behauptet Ralman das Feld.

DAS TREFFEN AM TURSOLANISEE

Datum: 22. Phex 1028

Sieger: Timoristen

Für die Timoristen:

Prinz Ralman von Firdayon-Bethana

Grifone da Cavalcanti

600 Reiter, 100 bethanische Bogner, 1.000 Fußkämpfer

Für die Galahanisten:

Baron Heridan von Hussbek

100 Reiter, 200 Bogenschützen, 800 Fußkämpfer

Bedeutende Tote: Heridan von Hussbek

Verlauf: An der schmalsten Stelle zwischen Tursolanisee und Yaquir glaubt Baron Heridan eine ideale Verteidigungsposition gefunden zu haben und stellt sich zur Schlacht. Der tagelange

Regen hat den Boden aufgeweicht und verbietet einen Kavallerieangriff. Ralman hält die Galahanisten mit Vorstößen seiner Plänkler beschäftigt (die dabei durch den Pfeilbeschuss erhebliche Verluste erleiden), um Zeit für seinen Geniestreich zu gewinnen: Die Weißen Reiter Grifone da Cavalcanti umrunden eilends auf ihren Rössern den See, sitzen von ihren erschöpften Tieren ab und greifen die Nachhut Heridans zu Fuß an. Als das Hornsignal Grifones ertönt, befiehlt Ralman einen Angriff auf ganzer Linie. Die Verteidigung der Galahanisten bricht zusammen, viele ertrinken beim Versuch zu fliehen in den Gewässern. Die Leiche Heridans wird erst zwei Tage später am Seeufer gefunden.

24. Phex 1028: Ein Ausfall der in Bomed eingeschlossenen Galahanisten scheitert. Allerdings gelingt es einer Schar um Horasio della Pena und Coramar ya Strozza, durch die alten Kanäle zu entkommen. Die beiden Condottieri begeben sich nach Unterfels, um ein neues Heer auszuheben.

Bis zum 4. Peraine 1028: In mehreren Scharmützeln rings um Westenende werden die letzten Anführer der Galahanisten gestellt und getötet. Während ein Heer der Ardariten Clameth zurückerobert, befreit Baronin Elanor von Efferdas das belagerte Terubis.

Irgendwann im Peraine 1028: In dem Abenteuer *Die Stunde des Todes* (siehe Seite 66) forschen die Helden in Vinsalt nach einem Attentäter.

6. Peraine 1028: Gräfin Alwene von Bomed setzt mit einer Streitmacht bei Oberfels über den Yaquir.

7. Peraine 1028: Nördlich von Unterfels stößt Alwene auf die unterlegene Truppe Horasios. Doch es kommt nie zur Schlacht. Ein Verräter nimmt die Gräfin und ihre Getreuen gefangen und unterstellt seine Kämpfer Horasios Befehl. Alwene wird in Unterfels eingekerkert. Mit den Lösegeldern der anderen Gefangenen erpresst Horasio in den folgenden Wochen genug Gold, um die kompletten *Brüder des Blutes* anzuwerben. Außerdem verbündet er sich mit Adligen aus Almada, die ihm Waffenknechte schicken.

12. Peraine 1028: Nach sechs Wochen Belagerung lässt Felnor Bomed sturmreif schießen. Als die Vinsalter Garden aufmarschieren, werfen die letzten Verteidiger den Leichnam Baron Arianos von der Mauer und strecken die Waffen.

18. Peraine 1028: Nitor della Tegalliani erobert in einem nächtlichen Angriff Pertakis und hisst das Banner Aldares. In einem Brief an Timor fordert er den "feigen Prinzen" zur Kapitulation auf.

20. Peraine 1028: Bei Salikum kommt es zu Scharmützeln zwischen Einheiten Timors und dem Heer des Grafen Mondino von Crasulet. Als sich das Schlachtenglück gegen die Aldarener zu wenden droht, lässt Mondino seine Truppe im Stich und flieht nach Belhanka. Das führerlose Regiment wird aufgegeben.

27. Peraine 1028: In einer konzertierten Aktion rückt Ralman von drei Seiten auf Pertakis vor. Er nimmt die Stadt ein, wird aber in der *Ersten Schlacht von Pertakis* geschlagen.

ERSTE SCHLACHT VON PERTAKIS

Datum: 27. Peraine 1028

Sieger: Aldarener

Für die Timoristen:

Prinz Ralman von Firdayon-Bethana

Prinzessin Rondriga von Firdayon-Bethana

Maldonaldo da Brasi

400 Reiter, 1.450 Fußkämpfer

Für die Aldarener:

Nitor della Tegalliani, Marchese von den Goldfelsen
Comto Alricio della Tegalliani, Connetabel von Methumis
300 Reiter, 1.900 Fußkämpfer

Bedeutende Tote: Rondriga von Firdayon-Bethana

Verlauf: Als Ralmans Heere nahen, zieht sich Nitors kleines Heer überraschend über den Fluss zurück. Pertakis wird ohne einen Streich genommen. In der Stadt hat Nitor das Gerücht gestreut, Aldare habe ihn zurückgerufen. Dies soll Ralman in die Verfolgung locken.

Die List geht auf: Als Ralmans Einheiten am anderen Yaquirufer anlangen, offenbart Nitor das ganze Ausmaß seiner Streitmacht: Verborgene Bombarden und Bogenschützen unter dem Befehl seines Veters Alricio eröffnen den Angriff, weitere Pikeniere versuchen Ralman den Rückweg abzuschneiden. Zwar gelingt es den Timoristen, sich eine Gasse frei zu kämpfen, doch die Überquerung der 600 Schritt langen Brücke gleicht einem Spießbrutenlauf. Da Brasi verliert seine rechte Hand, Prinzessin Rondriga ihr Leben. Ralman entkommt mit knapper Not hinter die Mauern von Pertakis. Jeder zweite Timorist stirbt oder gerät in Gefangenschaft.

28. Peraine 1028: Gräfin Fiaga ya Terdilion und ihre Tochter werden in Belhanka ermordet. Graf Mondino errichtet daraufhin eine Gewaltherrschaft.

1. Ingerimm 1028: Die öffentliche Hinrichtung belhankanischer Bürger führt zu einem Volksaufstand. Belhanka erklärt sich zur Republik.

5. Ingerimm 1028, Sanct Bosper (ING): Folnor beginnt, Horasio in Unterfels zu belagern. Die schwer befestigte Stadt ist jedoch gut vorbereitet.

Mitte Ingerimm 1028: Vorstöße der Aldarener, am nördlichen Yaquirufer Fuß zu fassen, werden abgewehrt.

15. Ingerimm 1028: In der *Schlacht auf den Rosenfeldern* verteidigen die Belhankaner erfolgreich ihre Freiheit gegen Baronin Elanor von Efferdas.

19. Ingerimm 1028: Oberfels fällt durch Verrat an Horasio della Pena. Kommandantin Niam Quent unterstellt die Festung dem Herrn von Unterfels. Grafenerbe Rimon von Bomed, Sohn Alwenes, gelingt jedoch mit Hilfe von Freunden die Flucht ins Bergkloster Mantrash'Mor.

20. Ingerimm 1028: Die Weißen Reiter und andere Einheiten im Dienste Timors setzen bei Kuslik über den Yaquir und ziehen Richtung Arivor.

22. Ingerimm 1028: Nitor della Tegalliani sieht einen Angriff von zwei Seiten drohen und sendet gen Aldyra um Hilfe.

23. Ingerimm 1028: Mit Unterstützung der Hylailer Seesöldner erzwingt sich Ralman eine Passage über den Fluss.

25.–26. Ingerimm 1028: Nach erheblichem Manövrieren treffen die Heere an der *Kreuzung von Castarosa* südlich von Clameth zusammen. Die bis dato größte Schlacht des Krieges währt zwei Tage und endet mit einem entscheidenden Sieg der Timoristen.

DIE SCHLACHT AN DER KREUZUNG VON CASTAROSA

Datum: 25.–26. Ingerimm 1028

Sieger: Timoristen

Für die Timoristen:

Prinz Ralman von Firdayon-Bethana; Hesindiane Aralzin, Gräfin von Bethana; Alwin Gandolfo di Bellafoldi, Baron von Ruthor; Ludiron di Yaladan, Großkomtur des Ordens vom Heiligen Blute; Grifone da Cavalcanti; Maldonaldo da Brasi; Kalman von Arinken;

900 Reiter, 1800 Fußkämpfer, darunter Yaquirtaler Pikeniere, Heilig-Blut-Ritter, Bandiera Bianca, Bethanische Bogner, Horasische Hellebardiere und Vinsalter Gardereiter

Für die Aldarener:

Nitor della Tegalliani, Marchese von den Goldfelsen; Comto Alricio della Tegalliani, Connetabel von Methumis; Croenar von Marvinko, Graf vom Sikram; Baronin Usvine von Terubis; Phrenya d'Amarinto, Colonella der Horaslegion;

600 Reiter, 1.750 Fußkämpfer, darunter die Garderegimenter *Silem-Horas*, *Kaiserstolz*, *König Khadan* und *Gräfin Tharinda* sowie Donnerer und Silbertaler Armbrustiere

Bedeutende Tote: Nitor della Tegalliani, Alwin di Bellafoldi, Usvine von Terubis, Phrenya d'Amarinto; Kalman von Arinken

Verlauf: Die Schlacht beginnt erst nach mehrstündigen Verhandlungen. Ralman fordert die Köpfe der beiden Tegallianis, die er für Eidbrecher hält. Die Aldarener lehnen dies ab, und Ralman befiehlt den Angriff.

Die Timoristen rücken von Norden und Westen auf den von Nitors Truppen gehaltenen Ort vor und versuchen eine Flanken- zange. Die Angriffe scheitern jedoch, als der Baron von Ruthor überraschend sein Banner senkt und ins Lager der Aldarener überläuft. Der Kommandant der Pikeniere, Kalman von Arinken, wird bei dem Verrat getötet. Es spricht für die hohe Moral der Yaquirtaler Pikeniere, dass sie selbst nach dem Verlust des Anführers ihre Formation halten und sich zurückziehen können. Kalmans Tochter Phedre von Arinken übernimmt das Kommando über die Einheit.

Nitor spielt auf Zeit und hofft, den wuschäumenden Ralman zu einem Fehler verleiten zu können. Dieser sendet hingegen eine Reitertruppe aus, um die Nachhut seines Gegners zu vernichten und ihm den Weg nach Süden abzuschneiden. Der Rest des Nachmittags vergeht mit lustlosen Scharmützeln.

Kurz vor der Abenddämmerung glaubt Tegalliani, eine Schwachstelle im Zentrum des Timoristen-Heeres zu erkennen, und greift seinerseits an. Doch Ralmans Schlachtreihe hält stand, die Heere verkeilen sich, und es beginnt ein Hauen und Stechen, das erst mit hereinbrechender Dunkelheit langsam abebbt.

Als die Sonne am nächsten Morgen aufgeht, sind die Timoristen den Aldarener an Zahl deutlich überlegen. Ralman sammelt zum Kavallerieangriff und gibt die Parole aus: "Tötet die Adligen, schont die Gemeinen!" Die Reihen der Aldarener beginnen sich aufzulösen, Graf Croenar von Marvinko zieht sich zurück. Die Reiterei dringt im ersten Ansturm fast bis zur gegnerischen Standarte durch, Ralman selbst erschlägt Nitor della Tegalliani. Dessen Neffen Alricio gelingt die Flucht, doch viele weitere Adlige werden getötet. Das Regiment *Kaiserstolz* ignoriert aus unerfindlichen Gründen alle Aufgabeangebote und wird vollständig aufgegeben.

29. Ingerimm 1028: Als aus Oberfels Verstärkung für Horasio della Pena naht, bricht Folnor die Belagerung von Unterfels ab und zieht sich zurück.

30. Ingerimm 1028: Nach neunmonatiger Belagerung wird der letzte Widerstand in Harben gebrochen. Die siegreiche *Goldene Legion* pflanzt das Banner Grangoriens auf der Grafenburg auf.

Auf Golgaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Radulf Eran Galahan, Admiral der Westflotte im Aufstand, am 6. Phex

Baron Heridan von Hussbek, Galahanist, am 22. Phex

Faldiron Galahan, Ende Phex

Malvolio und Romualdo Trabbacantes, Galahanisten, Anfang Peraine

Baron Ariano von Veliris, am 12. Peraine

Prinzessin Rondriga von Firdayon-Bethana, am 27. Peraine

Fiaga ya Terdilion, Reederin, am 28. Peraine

Mondino von Crasulet, Graf von Belhanka, am 1. Ingerimm
Kalman von Arinken, Condottiere, am 25. Ingerimm
Nitor della Tegalliani, Marchese von den Goldfelsen, am 26. Ingerimm
Alwin di Bellafoldi, Baron von Ruthor, am 26. Ingerimm
Baronin Usvine von Terubis, am 26. Ingerimm
Colonella Phrenya d'Amarinto, am 26. Ingerimm

Visibili

Folgende Personen werden in künftigen Publikationen nicht mehr auftauchen:

Ulim Marciero von Selzin und Harderin, Vogt von Clameth
Alricilian von Veliris-Carinto, Schatzkanzler des Lieblichen Feldes

Eskalation

Die Schlacht an der Kreuzung von Castarosa markiert endgültig den Untergang der alten Heeresordnung. An die Stelle der Gardetruppen nach Gareth Vorbild treten Condottiere-Regimenter. Gleichzeitig führt der Machtverlust der Krone zu einem erhöhten Schutzbedürfnis der einzelnen Adligen und Siedlungen, die sich ebenfalls Einheiten professioneller Kämpfer anwerben. Die Besoldungen und Gewinnaussichten für Mercenarii steigen, und es beginnt ein Strom von Kampfeswilligen ins Liebliche Feld (gerade aus dem gebeutelten Mittelreich), der bis zum Ende der Thronfolgekriege anhält.

Der Kronkonvent trifft sich fortan nicht mehr zum festen Termin, sondern wenn er von der Krone oder vom Hochadel einberufen wird. Im Verlauf der nächsten Monate gibt es mehrere Versammlungen, die über die Thronfolge debattieren, aber nicht zu einer Einigung kommen.

DIE STUNDE DES TODES

Zeit: irgendwann im Peraine 1028 BF
Ort: Naumstein und Vinsalt

TIMORS PLAN

Ein Vierteljahr ist es nun her, seit Timor in Folge der Ereignisse in Naumstein auf die Helden aufmerksam geworden ist. Nun beschließt er, sich ihrer zu bedienen, um Nachforschungen zu betreiben, die für ihn von größter Dringlichkeit sind.

Bereits seit einiger Zeit hat er vermutet, dass sich einige der Mörder Jalteks immer noch in Vinsalt aufhalten. Gewissheit hat er vor wenigen Tagen erlangt, als ein Brief aus Vinsalt auf dem Weg nach Al'Anfa abgefangen worden ist. In diesem Schreiben teilt eine nicht näher benannte Person verlausuliert mit, dass eine Mitagentin der *Hand Borons* verstorben sei und man auf weitere Anweisungen warte. Entscheidend für Timor ist jedoch die Tatsache, dass die Handschrift des Unbekannten mit der Schrift auf dem Vertrag übereinstimmt, in dem damals einer der Verschwörer Jaltek den Tod Amenes versprochen hat. Timor ist klar, dass dieses Schreiben eine längst verschüttete Spur freilegt, die es ihm letztendlich ermöglichen könnte, die Mörder seines Bruders zu stellen.

In den gegenwärtigen Wirren kann Timor unmöglich der Spur selbst nachgehen, zumal Vinsalt fest hinter Aldare steht und Timor als *Persona non grata* keinen Zugang zur Stadt hat. Da die Zeit drängt, wenn man die Fährte nicht wieder erkalten lassen will, sucht er geeignete Vertrauensleute, die an seiner Stelle nach Vinsalt gehen sollen, um dort den unbekannten Verfasser des Briefes zu stellen, von dem er annimmt, dass dieser auf jeden Fall Jaltek, womöglich auch Amene umgebracht hat.

Der Mittelsmann

Um bei der Beauftragung seiner Vertrauensleute selbst unerkannt zu bleiben, bedient sich Timor eines Mittelsmanns. Seine Wahl fällt auf Comto Ravendoza, denn dieser ist als loyaler Anhänger Aldares in den Augen der Allgemeinheit (und der Helden) unverdächtig, Timors Mittelsmann zu sein. Kaum jemand außer Timor weiß, dass es Ravendoza war, der als junger Ritter des Adlerordens Jalteks Verschwörung auf die Schliche gekommen war und damit den Grundstein seiner Karriere gelegt hatte. Die bloße Andeutung, die Mörder von einst könnten auch die Kaiserin auf dem Gewissen haben, verbunden mit der Aussicht, die Schurken endlich zu fassen, genügt, um den Comto in dieser Sache als Verbündeten zu gewinnen.

Man sollte nun erwarten, dass Ravendoza seine eigenen Leute auf die Suche schickt, anstatt die Helden mit dieser heiklen Aufgabe zu betrauen. Doch hat er – wie Timor – seit geraumer Zeit den Verdacht, dass im *Orden vom Goldenen Adler* einiges im Argen liegt. Die Erste Marschallin des Ordens, Comtessa *Odina Thirindar von Schelf*, hat den Tod der Kaiserin verdächtig rasch ad acta gelegt. Spekulationen über ein Attentat wurden unterdrückt. Zudem mehren sich Hinweise auf Kontakte Odinas mit der Hand Borons (siehe das Abenteuer **Die Unsichtbaren Herrscher**). Ravendoza hat daher allen Grund, seiner Vorgesetzten und ihrem Umfeld zu misstrauen, jedoch (noch) keine Beweise. Der Comto greift daher Timors Anregung dankbar auf, die Helden als Agenten einzusetzen.

DAS ABENTEUER

Jahrzehntlang lebten zwei Agenten der *Hand Borons*, der gefürchteten Meuchlerorganisation Al'Anfas (**Meridiana 73–75**), unerkannt in Vinsalt. *Westana Riemstein*, eine genügsame, nach außen hin traviagläubige Frau, hat eine biedere Herberge geführt, während *Isbaard Grom* (siehe Seite 15 und 81) als Abdecker sein Dasein fristet. Im Phex-Mond 1028 stirbt Westana Riemstein friedlich und still in ihrem Bett. Als Isbaard Grom feststellt, dass seine Partnerin keine Nachrichten mehr an den vereinbarten Orten hinterlässt, und er erfährt, was geschehen ist, schickt er eine Meldung nach Al'Anfa und bittet um neue Anweisungen. Gerade in diesen unruhigen Zeiten erscheint es sinnvoll, auf alles vorbereitet zu sein. Doch das Schreiben wird abgefangen und führt Timor und damit die Helden auf die Spur des Meuchlers.

Die abgefangene Nachricht ist zunächst der einzige Anhaltspunkt, der den Helden bleibt, so dass sie sich an den Boron-Tempel wenden dürfen – in der Hoffnung, dort mehr über die tote Frau herauszufinden und über diese Erkenntnisse die Spur des alananischen Agenten aufnehmen zu können. Nachdem die Helden verschiedenen Fährten, windigen Geweihten und vermeintlichen Schurken nachgejagt sind, offenbart sich schließlich der Beichtvater der Toten, der entscheidende Hinweise liefern kann. Diese führen die Gruppe über einige Umwege zu der im Sumpfgelände Alt-Bosparans gelegenen Abdeckerei. Dort können die Helden Isbaard Grom stellen – der Meuchler wird ihnen jedoch einen Kampf bis zum letzten Atemzug abnötigen.

DER AUFTRAG

Es blieben den Helden einige Monate, nachdem sie Naumstein verlassen hatten. Wie sie diese Zeit verbracht haben, liegt in Ihrer Hand als Spielleiter; die Hintergrundvorschläge und das Szenario **Der Falke kämpft um seinen Horst** (Seite 57) mögen Ihnen hierzu einige Anregungen geben.

Auf jeden Fall erreicht Ravendozas Nachricht die Gruppe – wo immer sie sich auch befindet – an einem sonnigen Frühlingsabend im Peraine. Der Bote ist ein junger Ritter des Adlerordens im blau-goldenen Wappenrock, der trotz der offensichtlich anstrengenden Reise Müdigkeit und Erschöpfung hinter einer stolzen, unbewegten Miene verbirgt. Er überreicht dem Helden mit dem höchsten Sozialstatus (oder dem fähigsten Krieger) nach einer knappen Begrüßung einen gesiegelten Brief, der nur wenige Zeilen umfasst:

(Name des/der Helden), werte Freunde,
mit Achtung erinnere ich mich Eurer Taten zu Burg Naumstein, und es mag Euch nicht verwundern, dass mir Eure Namen jetzt in den Sinn kommen, da ich nach göttergefälligen und rechten Recken suche, die bereit sind, dem Adlerthron einen Dienst zu erweisen. Die Umstände erfordern rasche Taten, wie Ihr sie bereits unter Beweis gestellt habt. Betrachtet dieses Schreiben als Bitte eines Freundes und Aufforderung eines treuen Dieners der Krone. Begebt Euch schnellstmöglich nach Burg Naumstein. Dort werde ich Euch alles Weitere mitteilen.
Gegeben von eigener Hand, Ravendoza

Der Bote führt Geld mit sich, falls etwaige Spesen der Reise beglichen werden müssen. Zum Hintergrund des Schreibens weiß er nichts zu sagen; lediglich erwähnt er, dass Ravendoza seit mehr als zwei Wochen eine Schlachtverletzung auskurieren, die ihn an seine Gemächer fessele.

NACH NAUMSTEIN

Es herrscht Krieg im Reich der Horas, wie die Helden aus eigener Anschauung wissen und auf der Reise bestätigt sehen. Flechten Sie einige Impressionen des Krieges ein: die Ruine eines Gutshofs; eine bissige Marketerin auf dem Weg zu einem Heerhaufen; ein Söldnertrupp, der den Weg der Helden kreuzt und dessen Anführer zufällig mit einem der Helden bekannt ist, und so weiter (siehe **Das Antlitz des Krieges** auf S. 28). Die Helden sollten jedoch wohlbehalten in Naumstein eintreffen.

Die Burg befindet sich inzwischen wieder fest in der Hand des Adlerordens. Der Bote führt die Helden unmittelbar nach ihrer Ankunft in das Hauptgebäude, dessen Front unter den blaugelben Bannern fast verschwindet. Ravendoza hat das Hochmeister-Gemach im ersten Stock bezogen. Trotz des milden Frühlingswetters ist es kühl hinter dem dicken Gemäuer.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine raue Stimme gebietet Einlass, als der Ritter anklopft. Die Tür öffnet sich in ein weitläufiges Gemach mit einem großen Kamin, in dem ein Feuer prasselt und angenehme Wärme ausstrahlt. Mit einem unterdrückten Stöhnen stemmt Ravendoza sich mühsam aus dem Sessel hoch und tritt auf die Helden zu, um sie zu begrüßen. Das ernste Gesicht wirkt eingefallen, die Wangen fahl, und die holprigen Bewegungen lassen vermuten, dass die Verwundung ernster ist, als der Comto Geheimsiegelbewahrer zugeben würde.

Nach der ersten Begrüßung bittet Ravendoza die Helden Platz zu nehmen und befiehlt dem jungen Ritter, dafür Sorge zu tragen, dass man ungestört bleibe. Anschließend kommt er ohne Umschweife auf den Punkt:

- Die Helden sollen nach Vinsalt reisen, sofort, wenn möglich.
- Erklärend fügt er hinzu, dass man seit Jahren vermute, dass sich im Horasreich Agenten der Hand Borons aufhalten. Nun endlich ha-

be man eine konkrete Spur, die nach Vinsalt führe – und das kurz nach dem überraschenden Tod der Kaiserin. Ravendoza weiß nicht mit Gewissheit, ob alananische Agenten für das Ableben der Herrscherin verantwortlich sind, ausschließen möchte er die Möglichkeit jedoch nicht. Daher ist es von großer Wichtigkeit, der Spur nachzugehen, solange sie noch frisch ist.

- Die Spur? Ravendoza deutet auf eine Ledermappe, die vor ihm auf dem Tisch liegt. Diese enthält den abgefangenen Brief des Abdeckers. Die knappen Zeilen sind weder mit einem Adressaten noch mit einem Hinweis auf den Absender versehen:

Sie ist heimgegangen, vor etwa einem Mond. Ich erbitte einen Wink der Hand, was zu tun ist und ob es ihren Wünschen entspricht, den toten Finger zu ersetzen. Weiter bitte ich um Anweisungen, ob die Hand wünscht, dass gehandelt wird. Vinsalt ist unruhig.

- Der Brief wurde vor zwei Wochen abgefangen, so dass der Mond Phex gemeint sein muss. Der Bote war ein südländischer Söldner, der sich bei seiner Verhaftung heftig zur Wehr setzte und an einer dabei erlittenen Wunde starb.

- (Falls die Helden nicht von sich aus die Bedeutung des Schriftstücks ermessen können:) Ravendoza deutet den Brief dahingehend, dass es (mindestens) zwei Agenten in Vinsalt gegeben haben muss, von denen einer (eine Frau) vor einigen Wochen gestorben ist. Er hofft, dass man durch diese Spur den verbliebenen Agenten finden und unschädlich machen kann.

- Den Agenten ausfindig zu machen ist eine gleichermaßen anspruchsvolle wie gefährliche Aufgabe. Wenn die Helden die Mission nicht ohnehin als Ehrenpflicht gegenüber dem arg gebeutelten Adlerthron begreifen, stellt Ravendoza sein Wohlwollen in Aussicht, das sich für die Helden und/oder den von ihnen vielleicht unterstützten Erben von Tikalen (siehe **Der Falke kämpft um seinen Horst**, S. 57) in mehrfacher Hinsicht auszahlen mag. Darüber hinaus ist Ravendoza bereit, die Helden mit einem Handgeld auszustatten (25 Dukaten pro Person), das ihre Kosten decken soll.

- Er selbst ist nicht in der Lage, eigenhändig nach dem Agenten zu suchen, da ihn seine Verletzung und andere Verpflichtungen an Naumstein binden. Zudem weiß Ravendoza, dass er und seine Adlerritter zu bekannt in Vinsalt sind. Er fürchtet, dass der Agent vorgewarnt wäre, ehe er auch nur Ravendozas Schatten zu sehen bekäme, falls der Adlerorden oder die Stadtgarde die Sache übernehme. Die Helden sollen daher vorsichtig ermitteln, den Kontakt zu offiziellen Stellen vor Ort meiden und nur ihm persönlich Bericht erstatten. (Warum der Comto dies den Helden einschärft, wird aus seinen Motiven ersichtlich, siehe **Timors Plan** im Kasten gegenüber.)

- Sollten die Helden Ravendoza anbieten, ihn auf magische Weise zu heilen, so lehnt er dies freundlich aber bestimmt ab. Es handele sich lediglich um ein paar gebrochene Rippen. Sie bräuchten ihre Kraft noch, wenn sie den Agenten gefunden hätten, prophezeit er bedeutungsschwanger. Dann entlässt er die Gruppe, damit diese sich von der Reise erholen kann, um am nächsten Morgen ausgeruht aufzubrechen.

NACH VINSALT

Sie können die Reise erneut mit diversen Kriegsszenen spicken oder diesen Teil mit einer kurzen Zusammenfassung überspringen. Irgendwann erreichen die Helden mehr oder minder wohlbehalten die Stadt am Yaquir, die von Anhängern Aldares gehalten wird. Nach einer misstrauischen Befragung lässt man sie ein (je kriegstüchtiger die Helden sind, desto mehr Misstrauen bringt man ihnen entgegen, sie könnten Anhänger des ruchlosen Timor sein).

IN VINSALT



Während auf dem Land die Spuren des Krieges allgegenwärtig sind, herrscht in Vinsalt emsige Ruhe. Im sicheren Schatten der Mauern verlässt man sich auf den Schutz der wachhabenden Truppen und darauf,



alexander 2006

dass der verhasste Verräter (Timor) es nicht wagen wird, die Hauptstadt zu belagern. Bei einem Becher Wein kommentiert man in den Schänken die jüngsten Entwicklungen und beklagt höchstens, dass der wackere Lehrling oder Geselle, auf den doch immer Verlass gewesen war, Hals über Kopf durchgebrannt ist, um Ruhm und Gold unter den Drachenbannern zu erringen. Doch schwelt ein unterdrückter Hass, der sich bisweilen in Ausrufen entlädt, wenn die Sprache auf Timor, "den Thronräuber", kommt, dem man für den Verrat an Mutter und Reich alles erdenklich Schlechte an den Hals wünscht.

Da die Stadt derzeit viele Auswärtige beherbergt, ist es nicht einfach, eine Unterkunft zu finden. Doch gegen eine Hand voll Münzen ist so mancher Wirt bereit, dem zahlenden Gast die eigene Schlafkammer zu räumen und sich mit einem Strohsack unter dem Dach zufrieden zu geben. Wenn die Helden nicht offen als Timor-Sympathisanten oder Parteigänger Al'Anfas auftreten, gibt man ihnen gerne Auskunft auf ihre Fragen. Allerdings kann ihnen bei der Suche nach einer Toten niemand so recht weiterhelfen, so dass man sie früher oder später an den Boron-Tempel verweist.

Selbstverständlich weiß niemand etwas über alanfatische Agenten in Vinsalt, so dass die Helden mit offenen Nachfragen nur Erstaunen ernten. Im schlimmsten Fall breitet sich in den folgenden Tagen das Gerücht über feindliche Agenten wie ein Lauffeuer in der Stadt aus. Isbaard Grom ist dann natürlich vorgewarnt – und schickt eventuell eines seiner Kinder aus, um die unliebsamen Schnüffler aus dem Weg zu räumen (siehe Kasten Seite 78, **Der Schatten**).

Im Folgenden wird der Weg in den Boron-Tempel als die nahe liegende Möglichkeit vorausgesetzt. Da es jedoch nicht absehbar ist, welche anderen Wege Ihre Helden einschlagen, um etwas über die Identität der Toten zu erfahren, sollen hier kurz die wichtigsten Alternativen vorgestellt werden:

- Es wäre möglich, dass sich Ihre Gruppe darauf versteift, sich im Vinsalter Untergrund umzuhören – schließlich sucht man alanfatische Agenten. In diesem Fall sollten Sie die Gruppe früher oder später in den **Heldenkeller** schleusen (siehe S. 70), und ihnen dort den Besuch des Tempels nahe legen – sinnvollerweise mit dem Verweis auf Bruder Ruben, der als "Verbündeter" gewonnen werden kann (zu Bruder Ruben siehe **Des Raben heilige Schar** auf S. 73).

- Eine weitere Möglichkeit ist der Besuch des *Anatomischen Instituts*, der sich vor allem für Magier und Gelehrte anbietet. Die verschiedenen Optionen, die dieser Anlaufpunkt bietet, der ebenso wie der Tempel zum Ausgangspunkt der Ermittlungen werden kann, finden Sie in dem Kapitel **Das Anatomische Institut** auf S. 76.

- Vielleicht möchte auch jemand etwas bei der Stadtverwaltung erfahren. Die Amtsleute im Magistratsbau am Rathausplatz waren mit den täglichen Problemen der Metropole schon immer gut beschäftigt, in diesen unruhigen Zeiten machen die meisten einen überforderten Eindruck. Im Stadtarchiv kann man (nach einer gelungenen *Überreden*-Probe +5) die letzte Volkszählung einsehen. Der Census listet 21.434 abgabenpflichtige Einwohner getreulich nach Haushalten und Berufen auf, ist jedoch schon drei Jahre alt – und erfasst auch nicht die zwielichtigeren Gegenden von Alt-Bosparan. Ermordete werden im *Anatomischen Institut* untersucht, das Sterberegister gibt's im Boron-Tempel, schönen Tag noch ...

DIE LIEBE OBRIGKEIT

Falls sich die Helden wider Ravendozas Bitte an die 'offiziellen Stellen' wenden, stehen ihnen Komplikationen bevor: Comtesa Odina von Schelf, das Oberhaupt des Adlerordens, unterhält insgeheim gute Kontakte zur Hand Borons und hat kein Interesse daran, dass diese publik werden (siehe **Dramatis Personae** Seite 18). Der Comtesa untersteht auch die *Connetablia Criminalis Capitale*, die für Kapitalverbrechen zuständige Behörde Vinsalts, daher wird sie über kurz oder lang davon erfahren, wenn die Helden die Stadtgarde hinzuziehen.

In diesem Fall werden die Helden fortan von einem Spitzel beobachtet (eine junge Diebin, die sich damit Straferlass erkaufte) und, sobald sie durch einen Gesetzesverstoß einen Vorwand liefern, von einem Trupp Adlerritter verhaftet. Der Gefangenahme und dem daran folgenden Verhör mit allen unerfreulichen Konsequenzen sollten sich die Helden durch ein Duell in einem Vinsalter Hinterhof jedoch entziehen können. (Benutzen Sie die Werte der Offiziere aus dem Abschnitt **Vier gegen einen** auf Seite 42.)

Alternativ sendet Odina dem Agenten der Hand Borons, Isbaard Grom, über verborgene Kanäle eine Warnung, mit Auswirkungen, die im Kasten **Der Schatten** auf S. 78 und im Abschnitt **Der Abdecker** auf S. 80 beschrieben sind. (Auch Odina ist weder Name noch Aufenthaltsort des Agenten bekannt.)

Da sich das Abenteuer auf die wesentlichen Ereignisse beschränken muss, liegt die weitere Gestaltung des Aufenthalts in Vinsalt bei Ihnen. Die Zeit drängt in diesem Abenteuer nur bedingt, so dass Sie Ihre Helden problemlos einige Tage mit den großen und kleinen 'Abenteuern' einer Großstadt beschäftigen können, ehe Sie sie sanft in Richtung Boron-Tempel lenken.

Sie finden im Folgenden einen Abschnitt mit wichtigen Begegnungen, die im Laufe des Abenteuers oder der weiteren Kampagne eine Rolle spielen werden und daher unbedingt in das Abenteuer eingebracht werden sollten.

WICHTIGE BEGEGGNUNGEN

Der wesentliche Teil dieses Abenteuers spielt sich im Boron-Tempel ab, doch es gibt einige wichtige Ereignisse, die während des Aufenthalts der Helden in Vinsalt stattfinden. Wenn nichts anderes vorgegeben wird, flechten Sie diese Szenen in die Gestaltung des Stadtlebens ein, wann und wo es Ihnen sinnvoll erscheint.

Die Vaganten

Diese Begegnung findet zu einem beliebigen Zeitpunkt auf einem kleineren Marktplatz in der Stadt statt.



14

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Volksmenge hat sich auf einem der Plätze versammelt und neugierig werden die Köpfe gereckt. Beim Näherkommen erkennt man eine

grob zusammengezimmerter Bühne, auf der eine Gruppe von Vaganten eine Posse aufführt. Ein älterer Mann mit lichtem Haar und einem dünnen Bärtchen stolziert soeben nach vorn und hebt beide Arme. Die Menge verstummt erwartungsvoll, während der Alte regungslos dasteht und der Wind den zerschlissenen Mantel an seinen dünnen Leib presst. Dann beginnt er zu sprechen, und seine Stimme klingt unerwartet fest und dunkel. Die Zuschauer starren stumm, lauschen dem Sprecher, der mit harschen Worten den Krieg und die Schändlichkeiten geißelt, die über das Reich der Horas gekommen sind. Die Sehnen an dem mageren Hals treten hervor, geifernd droht der Alte mit der Faust. Bereits nach wenigen Sätzen wird deutlich, dass sein Zorn dem Usurpator gilt, „unter dessen Herrschaft es keine Zukunft für Nandus' Jünger geben wird, keinen Frieden und kein blühendes Reich; in dem Rede und Schrift nicht die Grundsteine sein werden für eine bessere Ordnung, wie sie der weisen Hesinde und ihrem Sohn, dem weitsichtigen Nandus, gefallen“.

„Timor Firdayon“, er speit den Namen geradezu aus, „Timor, nicht würdig, den Namen Firdayon zu tragen. Wappnet euch! Zerschlagt alles, was euch in seiner Knechtschaft halten könnte, wie dieser Thronräuber es für euch wünscht. Verbrennt die Perücken, die seine Schmeichler hochmütig spazieren tragen! Denn unter seiner Herrschaft sind es diese gepuderten Läusehöhlen, die einen Mann über den anderen erheben, die bestimmen, ob eine Frau befiehlt oder zu dienen hat. Deshalb frage ich euch, euch und alle, die an diesem Tag meine Zeugen sind: Ist dies im Sinne der weisen Göttin?“

Er macht eine Pause, als er eine Antwort, den Blick beschwörend gen Himmel gerichtet. Dann holt er tief Luft, und als er sich wieder der Menge zuwendet, sprüht ein Feuer in seinen Augen. „Nein, sage ich euch. Nein, es ist nicht im Sinne Hesindes, noch wird es Nandus hinnehmen, dass hier, in diesem Reich, das wie kein anderes seine Segnungen erfahren hat, eine Perücke mehr Wert hat als der scharfe Verstand, der, weil ungepudert, sich vor dem eitlen Popanz beugen muss.“ Ein Raunen geht durch die Menge, und vereinzelte Rufe gellen über den Platz. Der alte Mann steht still, eine Hand erhoben, bis wieder Ruhe eingekehrt ist. Keine Regung zeigt an, ob er die Gardisten bemerkt hat, die sich in der Zwischenzeit hinter euch aus der Gassen geschoben haben, noch zögernd, ob sie dem Treiben ein Ende bereiten sollen.

„Ihr seid gute Leute“, lenkt die Stimme des Alten eure Aufmerksamkeit wieder auf die Bühne, wo er einen Schritt zurückgetreten ist. Ein sanftes Lächeln umspielt die harten Züge, während er auf seine jungen Begleiter weist, die geduldig gewartet haben. „Ich weiß, dass ihr zu unterscheiden wisst zwischen Recht und Unrecht, und ich weiß, dass ihr der Frau die Treue haltet, die die rechtmäßige Erbin des Throns ist. So soll es auch sein, denn alles andere ist dumm, dreist und den Göttern zuwider. Doch nun, liebe Leute, schaut her und staunt, was meine Begleiter euch vorführen, damit ihr auch in diesen trüben Zeiten nicht den Frohmut verlernt.“



Noch während der alte Mann in den Schatten der Bühne zurücktritt, springen zwei junge Männer vor und beginnen wortreich von einem Ereignis zu künden, das sie dem Volke Vinsalts nun in einem kurzen Schauspiel zeigen wollen. Freudiges Gemurmel mischt sich mit der schrillen Stimme einer jungen Vagantin, die wortreich erläutert, wo und wann sich das Dargestellte zugetragen haben soll und wie es dazu kam.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Blick auf die Gardisten verrät euch, dass diese vorerst keine Anstalten machen, die Darbietung zu unterbinden oder gar den Redner festzunehmen. Sichtlich gelangweilt verfolgen sie das Treiben auf der Bühne, auf der inzwischen zwei Gestalten auftreten, die als Aldare Firdayon und Herzog Eolan von Methumis vorgestellt worden sind.

Ihr schweift bereits mit den Gedanken ab und überlegt, ob ihr nicht allmählich gehen solltet, als plötzlich Unruhe aufkommt. Ein junger Mann ist vorgetreten, den die schrille Stimme als Timor Firdayon, Herrn von Neetha, und ruchlosen Thronräuber ankündigt.

„Das ist doch dieser verfluchte Hund!“, hört ihr neben euch einen Mann murmeln. Neugierig kneift ihr die Augen zusammen, um in dem hellen Mittagslicht besser sehen zu können. Tatsächlich, die Ähnlichkeit des jungen Mannes mit dem Firdayonspross ist frappierend. Oder ist es am Ende doch Timor selbst, der ...

Lassen Sie den Helden bei den nun folgenden Szenen keine Zeit zum Überlegen, sondern zwingen Sie sie, rasch zu handeln!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles geht nun sehr schnell: Der junge Mann versucht, die wütenden Stimmen und Pfeife zu ignorieren, während er auf „Aldare“ zutritt und sie grob am Arm packt. „Deine Zeit wird bald ablaufen, du elende Schlange!“, fährt er seine Mitspielerin an und wendet sich mit einer theatralischen Geste ans Publikum. „Denn ich, Timor Horas, jüngster Sohn der edlen Amene Horas, die durch meine Hand ...“ „Mörder!“ Der Ruf gellt über den Platz, danach herrscht für einen Bruchteil eines Augenblicks Stille, ehe sich der geballte Zorn entlädt und das Spiel des jungen Vaganten unter dem wütenden Gebrüll des Publikums untergeht. „Das ist dieser Dämon. Das ist Timor selbst! Er hat sich verkleidet, um uns alle zu verraten!“ – „Bringt ihn um! Tötet ihn, wie er es mit seiner Mutter getan hat! Elender Verräter!“

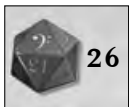
Noch während der junge Vagant fassungslos seine Mitspielerin loslässt und einen Schritt zurücktaumelt, haben die Ersten die Bühne erklommen, um ihn zu greifen. Mit einem Aufschrei wirft er sich herum, springt auf der Rückseite herab und hastet davon, gefolgt von einer Meute aufgebrachter

Bürger, die meinen, den Schurken und Schuldigen für diesen Krieg fassen und lynchen zu können.

Den Helden sollte klar sein, dass sich hier der aufgestaute Volkszorn an einem Unschuldigen zu entladen droht – was verhindert werden

sollte. Wenn sie nicht von sich aus auf den Gedanken kommen, dem Flüchtigen zu helfen, wird die junge Frau, die die Aldare gespielt hat (ihr richtiger Name ist Dalida), vollkommen aufgelöst über den Platz taumeln und die Gardisten in der Nähe der Helden anflehen, die Jagd zu unterbinden. Diese weisen die Vagantin mit rüden Worten ab, die sich nun händeringend an die Helden wendet.

Sollten sich die Helden partout nicht dazu bewegen lassen, den Mob aufzuhalten, müssen Sie sie nicht dazu zwingen. In diesem Fall ist es dem Vaganten auch so gelungen, seinen Verfolgern zu entkommen. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es vor allem wichtig, dass die Helden auf den jungen Mann aufmerksam geworden sind, der später (im Band **Masken der Macht**) noch eine entscheidende Rolle spielen wird.



Verfolgung!

Der Mob jagt den jungen Mann unbarmherzig durch die Gassen. Nutzen Sie für die Ausgestaltung der Verfolgung den Stadtplan, den Sie in der Kartentasche finden. Je nachdem, über welche (magischen) Mittel und Fähigkeiten Ihre Gruppe verfügt, sollten die Helden sich ins Zeug legen und entscheiden, wie sie dem Verfolgten helfen können.

Möglich wäre eine Illusion zur Täuschung der Verfolger. Eine kühne Flucht über die Dächer mit Hilfe eines erfahrenen Fassadenkletterers wäre angemessen. Standhafte Krieger und ähnliche aufrechte Charaktere könnten sich der Menge stur in den Weg stellen, um diese davon zu überzeugen, dass man drauf und dran ist, einen Unschuldigen zu ermorden. Hier sind Überredungskunst und ein sicheres Auftreten (am besten verbunden mit einem hohen Sozialstatus, der bei den Bürgern Eindruck schindet) notwendig, will der Retter nicht selbst zum Verfolgten werden. (Verlangen Sie hier Proben auf *Überreden* oder *Überzeugen*, die je nach gelungenem Spiel modifiziert werden.) Hilfreich ist in jedem Fall ein Geweihter, an dem sich die Bürger auf keinen Fall vergreifen werden.

Nutzt alle Überredungskunst nichts, so müssen die Helden ihrerseits die Beine in die Hand nehmen, um die erboste Menge, die die Gruppe nun als "Timoristen" verflucht, in den Gassen der Stadt abzuhängen.

Eine letzte Option ist die bewaffnete Konfrontation, die für die Helden hoffentlich wirklich nur die letzte Möglichkeit darstellt – immerhin befindet man sich in einer befreundeten Stadt, und bei den Verfolgern handelt es sich um aufgebrachte, nichtsdestotrotz aber unbescholtene Bürger. Einem gerüsteten und bewaffneten Krieger haben die Vinsalter wenig entgegenzusetzen, so dass sie sich nach den ersten überzeugenden Hieben seitens der Helden entsetzt zurückziehen. Eine solche Tat muss jedoch Konsequenzen haben: Die Stadtwache nimmt die Helden später vorübergehend fest, bis die Sache geklärt ist. Da unter den Verletzten keine bedeutenden Persönlichkeiten ist, lässt man die Helden zwei Tage später laufen, nachdem sie den Opfern eine entsprechende Entschädigung gezahlt haben.

Schlussendlich sollten die Helden irgendwann mit dem jungen Mann in Sicherheit sein. Dieser stellt sich als *Nandurian* vor, ein wandernder Studiosus, der sich *Magister Euxemios*, dem hageren Redner von vorhin, angeschlossen hat. Tatsächlich stellen die Helden eine verblüffende Ähnlichkeit mit Timor fest (selbst wenn sie ihm nie persönlich begegnet sind: das Konterfei des Kaisers prangt auf zahlreichen Aushängen und Schmähschriften und ziert bereits einige Münzen und Büsten), die Nandurian lachend abtut und betont, dass er nichts, aber auch gar nichts mit dem Horassohn zu tun habe, sondern nur der vierte Sohn einfacher Kaufleute aus Sewamund sei. Magister Euxemios bezeichnet er als einen wahrhaft großen Gelehrter, der auf Reisen sei und Nandus ebenso verehere wie die Herrin Hesinde.

Nachdem sich Nandurian bei den Helden für seine Rettung bedankt hat, drängt er darauf zu gehen. Er will die Stadt so schnell wie möglich verlassen, vorher aber noch seinen Leuten Bescheid geben, dass ihm nichts geschehen ist. Zukünftig werde er sich überlegen, wen er auf der Bühne darstelle, scherzt er noch, dann verabschiedet er sich von den Helden und zieht seiner Wege.

Der Al'Anfaner

Diese Begegnung sollte auf jeden Fall vor dem Zusammentreffen mit *Deredan Karinor* im Boron-Tempel stattfinden. Sie dient dazu, den Helden erste Informationen über den Granden zuzuspielen und sie auf die falsche Fährte zu locken (siehe hierzu auch **Besucher aus dem Süden** auf S. 75).

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Unruhe kommt in der Straße vor euch auf, und im nächsten Moment ertönt auch schon ein scharfer Ruf: "Macht Platz! Macht Platz!"

Nur widerwillig räumen die Vinsalter die Straße, um die schwarze Kutsche mit den verhängten Fenstern vorbeizulassen, die ein Dutzend Gerüstete und noch einmal ebenso viele kostbar gewandete Diener begleiten.

"Der Al'Anfaner", raunt neben euch ein Kaufmann, dessen Augen bewundernd dem düsteren Gefährt folgen, das inzwischen hinter der nächsten Ecke verschwunden ist.

Man erzählt den Helden bereitwillig, dass *Deredan Karinor*, ein hoher Grande aus Al'Anfa, seit zwei Tagen in Vinsalt weile, angeblich auf der Durchreise von Gareth in den Süden. Er wohne bei *Rhodon di Savartin-Shoy'Rina*, dem al'anfanischen Gesandten, und sei sehr großzügig. Jedenfalls lasse er jedes Mal, wenn er den Palazzo im Stadtteil Albornsschenck verlasse, Münzen unter die Menge werfen. Trotz des Misstrauens gegenüber Al'Anfa und den Granden allgemein genießt Deredan Karinor ein gewisses Wohlwollen unter der Bevölkerung. Tatsächlich gibt sich Deredan großzügig, weil er lieber gemocht als gehasst wird, vor allem in einem Land, das sich in einem latenten Kriegszustand mit seiner Heimatstadt befindet – und weil er es sich leisten kann. Er beabsichtigt, einige Wochen in Vinsalt zu verbleiben, um sich von den strapaziösen Reise und den Gefahren des Krieges zu erholen (das Wort "Flucht" würde er nicht in den Mund nehmen). Sollten die Helden bereits jetzt damit beginnen, Deredan zu beschatten, fahren Sie beim entsprechenden Abschnitt **Besucher aus dem Süden** auf S. 75 fort.)

Der Heldenkeller

Diese Schänke liegt unmittelbar dem Boron-Tempel gegenüber. Die Wirtin *Racalla Trimio*c ist selbst einst als Abenteurerin durch die Welt gezogen, weshalb sich in ihrer Schänke jeden Abend die absonderlichsten Gestalten tummeln. Dennoch (oder gerade deswegen) werden die Helden früher oder später auf den *Keller* aufmerksam gemacht: Es gibt kaum einen anderen Ort in Vinsalt, an dem mehr erlaubtes und unerlaubtes Wissen umgesetzt wird als hier, wenn die Bezahlung stimmt. Der *Keller* bietet sich als eine Art Basis an, wenn die Helden mit ihren Ermittlungen auf der Stelle treten und den passenden Anstoß brauchen, um weiterzukommen. Außerdem spielt die Schänke im folgenden Abenteuer **Träume von Bosparan** eine nicht unerhebliche Rolle, so dass man hier bereits erste Kontakte knüpfen und lose gespannte Fäden später zusammenführen kann.

Die aus Vinsalt stammende *Racalla Trimio*c (Ende 40, aber noch recht ansehnlich, schwarzes Haar, gute Köchin) hat eine Magierausbildung am *Anatomischen Institut* abgebrochen, weil sie den Anblick siechender Menschen und sezierter Leiber auf Dauer nicht ertragen konnte. Nach einigen Jahren der Wanderschaft kehrte sie in ihre alte Heimat zurück und übernahm den *Heldenkeller*. Um sich unliebsame Gäste vom Hals zu halten oder Freunde zu unterhalten, macht sie von ihren bescheidenen Zauberkünsten Gebrauch (v.a. BANNBALADIN, DUPLICATUS, SAPEFACTA, ABVENENUM). Aus ihrer Schulzeit kennt sie noch das Gebäude der Akademie, allerdings keine der heutigen Schüler oder Lehrer. Dafür kann Racalla die Helden mit Klatsch über frühere Lehrer und Mitschüler versorgen, darunter auch den Streber *Arralin Aldubhor* (siehe **Die Gefangenen von Naumstein**, S. 39).

Informationen über den Boron-Tempel und seine Bewohner können die Helden hier von *Bruder Ruben* erhalten, der nachts anzutreffen ist, wenn er sich aus dem Tempel stehlen konnte (siehe **Des Raben Heilige Schar** auf S. 74)

Über die Hand Borons weiß man nicht mehr als ein paar haltlose Gerüchte ("Sie sollen in jeder Stadt des Horasreiches ihre Spitzel haben." – "Hütet euch vor ihnen, denn sie haben ihre Augen und Ohren überall."). Sollten die Helden jedoch allzu offen fragen, erregen sie bald das Interesse ganz anderer Gruppen, die ebenfalls darauf erpicht sind, die Hand Borons aus ihrer Stadt zu vertreiben: eine Gruppe von Auftragsmeuchlern, die sich "die Viper" nennt, und nicht zuletzt die Königin des Verbrechens, *Niam von Bosparan*, der alles zugetragen wird, was im *Heldenkeller* vor sich geht.

● Die Viper stellt sich den Helden nachts in einer Gasse drohend in den Weg (Anzahl der Helden + 5 Leute) und fordert Auskunft, warum man nach der Hand Borons fahnde. Verläuft das Gespräch zur allgemeinen Zufriedenheit (es gibt weder auf der Seite der Helden noch auf der der Meuchler Verletzte oder gar Tote), bietet die Viper an, der Gruppe zu helfen, wenn es notwendig wird. Dazu sollen die Helden im *Heldenkeller* als Zeichen einen Dolch und eine Münze bei der Wirtin hinterlegen. Dann können ihnen beim Kampf in der Hütte des Abdeckers drei Meuchler zur Seite stehen, die Sie als Bauernopfer verwenden können, um die Gefährlichkeit des Abdeckers zu verdeutlichen.

Typisches Mitglied der Meuchlerbande die Viper:

Herausragende Talente: Schleichen 9, Sich Verstecken 8, Gassenwissen 9

Langdolch: INI 14+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+2 DK H

Wurfdolch: INI 14+W6 FK 17 TP 1W+1

LeP 33 AuP 37 KO 14 MR 4 GS 8 RS 0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich



● Niam von Bosparan (siehe Abbildung oben) geht nicht persönlich auf die Helden zu, sondern überlässt die Verhandlungen einem ihrer Vertrauten, dem buckligen Scherenschleifer *Beno*. Dieser versucht die Helden auszuhorchen. Er kann ihnen aber auch wichtige Informationen verschaffen, wenn er sicher ist, dass die Interessen seiner Herrin nicht gefährdet sind. So könnte er etwa einige Andeutungen über die Vergangenheit *Bruder Golgarions* (siehe S. 74) machen, die die Helden ermutigen, sich mit dem Priester noch einmal eindringlicher zu unterhalten.

Achten Sie auf die richtige Dosierung dieses Kontakts: Der Bucklige und seine Motivationen sollten geheimnisvoll bleiben, verbunden mit dem Gefühl, dass er mehr weiß, als er bereit ist preiszugeben. Sollten die Helden Beno bedrängen, reagiert er mit erschreckendem Gleichmut auf jegliche Bedrohung: Die "Königin" werde höchst ungehalten sein, wenn einem ihrer Herolde etwas passierte. Mit einer gelungenen Probe *Gassenwissen* +8 (+3 für Vinsalter) erschließt sich, dass damit nicht Königin Aldare, sondern nur Niam von Bosparan gemeint sein kann.

Bedeutung kann eine solche Bekanntschaft im Verlauf des Abenteurers **Träume von Bosparan** erlangen, wenn es darum geht, Kontakt zu Niam von Bosparan aufzubauen.

MEUCHLER IN VINSALT

Neben der Hand Borons treiben zwei weitere Meuchlerbanden in Vinsalt ihr Unwesen:

● Die *Viper* ist eine Gruppe skrupelloser Totschläger, die in der Regel über die Spielhalle *Silberbarren* (in Alt-Bosparan) kontaktiert wird, ihre Zuträger aber auch in anderen Etablissements besitzt (so im *Heldenkeller* und im Bordell *Haus Olorande*). Die knapp 20 zwielichtigen Gesellen mit der Schlangentätowierung auf dem linken Unterarm übermitteln gegen bare Münze 'Botschaften', die ihre Empfänger entweder ins Spital (7 S) oder auf den Anger (3 D oder mehr, je nach Opfer) bringen. Die *Viper* ist auch der Name, den das Oberhaupt der Bande, ein ehemaliger Söldner, sich gegeben hat. Sein Haus in der Nähe der alten Stadtmauer Alt-Bosparans (Kartenquadrat K7) dient den Meuchlern, die nur als Zähne der Viper auftreten und ihre wahren Namen verschweigen, als Unterschlupf. Seit drei Jahren muss die *Viper* einen Zehnt von ihren Einnahmen an Niam von Bosparan entrichten, worüber die Meuchler nicht erfreut sind.

● Die *Xeledon-Schule* liegt im Schatten des Tempelbergs. Das schmucke Anwesen mit der hohen Mauer und dem dreistöckigen, weiß gestrichenen Haupthaus (B2) fällt inmitten der benachbarten Palazzi kaum auf. Der Kundige erkennt jedoch neben der Tür das Zeichen der Schule: ein 'X' (für Xeledon), das von einer senkrechten Linie (die ein Stilet symbolisiert) in zwei Hälften zerteilt wird. Hesindes Sohn Xeledon wird hier als Gott der Täuschung und Meister der Masken verehrt, der unerkannt inmitten der Sterblichen wandelt und – oft grausam – ihre Unzulänglichkeiten ausnutzt. In diesem Sinne erteilen auch die Schüler Xeledons 'eine Lehre', wenn sie die Schwächen ihrer Opfer gegen sie verwenden. Der Mörder gerät dabei niemals in Verdacht. Das Opfer stirbt anscheinend eines natürlichen Todes, bei einem Unfall oder durch die Hand eines Dritten (z.B. eines eifersüchtigen Liebhabers).

Jedes Jahr werden hier sechs Schüler aufgenommen, die vier Jahre lang von den acht Meistern der Schule im Studium der menschlichen Seele, in der höfischen Etikette und im Umgang mit allerlei Waffen unterwiesen werden. Jeder Anwärter wird von einer reichen, mächtigen Familie unterstützt, die für seine Ausbildung aufkommt. An deren Ende leistet jeder Xeledon-Absolvent zwei Eide: seinen Wohltätern bis in den Tod zu dienen und nie die Namen seiner Lehrer oder Mitschüler zu verraten. Danach kommt der Schützling in den Haushalt seiner Gönner, die sich seiner Fähigkeiten bedienen, wie es ihnen nützlich erscheint. Oft dienen sie als Leibwächter – denn wer wäre besser, ein Attentat abzuwehren, als ein Attentäter?

DER TEMPEL DES RABEN



15

Der Boron-Tempel ist die erste und wichtigste Anlaufstelle für die Helden, wenn sie nach einer unbekannten Toten forschen wollen: Hier liegen die Sterberegister, hier werden alle Verstorbenen aufgebahrt, ehe sie auf dem Boronanger zur ewigen Ruhe gebettet werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit über tausend Jahren sollen diese Mauern die Toten umschließen, hat man euch erzählt, seit den Tagen, da Bosparan fiel und die Geister der Gefallenen und Ermordeten ruhelos über den Yaquir zogen. Frösteln überkommt euch, als die gepflasterte Straße in einen mit dunklem Kies bestreuten Weg mündet, der euch an der Mauer und dem unheilvoll drohenden Turm vorbeiführt. Erhaben thront der basaltene Tempel inmitten des Gräberfeldes, umgeben von verwitterten Grabsteinen, die von längst vergessenen Namen und Taten künden. Ein kalter Wind streicht über eure Haut, und eine seltsame Stille umfängt euch, als schlus-

Ein weitläufiger **Boronanger** zieht sich vom Flussufer bis zum ehemaligen Palasthügel und wird durch eine turmbesetzte Mauer von der Straße abgetrennt. Dabei ist dies nur ein kleiner Teil der Grabfläche: Seit Bosparans Zeiten werden die Toten in der Stadt beigesetzt, und der größte Teil der Toten mehrerer Jahrtausende ruht in den gewaltigen Katakomben, die sich unter der Stadt erstrecken. (Streuen Sie diesen Hinweis ein – Ihre Helden werden die Katakomben in **Träume von Bosparan** kennen lernen.)

In einem separaten Gebäude (**Wirtschaftshaus**) unmittelbar an der Mauer befinden sich die Unterkünfte der Laien, die den Geweihten als Totengräber und -wäscher zur Seite stehen, außerdem die Wirtschaftsräume – Küche, Waschstube und eine winzige Badekammer –,



cke der düstere Odem des Tempels jedes Geräusch, das von der Straße über die morsche Mauer dringt. Über dem Eingang lest ihr die in Stein gegrabenen Worte: "Nichts ist gewisser als der Tod, nichts ungewisser als seine Stunde."

Die monumentale Basaltanlage, die die Form eines gebrochenen Rads beschreibt, liegt etwas abseits des lärmenden Treibens, unmittelbar an der Yaquirbrücke, die beide Teile der Stadt miteinander verbindet. Den Grundriss des Tempelkomplexes entnehmen Sie bitte dem Plan in der Kartentasche.

Der Boron-Tempel selbst ist an einigen Stellen auffällig, und es regnet durch das Dach in die großzügige Gebetshalle (man hat Eimer aufgestellt). Die Zellen der Geweihten, die Bibliothek, der Essenssaal und die Empfangszimmer befinden sich in den beiden Flügeln des Gebäudes, die Gästen ohne Begleitung eines Geweihten verschlossen bleiben.

wo Haushälterin *Doriane Astigi* ein strenges Regiment über ihre zwei Mägde und vier Knechte führt.

Der Tempel selbst ist mangels wohlhabender Förderer in einem maroden Zustand, aber nichtsdestotrotz ein imposantes Gebäude. Auf dem Boronanger, der ebenso wie der Tempel seit mehr als tausend Jahren besteht, findet man fast ausschließlich Gräber, da Gräfte in dem weichen Boden am Flussufer nach wenigen Jahrzehnten einsinken würden. Die Grabkammern bedeutender Persönlichkeiten liegen unter dem Palasthügel und sind nur über unterirdische Gänge zu betreten, deren Zugänge sich im Tempel befinden.

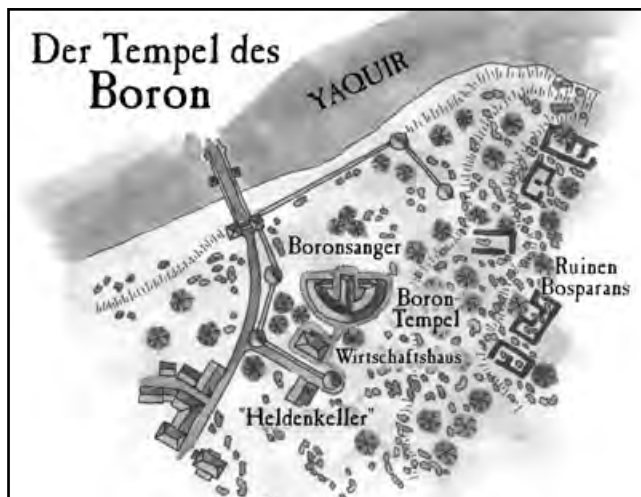
Vorsteher des Tempels ist der greise *Vater Orban*, dem vier weitere Geweihte, zwei Novizen und ein Dutzend Laien zur Seite stehen (eine ausführliche Beschreibung der Tempelbewohner finden Sie unter **Des Raben heilige Schar** auf S. 73). Allen Geweihten ist gemein, dass sie nur das Notwendigste sprechen und sich lieber auf Gesten beschränken. Nicht so die Laien, die einem ausführlichen Plausch nicht abgeneigt sind – bedeutet dieser doch eine willkommene Abwechslung zum grauen Tempelalltag.

Ein erstes Gespräch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Halle, in die ihr gelangt, hat sicher schon bessere Zeiten gesehen. An der Decke, die einst geschmückt war mit Malereien, die den Betrachter auf einen Flug über das Nirgendmeer entführten, bröckelt nun der Putz. Selbst die basaltene Statue des göttlichen Raben, die sich unter einer Apsis erhebt, scheint unter Satinavs unbarmherziger Fahrt gelitten zu haben.

Eure Schritte hallen auf dem Boden, der jedes Licht zu schlucken scheint und das Aufschlagen eurer Absätze dämpft, als ginget ihr nicht über Stein, sondern über weichen und dennoch kalten Teppich. Als ihr euch suchend umschaut, löst sich aus dem Schatten eine schwächliche Gestalt.



Die Helden werden von der Novizin *Iriane* in Empfang genommen, sobald sie signalisieren, dass sie nicht gekommen sind, um zu beten. Das bleiche Mädchen führt die Gruppe zu Bruder *Ephano*, der für die Register und die Buchhaltung des Tempels zuständig ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der dickleibige Geweihte mit dem rotgeäderten Kopf und den wurstigen Finger blickt kaum auf, als ihr die Kammer betretet. Mit einer Geste bedeutet er euch, vor seinem Schreibtisch stehen zu bleiben. Dann schiebt er das Buch, in dem er gerade noch geschrieben hat, zur Seite und wendet sich euch zu, die wulstigen Brauen fragend gehoben.

Bruder Ephano lässt die Helden deutlich spüren, dass er sich durch ihre Fragen gestört fühlt. Dennoch ist er bereit, in den Sterberegistern nachzuschlagen, sofern die Helden ihm einen triftigen Grund nennen können, warum sie diese Auskunft wünschen (das kann auch der tatsächliche Hintergrund der Suche sein – Bruder Ephano hat wenig übrig für “die Ketzer aus dem Süden”, so dass die Wahrheit seinen Eifer durchaus beflügeln könnte).

Bei der Angabe “vor etwa einem Mond” setzt er zu einem tiefen Seufzen an, ehe er mit geübtem Finger die Liste entlang fährt. Nach einer Weile teilt er den Helden ohne sichtliches Bedauern mit, dass seine Register für den letzten Mond etwa hundert verstorbene Frauen verzeichnen, und dabei habe er die unter Zehnjährigen schon nicht berücksichtigt. Er könnte ihnen daher nicht weiterhelfen, aber vielleicht wüssten seine Mitbrüder etwas.

Sollten die Helden ihm gegenüber mit offenen Karten gespielt haben, so beugt er sich verschwörerisch vor, um seinen Verdacht mitzuteilen: Er ist der festen Überzeugung, dass Schwester *Phreniope* schon lange mit den Al’Anfanern im Bunde sei. Es würde ihn nicht wundern, wenn sie die Leiche der Meuchlerin heimlich bestattet hätte, um ihr den ketzerischen Grabsegnen geben zu können. Außerdem gehe er fest davon aus, dass die Tote hier sein müsse – wo solle sie auch sonst bestattet werden, da dies der einzige Boronanger in Vinsalt sei.

Sollten die Helden darauf bestehen, eine Liste mit den in Frage kommenden Personen zu erhalten, ziert sich Bruder Ephano anfangs, gibt dann aber nach. In diesem Fall bleibt Ihnen leider nichts anderes übrig, als eine solche Liste zu erstellen. Darin müssen Sie den Namen *Westana Riemstein* unauffällig unterbringen und hoffen, dass die Helden nach einer Reihe erfolgloser Versuche doch noch auf die Idee kommen, jemanden aus dem Tempel zu fragen, der mehr wissen könnte.

NACHFORSCHUNGEN

Die Nachforschungen können und sollten einige Tage in Anspruch nehmen. Je nachdem, wie offen die Helden mit dem Hintergrund ihrer Suche umgehen, verhalten sich die Geweihten und Laien mehr oder weniger verdächtig. Viele von ihnen haben dunkle Geheimnisse, und sie fürchten, dass diese in Folge der Nachforschungen ans Licht kommen könnten. Sollte die Gruppe gleich zu Beginn die Karten auf den Tisch legen und gezielt nach einer Agentin der Hand Borons fahnden, sorgen sie damit für große Verunsicherung und Aufregung unter den Tempelbewohnern. Alle versuchen dann, ihre dunklen Machenschaften schnellstmöglich vor den Augen der Helden zu verbergen (wie sie im Einzelnen handeln, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Des Raben heilige Schar** rechts).

Sollten die Helden einen weniger brisanten Grund für ihre Nachforschungen angeben – etwa die Suche nach der Verwandten eines Freundes oder Ähnliches –, wird man ihnen mit freundlicher Gleichgültigkeit Auskunft geben. Wird die Hartnäckigkeit der Besucher zu auffällig, schenken die Tempelbewohner dem Vorwand irgendwann keinen Glauben mehr.

Die Laien sind zwar gesprächiger als die Geweihten, nichtsdestotrotz aber zum Teil ebenso in dunkle Machenschaften verstrickt.

Gänzlich unbelastet, dafür umso mitteilungsfreudiger ist Haushälterin *Doriane Astigi*, die zu jedem Bewohner des Tempelbezirks ein oder zwei Gerüchte zum Besten geben kann. Sie hält es für möglich, dass die Hand Borons (sie spricht den Namen nur hinter vorgehaltener Hand aus) Verbündete in diesen heiligen Mauern hat. Wer das sei,

wisse sie nicht, aber man solle besser die Augen offen halten und sich vielleicht Bruder Ephano zur Brust nehmen. (Nicht, dass sie etwas in der Hand hätte, was ihren Verdacht bestätigen könnte, aber sie hasst den feisten Geweihten, der ihr das eine oder andere Mal an den Rock gehen wollte.)

Außer den Sterberegistern, die Bruder Ephano verwaltet, gibt es keine Aufzeichnungen über die Verstorbenen. Die Totengräber können Ephanos Angabe von etwa hundert Frauen im letzten Mond bestätigen, sind aber nicht bereit, den Helden die einzelnen Gräber zu zeigen, sondern verweisen nur grob auf einen Streifen am Fuß des Palasthügels, wo man in letzter Zeit neue Gräber über die alten setzt. Westana Riemsteins Grab trägt wie viele andere keinen Stein, so dass die Suche auf dem Boronanger die Helden nicht weiterbringt.

Wenn die Helden nicht weiterkommen bzw. wenig Antrieb zeigen, sich mit den Tempelbewohnern auseinander zu setzen, bleiben immer noch Gerüchte und Verdächtigungen, die Sie in der Stadt und im *Heldenkeller* streuen können, um das Interesse der Gruppe in die gewünschte Richtung zu lenken. Orientieren Sie sich auch hierbei an dem Abschnitt **Des Raben heilige Schar** unten.

Achten Sie darauf, dass beim Spiel im Tempel nicht vergessen wird, dass man sich in Borons heiligen Hallen befindet. Es herrscht Schweigen in den Gemäuern, dazu ein diffuses Zwielicht, in dem Licht und Schatten verschmelzen, während die schwarzen Basaltmauern jedes Leben zu schlucken scheinen. Nebelfetzen durchziehen den Boronanger in der Frühe und sobald die Sonne untergeht. Die einzigen Geräusche sind das Gurgeln des Yaquirs und das heisere Krächzen eines Raben.

Sofern sie eine glaubwürdige Erklärung für ihre Nachforschungen abgegeben haben (die Wahrheit ist in diesem Fall keine schlechte Wahl), können sich die Helden ungehindert auf dem Tempelgelände bewegen. Lediglich misstrauische Blicke verfolgen sie, weil die Tempelbewohner bei jedem Schritt fürchten, es könne etwas ans Tageslicht gezerrt werden, was dort nichts verloren hat.

Sollten die Helden jedoch beginnen, nachts Gräber auszuheben, müssen sie mit dem Zorn der Geweihtenschaft rechnen, die sich nicht scheut, die Frevler der städtischen Gerichtsbarkeit zu übergeben.

DES RABEN HEILIGE SCHAR

Niemand schenkt dem verkommenen Tempel am Ufer des Yaquir Aufmerksamkeit, der Vorsteher ist ein alter, tauber Mann und Verlokkungen gibt es viele – wen wundert es also, dass die Tempelbewohner dem einen oder anderen einträglichen Nebengeschäft nachgehen, das sie nun durch die Nachforschungen der Helden gefährdet sehen. Der folgende Abschnitt ist dazu gedacht, der Suche nach der Verstorbenen mit falschen Fährten und Verdachtsmomenten zusätzliche Dimensionen zu verleihen, ehe sich Bruder Golgarion dazu durchringen kann, sein Gewissen zu erleichtern, und die Helden endlich auf die richtige Spur bringt. All diese Fährten sind als optionale Bausteine zu verstehen, die Sie je nach Vorgehen Ihrer Gruppe den Helden vorlegen können.

Sollte Ihre Gruppe durch irgendeinen Zufall bereits vorher auf Westana Riemsteins Geheimnis gestoßen sein, verzichten Sie einfach auf weitere Szenen im Tempel und fahren sofort mit dem Abschnitt **Das Vermächtnis der Mörderin**, S. 78.

Doch nun zu den üblichen Verdächtigen:

● **Vater Orban** ist der Vorsteher des Tempels, ein zittriger, tauber Greis, dem schon längst das Ruder aus der Hand geglitten ist. Er lebt zurückgezogen in Meditation und wird die Helden nur widerwillig empfangen. Er hat keine Zeit für ihre Fragen und reagiert dementsprechend schroff. Eine Beobachtung bringt bestenfalls ans Tageslicht, dass der Alte unter gehörigen Verdauungsproblemen leidet und stundenlang auf dem Abort verharrt.

Vater Orban weiß von Jalteks Kopf, den man einst auf den Tempelstufen gefunden hat (siehe unten, **Arian**). Er ist jedoch durch ein Schweigegelübde gebunden. Eher mögen Alverans Mauer einstürzen, als dass er dieses der Kaiserin und dem Herrn Boron gegebene Versprechen bräche.

● **Bruder Ephano** ist feist, hinterhältig und darauf bedacht, seine Position als Schreiber nicht zu verlieren – eröffnet sie ihm doch ungeahnte Möglichkeiten. So wird er von der Meuchlergruppe die *Viper*

dafür bezahlt, dass er offensichtlich Ermordeten (meist Stadtfremden) einen natürlichen Tod in den Sterberegistern bescheinigt und ihnen damit eine Untersuchung im *Anatomischen Institut* erspart (so kann sich Ephano zumindest einreden, im Sinne Borons zu handeln). Er ist daher nicht bereit, seine Register aus der Hand zu geben, und kann dadurch das Misstrauen der Helden auf sich ziehen.

Eine Beschattung bringt folgende Geschehnisse zutage: Ein Toter, eingehüllt in ein Leichentuch, wird auf einem Karren zum Tempel gebracht und soll dort aufgebahrt werden. Doch Bruder Ephano setzt sich gegen Bruder Ruben durch und lässt den Toten mit dem Hinweis auf eine ansteckende Krankheit, die er bemerkt haben will, unverzüglich und mit einem dahingeworfenen Grabsegen verscharren. Noch am selben Abend schleicht er sich aus dem Tempel und trifft im Schatten der Yaquirbrücke einen Meuchler der *Viper*, der ihm einen Beutel mit Münzen überreicht. Bei einer Konfrontation mit den Helden sollte der Meuchler entkommen (wenn dies nicht gelingt, kann er versuchen, sich mit den Helden gegen die Hand Borons zusammenzutun; siehe **Der Heldenkeller** auf Seite 70), während Bruder Ephano auf Knien fleht, dass Vater Orban nichts erfahren dürfe. Er weiß nicht mehr über Westana Riemstein, als er den Helden bereits bei dem ersten Gespräch mitgeteilt hat.

Eine Exhumierung des Toten bringt natürlich zutage, dass der Tod mitnichten von einer Krankheit herrührt, sondern von einem sauber gezogenen Kehlschnitt.

● **Schwester Phreniope** ist eine in sich gekehrte, schweigsame Frau Mitte Vierzig, die von den Zyklopeninseln stammt und sich in Vinsalt nie richtig einleben konnte. Insgeheim liebäugelt sie mit den Lehren Nemekaths (siehe **GKM 16, 50**) und hält einige verbotene Schriften in ihrer Zelle versteckt. Die Helden können sie dabei beobachten, wie sie stundenlang auf dem Boronanger steht und auf den Yaquir hinausarrt. Sie spricht mit den Helden nicht mehr als unbedingt notwendig.

● **Bruder Ruben** ist ein unauffälliger, hagerer Mann Anfang Zwanzig, der sich unsterblich in die schöne Diebin *Leonora* (22 Jahre, mittellange, blonde Haare, ausgesprochen hübsch) verliebt hat, die häufig im *Heldenkeller* anzutreffen ist. Um zu seiner Angebeteten zu gelangen, schleicht er sich nachts aus dem Tempel in den *Heldenkeller*, wo er inzwischen wohl bekannt ist. Der Geweihte wird von Gewissensbissen geplagt; immerhin hat er sich mit Leib und Seele Boron geweiht und empfindet seine Leidenschaft als Verrat an dem göttlichen Raben. Daher verbringt er viele Stunden am Tag im stillen Gebet, in der Hoffnung, die widersprüchlichen Gefühle in seiner Brust mögen aufhören, ihn zu zerreißen. Um seinem Zwiespalt und seiner Unsicherheit entgegen zu treten, ist er bereit, für Leonora nahezu alles zu tun. Die Diebin und ihre Kumpane nutzen dies weidlich aus: So nötigen sie Bruder Ruben, sie zu benachrichtigen, sobald ein reicher Kaufherr verstorben ist. Dann brechen sie in dessen Haus ein, solange die Wachsamkeit durch die Trauer aufgeweicht ist.

Sollten die Helden Bruder Ruben beschatten, können sie ihn bei seinen nächtlichen Ausflügen beobachten und stellen. Da er bei einem Geständnis befürchten muss, Leonora zu verraten, schweigt er eisen – gleichgültig, ob die Helden ihn vor Vater Orban schleppen oder ein weltliches Gericht hinzuziehen.

Eine andere Möglichkeit, Bruder Ruben ins Spiel zu bringen, besteht darin, dass er den Helden im *Heldenkeller* als "Kenner des Tempels" angesprochen wird und Leonora gegen entsprechende Entlohnung verspricht, einen Kontakt herzustellen. Da Ruben die Wünsche seiner Leonora nicht abschlagen kann, wird er zum Verbündeten der Helden, der Geschichten zu den einzelnen Tempelbewohnern erzählen kann und ihnen bei ihren Nachforschungen den Rücken freihält.

● Der kahlköpfige, fünfzigjährige **Bruder Golgarion** war in seiner Jugend ein glühender Anhänger des alananischen Ritus. Im Khôm-krieg und nach Tar Honaks Tod keimte in ihm der Zweifel, ob dies alles tatsächlich der Wille des göttlichen Raben gewesen war, und es zog ihn in den Norden, wo er zum Puniner Ritus konvertierte. Seit mehr als fünfzehn Jahren lebt er nun in Vinsalt und versucht, seine Vergangenheit zu vergessen, die ihn jedoch in Gestalt der Westana Riemstein viel zu oft einholte. Die Meuchlerin wusste um seine Herkunft und erwähnte ihn als ihren Beichtvater, vor dem sie Geständnis über ihre Taten ablegte, um ihre Seele vor Boron reinzuwaschen. Bruder Gol-

garion war entsetzt und gelähmt zugleich, war er doch gezwungen, das Geheimnis der Beichte zu wahren und die Mörderin zu decken. Er weiß als einziger unter den Geweihten des Tempels, um wen es sich bei der unscheinbaren Pensionswirtin handelte, die man vor wenigen Wochen in einem namenlosen Grab bestattete. Als er von den Nachforschungen der Helden erfährt, gerät er in höchste Unruhe, die er mit langen Meditationen und viel Arbeit zu unterdrücken versucht (vor allem beim Kopieren wichtiger liturgischer Werke, so dass er meistens in der Schreibstube anzutreffen ist).

● Die **Novizen Iriane** (13 Jahre, schlaksig, geschoren, Sommersprossen) und **Salador** (14 Jahre, geschoren, große Nase, durchtrieben) verdienen sich ein wenig Taschengeld damit, unbeachtete Schätze der Verstorbenen wie Ringe, Kettchen oder kostbare Knöpfe heimlich von den aufgebahrten Leichen zu rauben und an einen Hehler in der Schänke *Letzte Zuflucht* zu verkaufen. Die beiden werden sichtlich nervös, je länger die Helden sich im Tempel aufhalten, da Iriane dem Hehler bei ihrem letzten Besuch einige Schmuckstücke versprochen hat, die seit Tagen überfällig sind. Sollten die Helden sie beschatten, so können sie beobachten, wie die beiden Kinder nachts in Bettlergewändern aus dem Tempel schleichen und sich in der Kaschemme *Letzte Zuflucht* mit dem Hehler *Doras Khasano* (Anfang Vierzig, lichte dunkle Haare, schmierig, mit einem Holzbein) treffen. Weder er noch die Kinder wissen etwas über die Hand Borons oder die verstorbene Agentin. Die Novizen sind jetzt jedoch bereit, für die Helden Augen und Ohren offen zu halten, wenn sie nicht verraten werden. Bei dem Ausflug zur *Letzten Zuflucht* bietet es sich an, das Haus des Abdeckers zu erwähnen, das ganz in der Nähe am Rande des Sumpfs liegt.

● **Farn** ist einer der Totengräber, der mit Bruder Ephano gemeinsame Sache macht. Er ist wortkarg und den Helden gegenüber abweisend. Wenn sie ihn beobachten, können sie mitbekommen, dass er nachts eine kürzlich verscharrte Leiche wieder ausgräbt und mit einem Karren aus der Stadt bringt. Er plante, Bruder Ephano zu erpressen, der ihn immer wieder mit lächerlichen Beträgen abspeist, doch der Geweihte lachte ihn nur aus. Daher will er nun den Leichnam, dessen wahre Todesursache im Register beschönigt wurde, den Angehörigen zeigen, um den Geweihten auffliegen zu lassen. Sollten die Helden ihn nicht aufhalten, wird das die Meuchler der *Viper* übernehmen, die von der Sache Wind bekommen haben und den ermordeten Farn samt Leiche in den Yaquir werfen. Der Tote wird am nächsten Morgen ein Stück flussabwärts gefunden und zum Tempel gebracht.

● **Alana** arbeitet erst seit wenigen Monden als Totenwäscherin im Tempel. Sie stammt aus der Gegend von Radoleth und hat an der Jaltekenrevolte vom Efferd 1028 teilgenommen, die von Ravendoza blutig niedergeschlagen worden ist. Sie ist durch die Nachforschungen der Helden alarmiert: Sie nimmt an, dass die Helden eigentlich hinter ihr her seien. Dementsprechend kopflos verhält sie sich und zieht mit unbedachten Äußerungen die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich. Steht sie erst einmal unter Beobachtung, verliert sie endgültig die Fassung und flieht Hals über Kopf aus Vinsalt. Die Helden können sie auf der Landstraße einholen, wo sie weinend zusammenbricht und versucht, sich in einem Akt der Verzweiflung ein Messer zwischen die Rippen zu rammen.

● Nicht klar im Kopf ist auch **Isaro** (kahlköpfig, Mitte Dreißig, groß und kräftig, gebückt schlurfend). Der geistig zurückgebliebene Totengräber sieht in den Helden unerwünschte Eindringlinge, die es von Borons heiligem Acker fern zu halten gilt. Sollten sich die Helden tagsüber allein auf dem Boronanger umsehen, schüttelt er nur drohend die Schaufel. Bei einem nächtlichen Ausflug hingegen lauert er ihnen auf und versucht aus dem Hinterhalt einen einzelnen Helden mit Hilfe einer Spitzhacke umzubringen.

Sollten die Helden Isaro gefangen nehmen, ist er ihnen keine große Hilfe. Er spuckt den Frevlern nur so lange ins Gesicht, bis sie ihn an Vater Orban ausliefern, der – völlig überfordert – den Schwachsinnigen zurück in sein Quartier schickt, mit dem Befehl, die Helden von nun an in Frieden zu lassen. Ob Isaro dies verstanden hat, bleibt Ihnen überlassen.

● Ein Geheimnis von größter Brisanz hütet der Totengräber **Arian** (Mitte Fünfzig, krauses, graues Haar, schweigsam, unscheinbar). Er ist ein ehemaliger Dieb, der vor dreißig Jahren auf der Flucht vor einer

verfeindeten Diebesgruppe Asyl im Boron-Tempel fand und den Hort des Schweigens seitdem nicht mehr verlassen hat: Hier hat er Ruhe gefunden, die ihm als Kind der Gosse in der Stadt nicht vergönnt war. Seine schmutzige Arbeit versieht er mit frommem Eifer. Er war es, der damals den Kopf Prinz Jalteks auf den Stufen des Tempels gefunden hat. Außer ihm weiß nur Vater Orban von dem Fund. Während der Tempelvorsteher durch ein Schweigegelübde gebunden ist, bürgte Orban für die Verschwiegenheit des ehemaligen Diebes, so dass man ihn unbehelligt ließ. Man legte ihm aber auf, den Tempel in diesem Leben nicht mehr zu verlassen.

Arian selbst gibt den Helden wenig Anlass zum Misstrauen, doch Bruder Ephano mutmaßt seit langem, dass der ruhige, stets zufriedene Totengräber ein dunkles Geheimnis mit sich trägt – und er wird seine Vermutung den Helden eilig unter die Nase reiben, sollte es notwendig sein, von sich selbst abzulenken. Arian selbst leugnet zunächst, bricht aber unter Druck zusammen und berichtet, wie er an jenem Morgen vor vielen Jahren ein Kistchen aus Ebenholz vor dem Tempel gefunden hat. Darin lag – in schwarze Seide gewickelt – der abgeschnittene Kopf des Kaisersohnes, die Augen schreckensstarr geweitet.

Die Helden können an dieser Stelle erfahren, dass der Erstgeborene Amenes tatsächlich tot ist (und die Jalteken einem Betrüger aufsitzen) und dass sein Körper spurlos verschwunden ist (dieser fault im Sumpf hinter dem Haus des Abdeckers). Arian erinnert sich auch noch deutlich an die Intarsie auf dem Deckel des Kistchens: ein Mantikor.

Wenn die Helden Arian mit Gewalt gezwungen haben, versucht er noch am selben Tag, sich im Fluss zu ertränken, da er das Vertrauen Vater Orbans enttäuscht hat. Sollten die Helden bei ihren Befragungen bislang allzu grob vorgegangen sein, finden sie nur noch seine angeschwemmte Leiche; andernfalls können sie den Verzweifelten im letzten Moment retten und ihm versichern, dass sie das Wissen nicht weitertragen werden.

● Ein Schurke der besonderen Art ist der **Totengräber Belisono** (Anfang Zwanzig, blonde Locken, auffällige Augenbrauen, hat etwas Wieselartiges), der als Bastard eines Professors des Anatomischen Instituts zur Welt kam und von seinem Vater dem Tempel des Herrn Boron anvertraut wurde. Da der Junge nicht geeignet war, dem Raben zu dienen, fährt er heute die Karren, mit denen die Toten zum Tempel gebracht werden. Seine Verbindungen zum Anatomischen Institut hat er allerdings nicht abgebrochen, sondern dient seinem Vater mit großem Eifer und gegen ein anständiges Handgeld: Da das Institut für seine Forschungen immer wieder frische Leichen braucht, liefert Belisono, was benötigt wird. Nachts, wenn der Tempel schläft, schleicht er sich auf den Boronanger und gräbt die jüngst Bestatteten wieder aus, verstaubt die Toten auf seinem Wagen und schafft sie noch in der gleichen Nacht durch eine Hinterpforte in die Katakomben des Anatomischen Instituts. Wenn die Helden ihn dabei beobachten können, führt sie diese Fährte direkt in das Institut (siehe **Das Anatomische Institut** auf S. 76).

Belisono weiß nichts von Westana Riemstein. Er hat im fraglichen Monat ein knappes Dutzend Frauenleichen ins Institut gebracht, alles junge Frauen, darunter zwei Schwangere, für die er eine besondere Belohnung erhalten hat.

Liefern die Helden den jungen Belisono an Vater Orban oder die Gerichtsbarkeit aus, so wird das Anatomische Institut vehement bestreiten, etwas mit dem Grabschänder zu tun zu haben.

BESUCHER AUS DEM SÜDEN

Streuen Sie diese Begegnung irgendwann im Laufe der Ermittlungen im Tempel ein. Wirkungsvoll ist Deredans Auftritt, wenn die Helden seine Ankunft vor dem Tempel miterleben – und in den nächsten beiden Stunden keinen Ort finden, der nicht von der Betriebsamkeit erfasst wird, die die Anwesenheit des Granden mit sich bringt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Räder der schwarzen Kutsche knirschen auf dem Kies, als sie vor dem Portal zum Stehen kommt. Ein Diener schwingt sich vom Bock und öffnet mit einer tiefen Verbeugung die Tür. Ein glänzender Schnallenschuh erscheint auf dem Trittbrett, ein

schwarzer Handschuh greift um den Holm der Wagentür, und dann tritt der Grande ins Licht, majestätisch, als habe er jede Bewegung bis in die kleinste Einzelheit geprobt. Sein Mundwinkel zuckt, als sein Blick auf den heruntergekommenen Tempel fällt, und die hochgezogene Augenbraue verrät eine kaum verheimlichte Verachtung darüber, wie man hier zu Lande dem göttlichen Raben dient.

Deredan Karinor (siehe Seite 15) ist auf der Durchreise und nutzt die Tage in Vinsalt, um sich die Stadt noch einmal anzusehen, "ehe sie diesem elenden Geplänkel von einem Krieg am Ende noch zum Opfer fällt". Der Besuch im Boron-Tempel gehört seiner Meinung ebenso dazu wie die Vinsalter Oper, der Sternenturm und der Königspalast, zu dem man ihm zu seinem großen Bedauern den Zutritt verwehrt.

Deredan Karinor ist ein gutaussehender Lebemann Ende Fünfzig (geb. 970 BF) mit graumelierten, langen Haaren und blauen Augen. Er liebt es, sich teuer zu kleiden, besitzt dabei aber den Funken Geschmack, der den Kenner vom Gecken unterscheidet. Wie viele seiner Standesgenossen legt er Wert auf einen eindrucksvollen Auftritt; eine wohltdosierte Mischung aus Arroganz und Jovialität und die theatrale Geste zur rechten Zeit sorgen dafür, dass ihm die Beachtung seiner Umgebung sicher ist.

Der Grande hält sich über mehrere Stunden auf dem Tempelgelände auf, zunächst im Tempelkomplex, dann auf dem Boronanger, den er vom alten Palasthügel bis zum Yaquir hinab durchstreift. Begleitet wird er dabei von zwei hünenhaften Leibwächtern und einem hageren Diener, der einen Korb mit Erfrischungen hinter seinem Herrn herschleppt.

Außerdem hat sich ihm *Rhodon di Savartin-Shoy'Rina* angeschlossen, der es sich in seiner Funktion als Botschafter des Königs von Mirham nicht hat nehmen lassen, den Granden in seiner Villa aufzunehmen. Shoy'Rina klettert hinter seinem Gast aus dem Wagen. Der hochgewachsene Diplomat (geb. 984 BF) trägt das blauschwarze Haar schulterlang, dazu ein gepflegtes Schnurrbärtchen. Seine schwarze Garderobe ist tadellos, der Schmuck teuer, der Parfümnebel schwer. Man könnte ihn für einen eitlen Lebemann halten, wäre da nicht das forschend-undurchschaubare Funkeln in seinen Augen, mit dem er sich gegenüber misst. Den Helden und Geweihten gegenüber gibt er sich herablassend und mit einer Freundlichkeit, wie man sie einem kläffenden Hund entgegenbringt – ohne sich dabei eine Blöße zu geben.

Einer der Totengräber, der neugierig in der Nähe herumlümmelt, kann den Helden erzählen, um wen es sich bei dem überraschenden Besuch handelt.

Die Geweihtenschaft reagiert zunächst verstört auf den Al'Anfaner, der sich verhält, als gäbe es ein Schauspiel oder eine Kunsthalle zu bewundern. Doch nachdem Karinor die Bemerkung fallen gelassen hat, dass er unter Umständen bereit sei, dem Tempel die eine oder andere Unterstützung zukommen zu lassen, buhlen Bruder Ephano und Schwester Phreniope geradezu darum, wer den hohen Gast herumführen darf. Bruder Golgarion zieht sich zur Meditation zurück, solange Deredans Besichtigung andauert.

Deredan Karinors Besuch hat den Zweck, einerseits die Helden auf eine falsche Fährte zu locken, andererseits aber auch den Granden und seinen Gastgeber, die später noch eine gewichtige Rolle spielen werden, an dieser Stelle bereits einzuführen. Wenn es sich ergibt (und die Helden über einen SO verfügen, der es zulässt, dass der Grande sie bemerkt), können Sie ein kurzes Gespräch zwischen den Helden und dem Al'Anfaner inszenieren, in dem sich Karinor freundlich-jovial gibt und den Helden 'wertvolle' Hinweise zu Vinsalt und dem Horasreich allgemein gibt (im Stile eines mittelmäßigen Reiseführers).

Beobachten die Helden den Al'Anfaner, so können sie sehen, dass er immer wieder vor einzelnen Grabsteinen innehält und versonnen die Inschriften betrachtet. Es könnte dabei der Verdacht aufkommen, der Grande suche ein bestimmtes Grab, vielleicht sogar das der Agentin. Dies liegt jedoch nicht in Deredans Interesse; er kennt Westana Riemstein nicht einmal (sehr wohl aber Isbaard Grom, von dem er sich

tunlichst fernhält). Sein Interesse für die Grabsteine rührt vielmehr von einer Marotte her, der Epigraphik, der Wissenschaft von Inschriften, der er sich seit vielen Jahren widmet.

Wenn die Helden ihn weiterhin beschatten, können sie ihm noch in ein Badehaus folgen, und weiter zum Haus des alafanischen Gesandten zu Füßen des Palasthügels. Am nächsten Tag besucht der Grande noch das Anatomische Institut, wo er von *Magister Vespalius Naghiri* herumgeführt wird (einem Lehrmeister, den Shoy'Rina mit großzügigen Spenden unterstützt).

Ein Einbruch in seine Unterkunft erbringt außer zwei völlig verängstigten Sklavinnen, die von den Helden befreit werden können, keine neuen Erkenntnisse. Deredan und Shoy'Rina gehören zwar Mantikor an, da der Kreis aber lange geschlafen hat und erst im Laufe dieses Abenteuers auf die Helden aufmerksam wird, sind bei den Mitgliedern keine Hinweise auf die über zwanzig Jahre zurückliegenden Ereignisse um Jaltek zu finden.

DER REVMÜTIGE

Wenn Sie meinen, dass sich ihre Helden lange genug die Zähne an störrischen Geweihten und falschen Fährten ausgebissen haben, tritt Bruder Golgarion auf sie zu. Der Geweihte bittet die Helden zu einer Unterredung auf dem Boronanger, kurz vor Sonnenuntergang. Er wirkt sehr nervös, schiebt die Unterlippe unentwegt zwischen den Zähnen hin und her, während sein Blick umherfliegt, als fürchte er, seinem Gegenüber ins Gesicht zu schauen.

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Die Sonne steht tief und blutrot über dem Yaquir, als ihr zum vereinbarten Treffpunkt gelangt. Eine Krähe hüpf krächzend zur Seite und schwingt sich zu einer Grabstele hoch, von der aus sie euch misstrauisch beäugt. Nur wenige Schritte entfernt erkennt ihr die hagere Gestalt in der schwarzen Robe, die aufschreckt und euch verstört anstarrt. Dann schiebt sich ein unsicheres Lächeln auf das sorgendurchwühlte Gesicht, und Bruder Golgarion erhebt sich, um euch zu begrüßen. "Ich bin froh, dass ihr gekommen seid", beginnt er mit leiser Stimme und bittet euch, mit ihm gemeinsam zum Ufer hinabzuspazieren. "Ich habe euch etwas Wichtiges mitzuteilen."

Bruder Golgarion legt im Folgenden eine umfassende Beichte ab, um seiner gequälten Seele endlich Ruhe zu verschaffen:

- Er war der Beichtvater der Agentin, die ihm von ihren Taten berichtet hatte. Er musste stumm zuhören und konnte nichts unternehmen, so gerne er dies auch getan hätte.
- Die gesuchte Frau hieß Westana Riemstein. Sie lebte als Pensionswirtin in der Nähe des Kusliker Tors. Vor etwas mehr als einem Mond hat Boron sie zu sich gerufen – ein friedvoller Tod, wie ihn Golgarion ihren Opfern oft gewünscht hatte.
- Westana Riemstein war eine kleine, gemütliche Frau fortgeschrittenen Alters mit Dutt und langen, aber schlichten Kleidern. Als Wirtin führte sie ein rigoroses Regiment in ihrem Haus, das zu den besseren in Vinsalt zählte: eine solide, anständige Herberge für Gäste mit Geld und dem Bedürfnis nach Ruhe und geordneten Verhältnissen.
- Sie ist auf dem Boronanger bestattet, in einem namenlosen Grab. Er kann den Helden die Stelle zeigen, glaubt aber nicht, dass dies weiterhelfe. Man dürfe die Tote nicht in ihrer Ruhe stören und außerdem wisse er sehr sicher, dass sie nichts mit sich ins Grab genommen habe.
- Den zweiten Agenten kennt er nicht, weiß aber, dass es sich um einen Mann handelt. Westana Riemstein hat seinen Namen nie genannt.
- Die Pension der Verstorbenen wird nun von anderen Wirtsleuten weitergeführt. Aber vielleicht ist der Nachlass noch dort. Westana Riemstein hatte keine Verwandten. Wie die Pension hieß? *Mutter Westana*.

Ein Blick ins Sterberegister bestätigt Bruder Golgarions Angaben. Die anderen Geweihten und Laien wissen nichts von dem Doppelleben der Pensionswirtin.

DAS ANATOMISCHE INSTITUT



Das Anatomische Institut dient ebenso als Dreh- und Angelpunkt der Handlung wie der Boron-Tempel: Mehrere Fährten führen hinein, einige wieder hinaus, und für Magier und andere Gelehrte könnte das Institut ein interessanterer erster Anlaufpunkt sein als der Boron-Tempel.

DAS INSTITUT

Zum Vorlesen oder Nachersählen

Das Anatomische Institut ist ein erhabener Ort im Schatten des Palasts, und doch vermittelt das vierstöckige Gebäude nicht den Eindruck, sich unter der Nähe der Herrscher zu ducken. Die Sandsteinfassade ist verziert mit gemeißelten Symbolen der zwölfgöttlichen Geschwister, dazu mit Zeichen magischen und alchimistischen Bezugs. Über dem Eingangsportal prangt ein Relief, das einen Medicus am Krankenbett zeigt, daneben schützend Peraine und Hesinde, die Hände und Geist des Heilers führen. Darunter steht in goldenen Lettern der Name des Instituts in der Sprache der Gelehrten geschrieben: *Accademia Magica Curativa*.

Die zahlreichen Fenster sind mit dunklem Stoff verhangen, der einen Blick ins Innere verwehrt und die Fensterhöhlen leer und abweisend erscheinen lässt. Die Anwohner schwören Stein und Bein, nachts, wenn es finster ist, glömmen Lichter hinter dem dichten Stoff, und dann sehe man Schatten umhergehen und seltsame Dinge tun, die bei Tag verborgen bleiben.

Das Anatomische Institut hat sich sowohl die Pflege und Heilung von Kranken als auch die Ausbildung von Heilmagiern und Ärzten zur Aufgabe gemacht. 574 BF wurde das Institut als graue Akademie gegründet, seit 1014 BF gehört es der Weißen Gilde an. Doch hat das Institut auch eine nichtmagische Seite: Die Leitung wird stets von einem Magier (*Rectrix Magica* ist derzeit *Bascanai von Andima*) und einem studierten Medicus (*Rector Mundanus*, derzeit *Harsen von Flarngau*) übernommen. Ebenso setzt sich das Kollegium aus Anatomen, Magiern, Alchimisten und Medici zusammen, die ihren Unterricht auch am Krankenbett durchführen, so dass die Eleven eine weit gefächerte, lebensnahe Ausbildung erhalten.

Ziele des Anatomischen Instituts sind die Erforschung von Krankheiten und der Anatomie des menschlichen Körpers (und anderer Lebewesen), die Ausbildung fähiger Heilmagier und Medici sowie die Weiterentwicklung von Heilzaubern. Dabei wird das Institut vor allem durch die Krone protegiert, die die notwendigen Mittel zur Verfügung stellt und die Hand über Forschung und Lehre hält.

Neben den notwendigen Behandlungen spielte bis vor kurzem vor allem das Geschäft mit der Schönheit eine nicht unwichtige Rolle: Magische 'Verschönerungen' entwickelten sich für einige Magister zu einer lukrativen Einnahmequelle, bis der Akademievorstand den Ruf des Instituts als ernsthafte Forschungsanstalt in Gefahr sah und diese Dienstleistungen untersagte. Magister wie *Engerd Adlim (FHI 100)* verließen daraufhin die Schule und machten sich mit ihrem illustren Geschäft selbständig.

Das Gebäude

Das Anatomische Institut liegt in Albornsschenck, einem der wohlhabenderen Viertel Vinsalts, direkt vor dem Haupttor des Kaiserpalasts. Tagsüber herrscht reges Treiben auf den Stufen, die zum Hauptportal führen; Besucher, Dozenten und Eleven hasten vorbei oder schlendern, in ein philosophisches Gespräch vertieft, durch die große **Eingangshalle**, deren Wände mit den Portraits verstorbener Akademieleiter geschmückt sind. Auf Sockeln thronen zudem Exponate mit in Alkohol eingelegten Abnormalitäten und ähnlichen Schaustücken (u.a. ein dreiköpfiger Hund, ein Stück Morfuhaut, ein Kinderschädel mit Haifischmaul, eine Katzenklau von beachtlicher Größe, die entfernt an eine Hand erinnert, aber mit sonnengelbem Fell bewachsen ist, und ein versteinertes Opfer der Duglumspest), die bei Besuchern Ekel und Faszination, vor allem aber Bewunderung für die Arbeit des Anatomischen Instituts auslösen.

Diese Halle dient als 'Verteiler': Hier werden Gäste von aufmerksamen Bediensteten in Empfang genommen und weitergeleitet, hier befindet sich die Schleuse zwischen der Außenwelt und den langen Korridoren, Labors und Hallen des Instituts. Dabei bemüht sich das Institut um seine Außenwirkung: Roter und weißer Marmor kleidet Wände und Boden, Halbsäulen erwecken die Illusion einer bosparanischen Rundhalle, und an der Stirnseite thront eine Statue Rohals des Weisen, flankiert von Schlange und Storch. Hüter der Halle (oder 'Divisor', wie er auch genannt wird) ist *Rukos Gavarn* (etwa sechzig Jahre, lange weiße Haare und Bart, Gehstock), dem seit über dreißig Jahren die Aufgabe zukommt, Gäste und Hilfesuchende zu begrüßen, Habenichtse an die Seiteneingänge zu verweisen und wohlhabenden Gönnern die Türen ins Innere des Instituts zu öffnen.

Während die Halle vor allem der Repräsentation dient, werden die Kranken durch einen der Seiteneingänge in den **Siechentrakt** gebracht. Hier widmet man sich ausschließlich der Krankenpflege und -beobachtung. Die Versorgung der Kranken gehört zu den wichtigsten Aufgaben des Instituts, das einen festen Platz in der Gesundheitsversorgung Vinsalts einnimmt. Neben den Magiern, den 'gewöhnlichen' Medici und freiwilligen und bezahlten Pflegern kümmern sich zwei vom Tempel abgestellte Peraine-Laien und eine Tsa-Geweihte um die Kranken (zum Tsa-Tempel unterhält das Institut von je her guten Kontakt). Die Krankenzimmer werden nach Stand und Vermögen des Patienten zugeteilt: Während ein Adliger oder reicher Händler eine eigene Kammer erhält, die dem Schlafzimmer eines Palastes kaum nachsteht, müssen sich weniger vermögende Kranke einen großen Saal teilen, in dem man bis zu fünfzig Betten aufstellt.

Von der Eingangshalle aus gelangt man in die **Vorlesungssäle**. Diese dienen der Ausbildung der Eleven und reichen von Sälen mit treppenartigen Sitzreihen mit bis zu achtzig Sitzplätzen bis zu kaum vier mal vier Schritt großen Kammern, in denen anhand einer Sektion die menschliche Anatomie dargestellt wird. Ebenfalls mit den Vorlesungssälen verbunden ist die **Bibliothek**, deren größerer, öffentlicher Teil den Studenten und gegen eine Gebühr auch reisenden Gelehrten offen steht, während der Zutritt zur **Geheimen Bibliothek** ausschließlich der Akademieleitung vorbehalten ist (hier werden Aufzeichnungen über besonders merkwürdige und ungeklärte Krankheitsfälle, 'gefährliche' Bücher und ein Teil des Archivs (verfänglichen Inhalts) aufbewahrt).

Die Eleven und Magister selbst leben im **rückwärtigen Flügel**, der eine Reihe mehr oder weniger komfortabler Schlafkammern beherbergt. Hier befinden sich auch die privaten Gemächer der Akademieleitung, der Speisessaal und die Küche.

In den beiden Seitenflügeln hingegen sind verschiedene **Labore** und **Behandlungsräume** untergebracht, die über fensterlose Gänge und Treppen miteinander verbunden sind. Abenteuerliche Apparaturen erwarten den Besucher, verschachtelte Lupen, zweifach gebogene Pipetten, Destillierapparate und medizinisches Besteck, dessen Anblick ausreicht, um dem Betrachter einen Schauer über den Rücken zu jagen.

Die berühmte-berüchtigten **Sezierräume** und die **Leichenhalle** befinden sich hingegen im Keller – ein Tribut an die sommerliche Hitze, die die Leichen allzu schnell verwesen lässt.

Der Lehrkörper

Die magische Leitung des Anatomischen Instituts liegt seit vielen Jahren bei *Bascanai von Andima*, einer inzwischen siebzigjährige Tulamidin (geb. 958 BF) mit tiefen Falten und ergrautem Haar. Die kleine, trotz ihres Alters immer noch sehr energische Frau hat das Institut in die Weiße Gilde geführt und dafür gesorgt, dass ihre Akademie weit über die Grenzen der Stadt hinaus einen Ruf besitzt. Das Institut ist ihre Wahlheimat und Lebensaufgabe, für die sie jeden persönlichen Einsatz bringen würde. Doch sie weiß, dass ihr nur noch eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht, und so verbringt sie täglich viel Zeit damit, ihren Stellvertreter *Harsen von Flarngau* in die Geheimnisse der Akademie einzuweisen.

Der kurz gewachsene, grauhaarige Pferdeschwanzträger (geb. 967 BF) ist seit kurzem mundaner (weltlicher) Leiter des Instituts und war zuvor Medicus am Kaiserhof. Harsen hat sein Handwerk bei den Elfen im fernen Gerasim gelernt, und das merkt man seinen Me-

thoden auch an: Sie sind unkonventionell und auf das ganzheitliche Wohl des Patienten ausgerichtet. Harsen nimmt es mit der Diskretion recht genau und schweigt über seine Tätigkeiten bei Hofe. Damit macht er sich bei den Helden vielleicht verdächtig. Da er nicht Amenes Leibarzt war, weiß er jedoch keine Einzelheiten über den Tod der Kaiserin.

Die Leiterin der praktischen Abteilung ist die ehrgeizige *Nita von den Adlern* (geb. 975 BF, adrett, schlank, graue Pagenfrisur), die ihre Kunst in Norburg erlernt hat. Jeden Besuch Gorgaris an den Krankenlagern empfindet sie fast als persönliche Beleidigung. Nita gilt als designierte Nachfolgerin Bascanai von Andimas als magische Leiterin des Instituts. Anders als diese interessiert sich Nita auch für die Welt außerhalb der Akademiemauern: Mit ihrem Mann, einem vermögenden Juwelier, hat sie zwei Söhne und bewohnt ein Haus im noblen Stadtteil Horasgärten. Als langjähriges Mitglied des horaspatriotischen Geheimbundes *Harbaliom Bosparani* verfügt Nita über weitreichende Kontakte zu Händlern, Richtern und Magistraten.

Alessandro Tarini (geb. 980 BF) ist der führende Alchimist des Instituts, immer auf der Suche nach neuen Möglichkeiten, Heilränke zu vereinfachen oder Warzen und Pickel mit Hilfe eines Elixiers verschwinden zu lassen. Der dunkelhaarige Forscher mit dem eulenartigen Blick stammt aus Dröl, und mehr als ein Gerücht will in ihm einen finsternen Giftmischer sehen (tatsächlich stellt Alessandro Gifte nur in Notfällen her – auch wenn er die meisten Rezepte beherrscht). Eine ungewöhnliche Gestalt ist der Magier *Trondan Hanskar*, der viele Generationen Knochenbrecher und Anatome ausgebildet hat. Der für einen Thorwaler recht kleine Mann ist in die Jahre gekommen (geb. 969 BF); sein blonder Bart und die buschigen Augenbrauen sind mittlerweile weiß. Trondan ist ein erklärter *Freidenker*, der entschieden für die Gleichheit aller intelligenten Zweibeiner eintritt. Über seine Forschung kursieren viele unschöne Gerüchte, die er mit schmetterndem Gelächter vom Tisch wischt. Dennoch ist Trondan die Koryphäe schlechthin, wenn es darum geht, Einzelheiten über den Aufbau des menschlichen Körpers zu erfahren. *Vespalius Naghiri* (s.u.) ist einer seiner ersten Schüler gewesen und genießt bis heute das Wohlwollen Trondans, der seine Hand über Vespalius' Machenschaften hält.

Diese fünf *Professores*, die zusammen den Akademievorstand bilden, werden in ihrer Arbeit von zwei Dutzend *Magistri* (Magiern) und *Dottores* (Medici) unterstützt.

Das Anatomische Institut im Spiel

In Vinsalt wandert von Gesetzes wegen jeder Ermordete, bei dem Täter und Tathergang noch nicht feststehen, über die Seziertische des Instituts (Standespersonen nur mit Zustimmung der Familie oder auf außerordentliche Anordnung des Stadtregenten). Damit ist das Institut die wichtigste Adresse, wenn es den Helden darum geht, sich über mysteriöse Morde und unbekannte Krankheiten oder Gifte zu informieren oder sachkundige Hilfe einzuholen (die man gegen einen entsprechenden Gefallen gerne gewährt).

Auf der anderen Seite bietet das Institut selbst Stoff für Abenteuer, in denen sich Mystik und Wissenschaft vereinen: Da mag es den exzentrischen und skrupellosen Magister geben, dessen Forschungen zwar im Dienst der Wissenschaft und der Menschheit stehen, aber ungeahnte Gefahren heraufzubeschwören drohen (Modell Frankenstein; verschollenes Wissen aus bosparanischer oder echsischer Zeit bietet sich als Aufhänger an). Daneben gibt es den Sezierer, der alle Götterfurcht über Bord wirft und heimlich verbotene Sektionen (an lebenden Patienten, die er für bloßen Erkenntnisgewinn sterben lässt) durchführt, bis eine misstrauische Angehörige die Helden bittet, den plötzlichen Tod des Gatten aufzuklären. Ebenso sind Geheimgesellschaften mit beispielsweise gefährlichen politischen Zielen denkbar, die hinter den verhangenen Fenstern des Instituts ihren Machenschaften nachgehen.

Orientieren Sie sich bei der Schilderung der Atmosphäre an Filmen wie *Sleepy Hollow*, *From Hell* oder *Anatomie*, verbinden Sie Forschungsdrang mit Wahnsinn, Wissenschaft mit Aberglauben, Fortschritt mit Okkultem. Bedenken Sie aber immer, dass man sich nicht in Brabak befindet: Vergehen gegen die Regeln der weißen Gilde, die städtischen Gesetze oder die guten Sitten werden, so sie entdeckt werden, streng geahndet (weshalb sie um so verborgener stattfinden müssen).

FALSCHER FÄHRTE

Wann immer die Helden das Anatomische Institut aufsuchen, werden sie zunächst in der Eingangshalle empfangen und von dort aus weitergeleitet. Ob jemand wie Trondan Hanskar bereit ist, sie zu empfangen, hängt nicht zuletzt vom Leumund der Gruppe (spricht: SO) ab. Ein Empfehlungsschreiben des Boron-Tempels kann die Kontaktaufnahme erheblich beschleunigen.

Die tote Frau

Erkundigen sich die Helden nach einer toten Frau, so werden Sie an *Magister Vespalius Naghiri* (53 Jahre, hager, hängende Schultern und Kugelbauch, hohe, zerfurchte Stirn, spinnenhafte Hände) verwiesen, dem zurzeit die Sektion der Ermordeten obliegt.

Dieser stellt den Helden den Fall einer älteren Frau vor, die zum fraglichen Zeitpunkt vor vier Wochen mit zertrümmertem Schädel auf seinen Seziertisch wanderte. *Alina Morsenico* hieß die Dame, eine Bäckerfrau aus dem Marktviertel. Naghiri hat sie untersucht und als Todesursache einen Hieb mit einem schweren Gegenstand diagnostiziert. Da der Fall noch nicht abgeschlossen ist, hat man die Frau nicht bestattet. Sie ruht im Leichenkeller, der mittels eines CALDOF-RIGO-Artefakts gekühlt wird, so dass die Verwesung noch nicht eingesetzt hat.

Naghiri lässt die Leiche von zwei Gehilfen auf seinen Seziertisch im Keller schaffen und erklärt den Helden wortreich und bosparanisierend den Befund. Es handelt sich um den nackten Körper einer Frau Mitte Fünfzig, mit langen, blonden Haaren, die nun blutverkrustet sind. Das Gesicht schaut friedlich, trotz der eingedrückten Schläfe, die Augen sind geschlossen. Außer der Wunde am Kopf, die eindeutig die Todesursache ist, weist der Körper einige Hämatome und Abschürfungen an Händen und Armen auf. (Denken Sie an eventuelle Proben auf *Totenangst*, um der Erläuterung überhaupt beiwohnen zu können).

Die Spur führt die Helden zu einer kleinen Bäckerei im Marktviertel, wo sie von Nachbarn und der verbitterten Tochter des Opfers (*Tirolana Morsenico*) erfahren können, dass Alina Morsenico angeblich eine Treppe hinabgestürzt sei – was allerdings niemand so recht glaubt. Eher steht der Ehemann im Verdacht, *Gernot Morsenico*, der angeblich jeden Horas-Tag in der Schänke *Marktschoppen* trinkt und anschließend eine Schlägerei beginnt. Nehmen sich die Helden den Mann vor, so drückt er eine Weile herum, gesteht dann aber den Mord: Mit einer Schaufel will er seine Frau erschlagen haben. Helden mit guter *Menschenkenntnis* (Probe +3) können jedoch bemerken, dass er nicht ganz die Wahrheit spricht.

Auch wenn die Helden weiter bohren, schweigt der Bäcker eisern. Doch kann bei weiteren Nachforschungen ein Saukumpan glaubhaft versichern, dass er seinen Freund am fraglichen Abend sturztrunken mit zu sich geschleppt hatte. Mit diesem Alibi konfrontiert, erinnern sich einige Nachbarn doch, die Tochter Tirolana an jenem Abend in der Bäckerei gesehen zu haben. Tirolana bricht dann bei der Befragung schnell zusammen und gesteht, ihre Mutter im Streit um ihren Verlobten und das Erbe der Bäckerei erschlagen zu haben.

In dem gesamten Familiendrama gibt es keinen Hinweis darauf, dass es sich bei Alina Morsenico um die gesuchte Mörderin handelt. Falls die Helden es überprüfen – Alinas Name steht bereits im Sterberegister des Boron-Tempels, da man über ihr bereits einen Grabsegen gesprochen hat.

Allerdings können die Helden, wenn sie Magister Naghiri weiter beschatten, auf dessen unsaubere Machenschaften und den Kontakt zum Tempel stoßen (s.u.).

Die Al'Anfaner, der Magister und die Leichen

Haben Deredan Karinor und Shoy'Rina bereits Misstrauen erregt, und erfahren die Helden, dass der Botschafter das Institut finanziell unterstützt, ist die Gruppe vermutlich alarmiert. Misstrauen erregend ist zudem, dass Deredan einen Schützling hat, der kein unbeschriebenes Blatt ist: *Magister Vespalius Naghiri* ist der Vater Belisonos, der ihm frischen Leichen für seine anatomischen Experimente verschafft, so dass hier wiederum der Faden zum Boron-Tempel gespannt wird. Belisono ist das verbindende Element zwischen Anatomischem Institut und Boron-Tempel, der die Spur dorthin zurücktragen könnte,

sollten sich die Helden abgewandt haben und glauben, im Anatomischen Institut die Antworten auf all ihre Fragen zu erlangen.

Sollten die Helden Naghiri beschatten, so können sie ihn bei seinen heimlichen Forschungen beobachten, die er im Keller des Instituts durchführt. Dabei vergleicht Naghiri die Anatomie der Toten mit der eines Lebenden – der, mit verschiedenen Rauschmitteln betäubt, je nach Forschungsvorhaben ausgeweidet oder nur aufgeschnitten wird. Zur Rede gestellt, begründet Naghiri, nur zum Wohle der Wissenschaft zu handeln und nichts Unrechtes zu tun (er ist felsenfest überzeugt, im Sinne der Herrin Hesinde und des Nandus zu handeln). Von der Hand Borons weiß er nichts, von der unbekannten Verstorbene ebenso wenig. Die Reste seiner "Versuchsleichen" (zu denen auch diejenigen gehören, die bei den Versuchen sterben) lässt er von Isbaard Grom entsorgen, so dass die Helden hier auf den Abdecker aufmerksam gemacht werden. Der erfahrene Meuchler verhält sich bei einem Besuch der Helden zu einem frühen Zeitpunkt im Abenteuer jedoch ruhig und neutral.

Die lebendigen Versuchssopfer bezieht Naghiri übrigens über einen Meuchler der *Viper*, nämlich *Cadino* (45 Jahre, klein, bucklig, hässliche Narbe an der Schläfe). Es handelt sich dabei um Bettler und andere Leute, deren Verschwinden weder auffällt noch Nachforschungen nach sich zieht. Die *Viper* liefert Cadino aus, wenn die Helden darum bitten, da er seine Geschäfte ohne Wissen seiner Kameraden durchführt.

DER SCHATTEN

Sollten die Helden durch ihre Fragen oder ihre Umtriebe am Anatomischen Institut die Aufmerksamkeit Isbaard Groms auf sich gezogen haben, beauftragt dieser seinen Sohn Quin (Beschreibung siehe S. 82), die Helden zu beobachten und gegebenenfalls auszuschalten.

Vermitteln Sie den Helden das stete Gefühl, beobachtet zu werden, ohne den Verfolger fassen zu können. Quin weiß sich geschickt zu tarnen und verschiedene Verkleidungen zu nutzen, um in Menschenmengen beliebig unterzutauchen.

Irgendwann unternimmt der Meuchler einen Anschlag auf die Helden, bei dem er sich jedoch so weit im Hintergrund hält, dass er rechtzeitig die Flucht ergreifen kann (am sinnvollsten ist hierfür eine leichte Armbrust mit vergiftetem Bolzen (Kukris, Giftwirkung s. S. 81 in der Beschreibung von *Isbaard Grom*); die Suche nach der nächsten Apotheke kann sich dramatisch gestalten, aber Leben retten). Danach verhält er sich eine Weile ruhig, bis die Helden erneut beginnen, sorglos zu werden.

Quins Rolle besteht darin, den Helden das Gefühl zu vermitteln, dass man auf sie aufmerksam geworden ist – und sie in erheblicher Gefahr schweben, wenn sie ihre Gegner nicht stellen können, ehe diese ernsthaft zugreifen (daher sollten Quins Attentate die Gruppe empfindlich treffen).

DAS VERMÄCHTNIS DER MÖRDERIN

Nachdem die Identität der Toten endlich geklärt ist, steht einem Besuch der Pension von Westana Riemstein mit dem ebenso schlichten wie bezeichnenden Namen *Mutter Westana* nichts mehr im Weg. Diese liegt in einem der nobelsten Viertel Vinsalts – gleich gegenüber dem Rahja-Tempel. Westana Riemstein führte das Gebäude als Pension für reisende Gelehrte und Professoren, also für ein solides, gehobenes Publikum mit dem Bedürfnis nach Ruhe und einem gut geführten Haus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem erkennt ihr das Schild vor dem zweistöckigen Haus, auf dem in frischer Farbe "Mutter Westana" steht. Auch der Rest des Hauses scheint frisch hergerichtet zu sein: Die Fensterläden strahlen in sattem Grün, die Wände sind frisch gekalkt, und neben der Tür liegt ein Haufen Dachschindeln, mit denen man wohl erst vor kurzem die winterlichen Schäden ausgebessert hat.

Noch während ihr dasteht und euch über die Gans wundert, die eine ungelenke Hand unter den Namen auf das Schild gemalt hat, wird die Tür geöffnet, und eine stämmige Frau um die Vierzig erscheint auf der Schwelle, die Lippen zu einem entschuldigenden Lächeln gespannt – offenbar die neue Wirtin.

Da die Pension nie in dem Ruf stand, eine passende Unterkunft für durchreisende Abenteurer zu sein, besteht kaum die Gefahr, dass die Helden hier schon vorher Unterkunft erbeten haben.

Die neue Wirtin *Isida Kastenrader* (Beschreibung s.o.) und ihr Mann *Ramion* (Mitte Vierzig, hager, Halbglätze und Schnauzbart) haben das Haus nach dem Tod Westana Riemsteins gekauft und neu hergerichtet. Da der Name einen guten Klang in den Straßen Vinsalts hatte, beschloss Wirtin Isida, diesen beizubehalten.

Zur Zeit ist das Haus komplett belegt, und das ist es auch, was Wirtin Isida den Helden mitteilen will, nachdem sie sie vor ihrer Tür entdeckt hat. Auf Fragen nach der Vorbesitzerin reagieren sie und ihr Mann vorsichtig und abweisend, da sie immer noch befürchten, es könnte ein Erbe auftauchen, der ihnen ihr neu erworbenes Heim streitig machen will. Die eine oder andere Münze erhöht die Gesprächsbereitschaft, so dass die Helden schließlich erfahren können, dass es Westana Riemsteins Nachlass tatsächlich noch gibt.

DER NACHLASS

Die Wirtsleute haben Westana Riemsteins Hab und Gut in einer leeren Kammer aufgehäuft, in der Hoffnung, das eine oder andere später einmal verkaufen zu können. Auf einem durchgelegenen Bett liegen fein säuberlich gefaltet mehrere Hemden, Kleider, Mäntel und andere Wäsche, auf einem anderen Stapel eine Hand voll Bücher (vor allem triviale Erzählungen) und ein paar offensichtliche Erinnerungsgegenstände: ein Medaillon mit dem Bildnis eines jungen Mannes, ein rotes Band und eine Art Tagebuch.

Die Helden werden sich vermutlich auf das Tagebuch stürzen – nur hilft ihnen das in diesem Fall nicht weiter, da die Agentin nicht so leichtsinnig war, ihr Doppelleben niederzuschreiben. Denken Sie sich ein paar angemessene Geschichten aus dem Leben einer älteren Pensionswirtin aus, die sie den Helden vorlegen können.

Auch unter den übrigen Gegenständen findet sich nichts, was einen Hinweis auf den Komplizen geben könnte.

Nach dem Medaillon befragt schütteln die Wirtsleute nur den Kopf und versichern, dass sie Westana nur flüchtig gekannt und daher keine Ahnung hätten, um wen es sich bei dem Bildnis handele. Aber vielleicht könne ihnen die alte *Gerine* weiterhelfen, eine Nachbarin, die mit Westana gut befreundet war.

Vielleicht fällt den Helden auf, dass im Nachlass einer Meuchlerin eine Sache fehlt: Meuchlerwerkzeuge wie Dolch, Draht oder Gift. Schließlich starb Westana sehr überraschend, so dass es ihr eigentlich nicht möglich gewesen sein konnte, verräterische Spuren zu beseitigen.

DIE NACHBARIN

Gerine Sandström ist eine mollige, neugierige Frau Mitte Fünfzig, die den Helden mit Freuden weiterhilft. Sie kann bestätigen, dass es sich bei dem Mann auf dem Bild um den ehemaligen Gatten der Pensionswirtin handelt, der in jungen Jahren verstorben sein muss, lange bevor Westana nach Vinsalt kam. Sie habe das Medaillon einmal entdeckt, als die Nachbarin krank war und Gerine bei ihr sauber gemacht hatte. Westana sei sehr eigen mit solchen Dingen gewesen und habe es der Freundin über Wochen übel genommen, dass diese in ihren Schubladen gewühlt hatte (hierbei sollte den Helden aufgehen, dass die Agentin ihre Werkzeuge ziemlich sorgsam versteckt gehalten haben muss). Aber Westana schien sehr an ihrem Gemahl gehangen zu haben. Beinahe jede Woche sei sie in den Boron-Tempel gegangen, um dort für sein Seelenheil zu beten, und damit nicht genug: Am Fuß der Brücke gebe es einen uralten Boronschrein, womöglich aus bosparanischer Zeit, an dem sie immer noch gebetet habe, ehe sie nach Hause zurückgekehrt sei.

Es ist Gerine deutlich anzusehen, dass sie zu gerne wüsste, welches Vergehen der verstorbene Gemahl auf sich geladen hatte, dass die Wit-

we über viele Jahrzehnte noch um sein Seelenheil beten musste. (Tatsächlich handelt es sich um einen ehemaligen Geliebten Westanas, einen Meuchler der Hand Borons, der vor fast fünfzig Jahren ums Leben kam. Ihre Besuche im Boron-Tempel und beim Schrein hatten natürlich nur sekundär mit dem verstorbenen Liebsten zu tun.)

Fragen die Helden nach weiteren Dingen, die Westana Riemstein gehört haben, so macht Gerine eine abfällige Geste. Die Kastenraders hätten sich alles unter die Nägel gerissen, was nicht niet- und nagelfest gewesen sei. Die Möbel, die Westana eigentlich ihrer besten Freundin hatte vermachen wollen, befänden sich ebenso noch in dem Haus wie der schwere Schrank, den Gerine immer schon bewundert habe. Doch den hätten sie wenigstens nicht umstellen können, bemerkt die Alte hämisch kichernd.

EIN VERLASSENER SCHREIN

Der Verweis auf den Boron-Schrein am nördlichen Yaquirufer führt die Helden unmittelbar zum Fuß der Brücke, die sich über die träge dahinschwappenden Fluten spannt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der ehemals aufwändig verzierte Schrein im Schatten der Yaquirbrücke, der, wie man euch erzählt, sogar noch älter ist als der Boron-Tempel, scheint längst der Vergessenheit anheim gefallen zu sein: Moos und Flechten überwuchern den ehemals glänzenden Stein, einige Stücke sind abgebröckelt oder notdürftig ausgebessert, während das Relief mit dem Raben soweit verwittert ist, dass man die Umrisse kaum mehr errahnen kann. Und doch scheint sich bisweilen jemand hierher zu verirren: Jemand hat eine kleine Mulde auf dem Altarstein frei gekratzt, um dort Weihrauch und andere borongefällige Opfergaben abzulegen. Als ihr euch umschaut, bemerkt ihr zudem, dass das hohe Gras ringsherum niedergetreten ist, als habe man versucht, den Schrein dem Zugriff der wuchernden Natur zu entziehen.

Das niedergetrampelte Gras rührt daher, dass Westana Riemstein nicht die einzige gewesen ist, die bisweilen zum Beten hierher gekommen ist, gilt der Schrein doch in manchen Gassen Vinsalts als 'wahrer Tempel Borons'. Dieses Gerücht entspringt der Tatsache, dass der Schrein einst von Anhängern Nemekaths geweiht worden war – daran kann sich heute jedoch niemand mehr erinnern.

Die Agentin nutzte den halbzerfallenen Schrein als 'toten Briefkasten', um ihrerseits unauffällig mit Isbaard Grom zu kommunizieren. Dessen Familie war als Abdecker und Rattenfänger ohnehin häufig hier anzutreffen, um die Verstecke unter den Brücken nach Ungeziefer zu durchstöbern. Die Idee, über zwei Wege in Kontakt zu treten (der Schrein und die Seife, siehe unten), hat den Vorteil, dass einer immer noch begangen werden kann, wenn der andere abgeschnitten wird.

Wenn die Helden den Schrein untersuchen, können sie einige lockere Steine finden, unter denen sich problemlos ein Stück Papier verbergen lässt – und wohl auch tatsächlich dort versteckt wurde, wie ein winziger Fetzen beweist, der an einer Steinkante hängen geblieben ist. Da sie jedoch nicht wissen, wer die Nachrichten an sich nahm, bleibt den Helden nichts übrig, als noch einmal Westanas Nachlass zu durchsuchen, in der Hoffnung, weitere Hinweise zu finden.

Bei der Untersuchung des Steins werden die Helden von *Bosper*, dem siebzehnjährigen Enkel Isbaard Groms beobachtet, der am Fluss Ratten nachstellt (siehe Beschreibung siehe **Der Mörder und seine Sippschaft** auf S. 82). Wird er angesprochen, reagiert er abweisend und wortkarg, doch einem Helden mit guter *Menschenkenntnis* (+5) fällt auf, dass der Junge seltsam unsicher wirkt. Sollten die Helden ihn weiter unter Druck setzen, versucht er zu fliehen, was ihm angesichts seiner guten Ortskenntnis auch gelingen sollte. Andernfalls schweigt er eisern und versucht bei nächster Gelegenheit zu entkommen (Bosper's Talentwert *Fesseln/Entfesseln* beträgt 7). Wenn Sie die Helden hier bereits auf die Spur des Abdeckers stoßen lassen wollen, können Sie den Jungen von Anwohnern identifizieren lassen: "Das ist ja der junge Grom." Ansonsten führt erst der nächste Fund zum Attentäter.

Ein wichtiger Fund

Westanas Ausrüstung liegt wohlverborgen in einem Geheimfach in dem schweren Schrank, der auch jetzt noch in der Schlafkammer der Wirtsleute steht. Es wird schwierig, den Schrank ungestört in Augenschein nehmen zu können: Isida Kastenrader verbittet es sich empört, dass Fremde sich in ihrer Schlafkammer umschaue, und ist dieses Mal auch mit blitzenden Münzen nicht zu überzeugen. Es bleibt die Möglichkeit, mit ihrem Gemahl ein Abkommen zu treffen (der die Sache längst nicht so eng sieht wie seine Frau – das Gold ist ihm wichtiger). Dann muss aber ein Moment abgepasst werden, zu dem die Wirtin abgelenkt ist. Machen Sie die Sache spannend: eine unverhoffte Rückkehr Isidas, bei der sich die Helden gerade noch verstecken können; das vierjährige Söhnchen *Bomor*, das plötzlich im Raum steht und vor Schreck über die Fremden anfängt zu krähen; und so fort. Alternativ könnten die Helden versuchen einzubrechen. Dann müssen sie sich aber sowohl vor Isida als auch vor ihrem Gemahl in Acht nehmen, der die Eindringlinge mit einem Knüppel zu vertreiben versucht. Das Geheimfach ist gut getarnt (*Sinnenschärfe* +8) und mit einem Kukrisdorn gesichert, der bei ungeschickten Öffnungsversuchen hervorschnellt (*Schlösser Knacken* +6; Kukris, Giftwirkung siehe S. 81 in der Beschreibung von **Isbaard Grom**).

Im Innern des Faches finden sich tatsächlich eine Reihe von Meuchelutensilien: Dolche, Schlingen, eine auseinander genommene Bailestrina, schwarze Kleidung, Handschuhe, zwei Obsidianhände und diverse Gifttiegel (füllen Sie das Fach nach Ihrem Ermessen und mit Blick auf Ihre Gruppe). Außerdem können die Helden zwei Papierfetzen entdecken, die die gleiche Schrift tragen, mit der auch die abgefangene Botschaft geschrieben worden war. Einem aufmerksamen Helden (*Sinnenschärfe* +5) wird nicht entgehen, dass das Papier mit einer seltsamen, schwirigen Schicht überzogen ist, die der Kenner (entsprechende *hauswirtschaftliche* Erfahrung oder *Alchimie*-Kenntnisse; im Notfall Isida Kastenrader oder Nachbarin Gerine) schnell als Seife identifiziert.

Woher aber die Seife? Bei den weiteren Nachforschungen ist nun ein gewisses Fingerspitzengefühl gefragt, falls die Helden in das Gasthaus eingebrochen sind. Außerdem fragt sich Isida Kastenrader allmählich, warum sich die Helden so für die verstorbene Riemstein interessieren, und beobachtet die Gruppe ihrerseits misstrauisch. Im schlimmsten Fall wirft sie sie aus dem Haus und droht ihnen Pest und Dämon an, sollten sie sich noch einmal blicken lassen. Und auch Nachbarin Gerine wird neugierig, so dass sich die Helden eine gute Geschichte einfallen lassen sollten, warum sie diese Nachforschungen betreiben.

Allerdings können sowohl die Wirtsleute als auch Gerine geschickt vorgehenden Helden berichten, dass Westana Riemstein die seltsame Angewohnheit hatte, ihre Seife direkt vom örtlichen Abdecker zu beziehen, "vermutlich aus Sparsamkeit". Alle zwei bis drei Wochen kam ein abgerissener Junge – "wohl ein Enkel vom alten Grom" –, der einen Beutel voller Seifestücke lieferte.

Sollten die Helden immer noch keine Ahnung haben, wie sie die Hinweise zu einem sinnvollen Bild zusammenfügen können (aber nur dann!), können Sie Ihnen die Zusammenhänge mit dem Holzhammer deutlich machen: Da die neuen Wirtsleute teurere Seife bevorzugen, sind noch einige der alten Seifenstücke vorhanden, in einem Eimer in der Küche. Zwei der Stücke weisen bei näherer Untersuchung einen schmalen Riss auf, der sich aufklappen lässt. In einem Seifenstück finden die Helden sogar noch eine ungelesene Nachricht (die letzte Lieferung nach dem Tod Westana Riemsteins):

Ich warte auf Nachricht. Dringend.

Natürlich hat Isbaard Grom versucht, den Nachlass zu durchsuchen, um mögliche Beweise zu vernichten. Er hat seine Kinder *Corana* und *Quin* mit dieser Aufgabe betraut, die bei einer oberflächlichen Untersuchung des Schrankes das Geheimfach nicht entdecken konnten. Isbaard sah anschließend davon ab, weiter suchen zu lassen. Er ging davon aus, dass Westana klug genug gewesen ist, alle Beweise ihrer Agententätigkeit außerhalb der Pension aufzubewahren, so dass diese bei einem Zufallsfund an einem anderen Ort nicht mit ihr in Verbindung gebracht werden können.

DER ABDECKER

Alle Spuren weisen auf den Abdecker, der mit seiner Familie in einem abgelegenen Haus am Rande des Sumpfes haust. Wenn es sich einrichten lässt, dirigieren Sie die Helden in den frühen Morgenstunden dorthin, wenn in der benachbarten Schänke Ruhe eingekehrt ist. Schlagen die Helden zu, während man sich nebenan betrinkt, kommen ein halbes Dutzend Zecher hinübergewankt, um zu schauen, was im Haus des Abdeckers vor sich geht. Wenn es sich nicht vermeiden lässt, werden diese Zeugen von Isbaard und seiner Familie beseitigt.



17

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Nebelschwaden umwabern das niedrige Haus hinter der Schlachthalle, das bereits halb in den Sumpf hineingebaut scheint. Ein einzelnes Licht – vielleicht der Docht einer Talglampe – glimmt hinter den schmalen Fenstern, und ein süßlicher Gestank nach Blut und Verwesung liegt in der Luft. In der Nähe fliegt krächzend ein Vogel auf, erhebt sich in das fahle Licht des aufkommenden Morgens, und ein gleichtoniges Glucksen kündigt von dem nahem Sumpf, in dem die Leichen der notgeschlachteten Tiere entsorgt werden.

Je nachdem, wie auffällig die Helden bei ihren Nachforschungen vorgegangen sind, sind Isbaard Grom und seine Familie vorbereitet oder werden durch die Helden erst aufgeschreckt (letztes ist unwahrscheinlicher, es sei denn, die Helden waren sehr verschwiegen und schnell). Daher werden im Folgenden kein Szenenplan für den Überfall angegeben, sondern lediglich die notwendigen Informationen, die es Ihnen möglich machen, die Groms ebenso wie die Spieler im Gebäude umherschleichen zu lassen. Den Plan der Abdeckerei entnehmen Sie bitte der Kartenfaltasche; eine Erläuterung finden Sie ab Seite 82.

Die Groms beginnen früh mit ihrem Tagewerk, so dass zumindest Isbaard, Corana und Quin bereits wach sind. Wenn die Helden die Abdecker unvorbereitet antreffen, kommt es zu einem kleinen Handgemenge in der Wohnküche, bei dem Isbaard Wasser auf das Feuer kippt, um den entstehenden Dampf zur Flucht zu nutzen und den Rest der Familie zu wecken. Danach sind die Helden alleine – fast alleine, bis auf die Meuchler, die im Dunklen auf sie warten. (Wenn Isbaard vorbereitet ist, steht nur eine einzelne Kerze auf dem Küchentisch. Der Rest des Hauses ist dunkel, und Isbaard und seine Familien haben bereits Stellung bezogen, um die Eindringlinge unschädlich zu machen.)



18

Da Isbaard seine Kinder und Enkel im Meuchlerhandwerk geschult hat, sind mit Ausnahme Pelenas alle Groms ausgebildete Attentäter, die den Helden einen Kampf liefern sollten, an den sie sich noch lange erinnern werden.

Arbeiten Sie mit der Bedrohung aus dem Schatten, lassen Sie die Helden unentwegt das Gefühl haben, beobachtet zu werden: Dort waren plötzlich Schritte, da klappte eine Tür – bis die Helden bei jedem kleinsten Geräusch zusammenfahren, erleichtert feststellen, dass es sich nur um eine Katze handelte – und in diesem Moment der Unaufmerksamkeit stößt einer der Groms zu.



19

Bedenken Sie, dass es sich bei den Enkeln noch um Halbstarke handelt, die nichtsdestotrotz mit der Kaltblütigkeit eines Attentäters morden. Es mag die Helden in Gewissenskonflikte stürzen, ob sie das junge Mädchen zwischen den Dachbalken mit der Armbrust herunterschließen oder weiter zulassen, dass sie sie mit Wurfsternen bewirft – und dabei erschreckend gut trifft.

Ein besonderes Finale sollte der Kampf gegen Isbaard selbst darstellen, der stimmungsvoll auf dem schmalen Steg stattfindet, der in den Sumpf führt, wo Hunderte von Kadavern vor sich hinfaulen. Dass es sich hierbei nicht nur um tierische Überreste handelt, darf als Gewissheit gelten. (Tatsächlich verrottet in diesem Morast auch der kopflose Körper des Kronprinzen Jaltek, den wohl nie jemand finden wird.)

DER MÖRDER UND SEINE SIPPSCHAFT

Bei den Groms handelt es sich um den inzwischen sechshundfünfzig-jährigen *Isbaard* und seine Frau *Penela* (54), ihre eigenbrötlerischen Kinder *Corana* (36) und *Quin* (34) sowie die beiden Enkel *Bosper* (17) und *Alwine* (16), Kinder der verstorbenen ältesten Tochter *Tizia*. Alle Groms sind im Schleichen und Klettern geübt.

Alle kämpfen schweigend, ziehen sich ohne einen Laut in die Schatten zurück und versuchen selbst schmerz erfülltes Stöhnen zu unterdrücken. Wenn ein Familienmitglied stirbt, registrieren die anderen dies mit grimmiger Entschlossenheit – und werden nicht ruhen, ehe der 'Mörder' selbst zu Boron geschickt wurde. Eine Ausnahme bildet *Penela*, die sich hysterisch kreischend auf die Helden stürzt, sollte sie mitbekommen, dass diese ihrem Liebling *Alwine* etwas zu Leide tun. Wird ein Familienmitglied gefangen, versuchen die anderen, die Helden abzulenken und den Gefangenen zu befreien. Wenn es möglich ist, sollten Sie versuchen, Gefangennahmen zu vermeiden. Den Kontakt zu Westana und nach Al'Anfa hielt nur der alte Isbaard (der auf keinen Fall lebendig gefasst werden darf; im Notfall verfügt er über entsprechende Schutzamulette, die ihn gegen magische Angriffe schützen), doch eine rachsüchtige Meuchlersippe ist für den weiteren Verlauf interessanter als im Kerker schmorende Gefangene.

Sobald die Helden die Oberhand gewinnen oder Isbaard Grom tot ist, fliehen die anderen Familienmitglieder – und sinnern von nun an auf Vergeltung.



TÖDLICHE MEUCHLER

Bereits ein einzelner, gut ausgebildeter und überlegt auftretender Meuchler kann möglicherweise eine komplette Heldengruppe auslöschen – und die Helden begegnen Isbaard Grom auf seinem Heimterritorium.

Passen Sie daher die Werte und Anzahl der Meuchler so an Ihre Heldengruppe an, dass diese einen schweißtreibenden, nahezu – aber nicht unbedingt – tödlichen Kampf austragen muss, um siegreich zu bleiben. Sollte Ihre Gruppe eher kampfschwach sein, leidet der alte Grom vielleicht noch deutlicher unter Alterserscheinungen, die er mit seiner Erfahrung nicht mehr vollständig wettmachen kann. Die Helden sollten in jedem Fall die Erkenntnis mitnehmen, dass sie einem zehn Jahre jüngeren Isbaard hoffnungslos unterlegen gewesen wären.

Außerdem können Sie entscheiden, dass einige der Groms abwesend sind, wenn die Helden eintreffen: *Quin* mag in einer Mordsache unterwegs sein, *Corana* dagegen könnte ausgeschickt worden sein, um zu ergründen, warum jegliche Antwort aus Al'Anfa ausbleibt. Allerdings werden sich die Helden dann irgendwann mit diesen Leuten auseinandersetzen müssen, deren Familie sie auf dem Gewissen haben.

Wenn Sie glauben, dass Isbaard noch Unterstützung braucht, können Sie zusätzliche Familienmitglieder einführen: die (hier eigentlich für tot erklärte) Tochter *Tizia* (37, Werte wie *Quin*) oder der spätgeborene jüngste Sohn *Barn* (29, Werte wie *Corana*). Es wird jedoch eher davon abgeraten, auch aus Gründen der Stimmung: Einige wenige effizient gespielte Attentäter, die immer wieder überraschend aus dem Hinterhalt zuschlagen und anschließend verschwinden, wirken am Rande des Sumpfes unheimlicher und bedrohlicher als eine Armee schwarz maskierter Schlagetots.

Isbaard Grom (drahtig, verfilzter grauer Bart und lichte Haare, dazu eine scharfe Hakennase) ist mittlerweile zwar in die Jahre gekommen, aber immer noch ein Meister nahezu aller Kampftechniken, die sich für das Meuchlerhandwerk eignen: Stichwaffen, die verschiedensten Wurfaffen, Blasrohr, Armbrust, Würge draht ...

Natürlich verfügt er über das entsprechende Gift, das den einen oder anderen Helden (zeitweilig) außer Gefecht setzt, sollte die Gruppe zu übermächtig sein.

Möglich wären hier Goldleim (ST 5; +1W6 SP Waffenschaden), Kellmon (ST 5; Beginn nach 5 KR, dann 4W6 SP für eine halbe Stunde vollständige Lähmung), Halbgift (ST 8; ab sofort für 1 SR Gliederschwäche: MU, GE, KK, AT, PA, TP, INI je –3) und das tödliche Kukris (ST 12; Beginn nach 10 KR, dann 1W6–1 SP/KR, nach 10 KR Juckreiz, nach 15 KR Krämpfe). Denken Sie daran, dass die Giftwirkung bei einer gelungenen KO-Probe + ST halbiert ist. Gelingt sogar eine Probe + 10 + ST, tritt gar keine Giftwirkung ein.

Herausragende Eigenschaften: MU 17, IN 15, GE 14;

Eisern, Hohe Magieresistenz

Herausragende Talente: Schleichen 15, Sich Verstecken 17, Selbstbeherrschung 16, Fleischer 13

Kurzschrift: INI 19+W6 AT 19 PA 16 TP W+2 DK HN

Dolch: INI 19+W6 AT 19 PA 16 TP W+1 DK H

Wurfdolch: INI 19+W6 FK 22 TP W+1

LE 37 AU 42 KO 13 RS 0 GS 8 MR 7(+3)

Sonderfertigkeiten: Finte, Ausfall, Gezielter Stich, Todesstoß, Meisterparade, Gegenhalten, Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Blindkampf, Ausweichen II, Scharfschütze (Wurfdolch, Armbrust), Schnellziehen, Improvisierte Waffen, Waffenlose Kampfstile: Bornländisch und Mercenario, Kampf im Wasser, Gedankenschutz

(optional: Dolche 18 und Waffenmeister (Dolch); INI +1, AT +1, kann beim Gezielten Stich den Aufschlag durch die gegnerische Rüstung ignorieren und Dolche wie Wurfdolche werfen)

Corana (36 Jahre, klein, kräftige Oberarme, kurze dunkle Haare und durch Rattenbisse verstümmelte Nase) versteht sich auf den Kampf mit dem Kurzschrift, Würgegriffe und allerlei Fallen (Netze, Fangschlingen ...).

Herausragende Eigenschaften: GE 15, KK 15;

Unansehnlich, Zäher Hund

Herausragende Talente: Schleichen 12, Fallenstellen 14, Orientierung 14

Kurzschrift: INI 15+W6 AT 16 PA 14 TP W+2 DK HN

Ringel: INI 15+W6 AT 17 PA 15 TP W+1 DK H

Wurfnetz: INI 15+W6 **FK** 23 **TP** –
LE 36 **AU** 41 **KO** 14 **RS** 1 **GS** 8 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Finte, Ausfall, Gezielter Stich, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausweichen II, Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung), Schnellziehen, Improvisierte Waffen, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Kampf im Wasser

Quin (34 Jahre, bleich, lange, strähnige dunkle Haare, vorstehende Augen) hat ein scharfes Auge und kann mit der Armbrust exzellent umgehen. Dafür ist er aufgeschmissen, sollte es den Helden gelingen, ihn im Nahkampf zu stellen.

Wenn er nicht überrascht wurde, hat Quin Carlog-Essenz zu sich genommen und sieht nun in der Dunkelheit etwa so gut wie in der frühen Dämmerung. Außerdem kann er (Meisterentscheid) einige seiner Bolzen vergiftet haben (Giftwirkungen siehe Isbaard Grom).

Herausragende Eigenschaften: IN 13, FF 15; Entfernungssinn, Lichtscheu

Herausragende Talente: Sich Verstecken 13, Sinnenschärfe 14, Beinschnitzerei 9

Leichte Armbrust: INI 10+W6 **FK** 24 **TP** W+6

Schwerer Dolch: INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** W+2 **DK** H

LE 31 **AU** 38 **KO** 12 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Schnellladen (Armbrust), Scharfschütze (Armbrust), Eiserner Wille I

Bosper (17 Jahre, schlaksig, abgerissenes Hemd und Hose, wirre rotbraune Haare, ernster Gesichtsausdruck) (sofern er an diesem Kampf noch teilnehmen kann) versucht, einen einzelnen Helden mit einem vergifteten Dolch zu lähmen, und zieht sich nach einer erfolgreichen Attacke sofort wieder in die Schatten zurück. Er ist ein sehr geschickter Kletterer, so dass es schwer werden sollte, ihn zu fassen, wenn es ihm gelingt, aus einem Fenster zu entkommen.

Herausragende Eigenschaften: GE 14; Balance

Herausragende Talente: Sich Verstecken 8, Klettern 10, Akrobatik 7

Dolch: INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** W+1* **DK** H

Raufen: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** W+1 **DK** H

LE 30 **AU** 35 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

*Bosper verfügt über einen mit Halbgift (ST 8; ab sofort für 1 SR Gliederschwäche: MU, GE, KK, AT, PA, TP, INI je –3) bestrichenen Dolch.

Alwine (16 Jahre, zierlich, hübsches Gesicht, kurze schwarze Haare) ist Isbaards große Hoffnung: Im nächsten Jahr will er sie nach Al'Anfa schicken, damit die Hand Borons sie prüft. Alwine ist Spezialistin für Wurfsterne, von denen sie ein Dutzend bei sich trägt. Sie schlägt aus einer sicheren Position heraus zu und vermeidet es nach Möglichkeit, von den Helden gestellt zu werden. Sollte dies dennoch gelingen, wird sie zur Wildkatze – mit zwei vergifteten Dolchen.

Herausragende Eigenschaften: FF 15; Beidhändig

Herausragende Talente: Sich Verstecken 7, Klettern 8, Akrobatik 9

Wurfstern: INI 19+W6 **FK** 20 **TP** W+1

Dolch: INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** W+1* **DK** H

LE 28 **AU** 32 **KO** 12 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Scharfschütze (Wurfstern), Schnellziehen, Eisenhagel

*Alwine verfügt über zwei mit Goldleim (ST 5; +1W6 SP Waffenschaden) bestrichene Dolche.

Penela (54 Jahre, aufgeschwemmt, mit Doppelkinn, grau-rote Haare, Damenbart) schließlich versteckt sich in der Küche, bewaffnet mit einem Brabakbengel, mit dem sie jeden zu erschlagen versucht, der in ihre Nähe kommt.

Herausragende Eigenschaft: IN 13

Herausragende Talente: Sich Verstecken 7, Kochen 8, Gerber 7

Brabakbengel: INI 9+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** W+5 **DK** N

LE 30 **AU** 35 **KO** 12 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: keine

DAS HAUS DES ABDECKERS



Das Gebäude am Rand des Sumpfs besteht aus einer größeren Halle, in der der Abdecker seiner Arbeit nachgeht, und einem daran anschließenden, zweistöckigen Wohnhaus. Der Platz rings um das Haus ist nicht gepflastert, so dass er sich bei Nässe in klebrigen Morast verwandelt. Vor dem Haus gibt es einen Brunnen, aus dem die Groms ihr Trinkwasser schöpfen. Der Weg endet in einem Steg, der auf verrotten Pfosten in den Sumpf hineinragt; hier entsorgt der Abdecker die Tierkadaver.

Fenster sind, soweit vorhanden, auf dem Plan rechts unten vermerkt.



1: Die Halle

Die große Halle besteht aus einem einzigen Raum, in dessen vorderem Bereich geschlachtet wird (eine gepflasterte Fläche, auf der getrocknetes Blut klebt). Im hinteren Bereich gibt es zwei schmierige Steintische, auf denen die Kadaver bei Bedarf entbeint oder gehäutet werden. Fässer mit Fleischabfällen, Knochen und Innereien, die die Groms für eine Hand voll Kreuzer an die Elenden der Stadt verkaufen, reihen sich an der hinteren Wand. Ein spektakulärer Sturz zwischen diese Fässer kann im nächtlichen Kampf für schaurige Effekte sorgen.

An der Wand zum Wohnhaus sind an einem Brett die Werkzeuge aufgehängt: Sägen, Beile und Messer in verschiedenen Größen, die als Waffen gebraucht werden können. Da erst am Vorabend zwei alte Pferde geschlachtet wurden, ist der Boden an der Schlachtstelle glitschig und erfordert bei schnellen Bewegungen eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5, um auf den Beinen zu bleiben.

Die Balken bieten den Groms hervorragende Möglichkeiten zum Verstecken, Belauern und zum überraschenden Angriff, aber auch zur Flucht. An der Wand zum Wohnhaus gibt es auf halber Höhe einen verborgenen Durchlass zu Isbaards Schlafzimmer, den dieser als Fluchtweg angelegt hat. Auch hier kann unbemerkt durch die Helden ein Grom auftauchen.

Das Tor knarrt, wenn man es bewegt. Außerdem gibt es einen Durchgang zum Wohnhaus.

2: Die Wohnküche

Die Eingangstür führt direkt in die Wohnküche, die beinahe das gesamte Erdgeschoss einnimmt. Ein grober Tisch, ein halbes Dutzend Stühle, ein Regal mit Geschirr, eine Art Pult mit einer Waschschißel und zwei Truhen vervollständigen die zweckmäßige Einrichtung. Durch eine Halbwand abgetrennt ist die Küche (3), in der tagsüber immer ein Feuer prasselt. Ein glühender Schürhaken bietet sich als improvisierte Waffe an.

Unter der Treppe befindet sich zudem eine geeignete Nische für Überraschungsangriffe. Eine Tür, die von hier aus verriegelt werden kann, führt in einen Vorratsverschlag, der sich eignet, um Gegner hi-

neinzulocken und dort einzuschließen. Mit einer KK-Probe +5 kann man die Tür eintreten. Eine weitere Tür führt zu dem Durchgang zur Halle und den oberen Räumlichkeiten unter dem Dach.

4: Durchgang

Der Gang ist schmal und endet in einer Holztreppe, die ins Obergeschoss führt. Da das obere Ende nicht einsehbar ist, kann man von dort aus einem Gegner auflauern. Die Tür zur Halle lässt sich von dieser Seite aus verriegeln.

5: Gang

Ein muffiger Gang führt zu den einzelnen Schlafräumen und weiteren Wohnräumen (6).

7: Quins Schlafkammer

Ein aufgeräumtes, sauberes Zimmer mit einem Bett und einer Kiste. Eine dunkle Stoffbahn vor dem Fenster verdunkelt den Raum, so dass man nur vage Schatten erkennen kann. Durch das Fenster gelangt man auf das abschüssige Dach des Vorratsschuppens (8) (*Körperbeherrschungs*-Probe +4, um nicht zu stürzen und im Morast zu landen). Der Raum eignet sich für einen überraschenden Vorstoß eines Grom, der anschließend durch das Fenster flüchtet.

9: Bosper und Alwines Schlafkammer

Ein schmutziges Zimmer, Kleidungsstücke liegen umher, zwei Bettlager, dazu eine offene, große Truhe und ein zerschlissener Teppich. Die Fenster stehen offen, und ein süßlicher Geruch dringt vom Sumpf aus in die Kammer.

Bei der Truhe handelt es um die ehemalige Requisite einer Gauklertruppe, die sie dem Abdecker nach dem Tod der Zugtiere notgedrungen überlassen mussten. Es gibt einen doppelten Boden (*Sinnenschürfe* +5) und eine Kammer, die groß genug ist, um Alwine zu verbergen.

Unter Bospers Bett befindet sich ein Meucheldraht, mit dem er gewöhnlich die Ratten köpft, die er fängt, und den er auch gegen die Helden einsetzen kann. Alwine und Bosper sind geschickt genug, um aus dem Fenster aufs Dach zu gelangen.

10: Coranas Schlafkammer

Corana sammelt, was sie kriegen kann. Daher gliche ihre schmutzige Kammer einem Museum, lägen ihre Schätze nicht kreuz und quer im Raum verteilt: Kleidungsstücke, Hüte, Flaschen, Pfeifen, Teller, Holzkistchen, Statuetten und vieles mehr.

Nichts davon hat einen realen Wert, doch könnten die Helden auf den Gedanken verfallen, die Abdeckertochter besitze womöglich magische Artefakte. Wenn Sie den Verdacht stärken wollen, lassen Sie Corana tatsächlich ein (vollkommen nutzloses) Artefakt besitzen: eine Puppe mit leuchtenden Augen, einen selbst reinigenden Teller oder ähnliches.

Die Unordnung in der Kammer sorgt dafür, dass man bei hektischen Bewegungen (Kampf) schnell ins Straucheln gerät (GE-Probe). Andererseits bietet das Chaos im Halbdunkel hervorragende Versteckmöglichkeiten. In einem Kistchen unter dem Bett verwahrt Corana neben ihren gewöhnlichen Kleidungsstücken ihre und Quins Meuchlerausrüstung: schwarze Kleidung und diverse Waffen (Dolche, Schlingen, Wurfsterne). Ebenfalls als Waffe dienen kann der Imman-Schläger, der neben der Tür lehnt. Im begehbaren Schrank (11) verbirgt sich ein Durchgang zur Halle, der auf Höhe der Balken mündet (*Akrobatik* +5, um auf den Balken schnelle Bewegungen auszuführen; ansonsten droht ein Sturz auf den harten Boden (1W6 SP)).

12: Isbaards und Penelas Schlafkammer

Ein Bett, zwei mittelgroße Truhen und ein Schrank bilden die Einrichtung der Kammer. Das Bett ist hochbeinig genug, dass man sich darunter verstecken kann. Eine der Kisten beinhaltet Isbaards Ausrüstung.

BEWEISE

Sobald Isbaard Grom überwunden und im Sumpfloch versunken ist, ziehen sich die überlebenden Groms zurück und verlassen Vinsalt so schnell wie möglich. Vielleicht werden die Helden in einem späteren Abenteuer noch einmal auf einen von ihnen treffen, auf einen hasserfüllten, gut ausgebildeten Meuchler, der den Tod seiner Verwandten rächen will ...

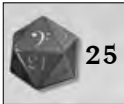
Doch einstweilen haben die Helden ganze Arbeit geleistet, wie eine Durchsuchung des Hauses zu Tage bringt: Unter dem doppelten Boden einer Truhe (*Sinnenschürfe* +6) in Isbaards Schlafzimmer (12) befinden sich neben einer Reihe von Dolchen, Kleidern und Tiegeln auch drei schwarze Obsidianhände, die Isbaard als Mitglied der Hand Borons ausweisen, sowie zwei Papierfetzen, die allem Anschein nach von Westana Riemstein stammen. Die Helden haben den Attentäter gefunden.

In einem der beiden Schreiben spricht Westana davon, dass "unsere Freundin O. schon dafür Sorge tragen wird, dass die Garde nicht zugegen ist". Gemeint ist Odina von Schelf. Auch wenn dieser Zettel nicht als Beweis herhalten kann, wird er Ravendoza und Timor beschäftigen.

Die Tiegel enthalten verschiedene Gifte (nach Maßgabe des Meisters), unter denen eines hervorsteht: ein rostbraunes Pulver, das vom Aussehen her an Paprika erinnert. Dieses Pulver ist *Harizan*, ein tödliches Gemisch aus der getrockneten Leber eines tropischen Hais und dem Gift der in der Khôm-Wüste lebenden Sandnatter. Es ist ausgesprochen selten und teuer, da es seine tödliche Wirkung nur eine Woche lang behält, bevor es völlig harmlos wird. Die Helden werden das exotische Mittel vermutlich nicht identifizieren können (*Alchimie*-Probe +12, um überhaupt davon gehört zu haben; DSA-Veteranen werden es aus *Die Verschwörung von Gareth* kennen).

Auffällig ist noch ein Siegelring mit dem Zeichen eines Mantikors, der sich ganz unten am Boden der Truhe findet. (Sollte der Totengräber Arian noch leben und diesen Ring gezeigt bekommen, wird er das Symbol wiedererkennen: Die Chimäre auf Jalteks Totenkiste war exakt dieselbe.)





Allerdings gibt es keinen Hinweis darauf, dass Isbaard auch für den Tod von Amene-Horas verantwortlich sein könnte (was weder Ravendoza noch Timor zu-frieden stellen wird).

Sorgen Sie nach Möglichkeit dafür, dass Ravendoza den Tiegel mit Harizan erhält – er ist ein Fingerzeig, der ins nächste Abenteuer **Träume von Bosparan** führt.

ENDE

Einer Reise nach Naumstein steht nun nichts mehr im Wege. Raven-doza zeigt sich hoch erfreut über die Neuigkeiten und versichert den Helden, dass sie zukünftig auf seine Unterstützung und sein Wohl-wollen bauen können: Sie hätten eine große Gefahr vom Reich des Horas abgewendet und verhindert, dass die Pestbeule des Südens die Gelegenheit nutzen konnte, durch weitere Morde die prekären Lage des Adlerthrons zu verschärfen.

Irdisch gibt es zur Belohnung **450 hart erkämpfte AP** sowie *Spezielle Erfahrungen* in den Bereichen *Götter/Kulte*, *Menschenkenntnis* und *Gassenwissen* sowie je nach Einsatz noch auf *Überreden* oder *Überzeu-gen* und auf geforderte Kampf-talente und Zauber.

FAZIT

Es bleibt zum Abschluss ein Resümee zu ziehen, was die einzelnen Gruppierungen nach diesem Abenteuer über die Hintergründe der Kampagne wissen.

Die Helden ...

... wissen nun, dass es nachweislich alananische Agenten in Vinsalt gab. Die Gefahr scheint jedoch jetzt gebannt.

Wenn sie die entsprechenden Hinweise im Boron-Tempel erhalten haben, können die Helden sich zusammenreimen, dass die Agenten wahrscheinlich mit Jalteks Verschwinden zu tun hatten.

Timor ...

... weiß nun, dass die Helden brauchbare Helfer sind, und wird in Zu-kunft weiter auf sie zurückgreifen. Einer der Mörder seines Bruders ist tot – allerdings handelte dieser ganz sicher nicht allein, sondern war nur ein Handlanger für andere Personen im Hintergrund. Ob die Hand Borons für den Tod seiner Mutter verantwortlich ist, bleibt eine offene Frage.

Mantikor ...

... ist durch den Tod des Attentäters aus dem selbstgefälligen Schlaf er-wacht und begreift allmählich, dass es jemanden gibt, der den alten Geheimnissen nachjagt. Die Gegner werden aufmerksam. Eine Woche nach den Ereignissen in Vinsalt wird Deredan Karinor abreisen und sich nach Kuslik begeben, wo seine Familie ein Kontor besitzt, und sich dort über geheime Kanäle mit dem Grauen Geier austauschen.

Die Anhänger des Namenlosen ...

... sind von den Ereignissen um die Hand Borons nicht betroffen, so dass ihre Aufmerksamkeit (noch!) anderen Dingen als den Umtrieben der Helden gilt.

UNTER DEM BANNER ZWEIER REICHE

Zeit: Rondra bis Ingerimm 1028 BF
Ort: Harben

Um den nach wiederholten Überfällen der meuternden Westflotte des Mittelreiches (**Aventurischer Bote 105 ff.**) gefährdeten Frieden zwischen Vinsalt und Gareth zu retten, ernannte Reichsregent *Jast Gorsam vom Großen Fluss* am 3. Praios 1028 BF den Herzog von Grangorien, *Cusimo von Garlichgrötz*, zum Markgrafen vom Wind-hag (**Aventurischer Bote 111**). Neben dem Lehen fiel dem liebfel-dischen Herzog die Aufgabe zu, die Hochburg der Meuterer, das angeblich uneinnehmbare Harben, zu bezwingen. Nachdem Herzog Cusimo bereits Truppen gesammelt hatte, beginnt der Aufmarsch zü-gig. Die Lage Harbens und der felsige Untergrund erschweren eine klassische Belagerung jedoch sehr – insbesondere den Einsatz von Belagerungstürmen und Sappeuren. Die ersten Monate belauern die Gegner sich gegenseitig und hoffen, den Feind auszuhungern oder zu zermürben. Kämpfe gibt es fast nur zu See und auf den Höhenzügen über der Stadt: Dort versuchen die Grangorier unter großen Mühen, ihre Geschütze in Stellung zu bringen – was der Feind natürlich zu verhindern trachtet.

UNTER EIGENER FAHNE

Die Helden können nicht nur als 'Experten' oder Söldner an der Belagerung teilnehmen, sondern ebenso gut auch selbst eine Einheit – etwa eine eigene Söldnertruppe – befehligen. In diesem Fall können die Helden viele der hier vorgestellten Ak-tionen (z.B. den Schutz der Küsten vor Piraterie) mit ihrer eigenen Truppe durchführen. Außerdem eröffnet dies die Mög-lichkeit, dass die Helden während der acht Monate dauernden Belagerung bisweilen mit 'wichtigem Auftrag' nach Vinsalt oder Kuslik reisen, während Ihre Spieler mit einem Söldner aus dem 'Heldenbanner' trotzdem die weiteren Ereignisse in und um Harben erleben können.

Vor den Toren

Kern der Streitmacht Herzog Cusimos sind die 500 erfahrenen und äußerst disziplinierten Söldner der *Goldenen Legion*. Ihr Condottie-re, *Zandor von Nervuk*, zugleich Statthalter Phecadens und Landherr von Venga (**FHI 81**), führt als Vertrauter des Herzogs auch den Ober-befehl über das Heer, zu dem noch sechs Banner der herzoglichen Phecadigarde (unerfahren, aber diszipliniert) gehören sowie die Kon-tingente der grangorischen Adligen (300 unerfahrene und oft undiszi-plinierte Kämpfer) und der Heerbann der windhagschen Barone (bis zu 200 meist unerfahrene Soldaten, zu Saat- und Erntezeiten weni-ger). Letztere werden befehligt durch den Statthalter Herzog Cusi-mos für den Windhag, *Kühnbrecht von Grötz* (**Am Großen Fluss 177 f.**). Der Rat des klugen Strategen wird geschätzt, oft gerät er aber über Zuständigkeitsfragen mit Zandor von Nervuk in Streit. Auf hoher See versucht eine grangorische Flotte dem Piratenunwesen Einhalt zu ge-bieten. Um den Hafen Harbens zu sperren, reichen jedoch die Kräfte nicht.

Hinter den Mauern

Nachdem die Westflotte des Mittelreiches durch Desertionen und Kämpfe während der Meuterei einige Schiffe und viele gute Männer verloren hat, werden die Türme und Wälle Harbens zu Beginn der Belagerung von weniger als 800 Seesoldaten und Matrosen bemannt. Von einst weit über zwanzig Schiffen liegen nur noch zwölf im Ha-fen, viele davon veraltet und in schlechtem Zustand. Nach einer kur-zen Phase der Anarchie hält der abgesetzte Markgraf *Radulf Eran Galahan* das Szepter jedoch wieder fest in der Hand: Nachdem er sich an die Spitze der Meuterei gestellt hatte, vermochte er die militärische Ordnung wieder einigermaßen herzustellen. Sehr zum Unmut eini-ger Rädelsführer haben wieder die Offiziere das Sagen. Widerspruch wird nicht geduldet. Die Härte wird aber (noch) von vielen Gemei-nen akzeptiert aus der – von Galahan geschürten – Angst, dass ohne kundige Führung dem Aufstand ein blutiges Ende gemacht werden würde.

Bedenklich ist die Versorgungslage. Nachdem der Schattengrundpass lange Zeit unpassierbar war (**AB 100–107**), sind viele Vorratshäuser auch wegen der finanziellen Engpässe nahezu leer. Die Versorgung der Stadt kann nur durch Raub- und Kapferfahrten ins Umland vor

dem Kollaps bewahrt werden. Zu Beginn der Belagerung ist dies jedoch kein Problem, da die Verteidiger zur See überlegen sind. Eine Stadtbeschreibung Harbens mit den wichtigsten Örtlichkeiten und Befestigungsanlagen finden Sie in **Am Großen Fluss 104 f.**

WER WIND SÄT, WIRD STURM ERNTEN

EISIGER WINTER, KALTE HERZEN

Die ersten Monate der Belagerung verlaufen vergleichsweise ruhig – was aber nicht bedeutet, dass es für Helden nichts zu tun gäbe. Einige Handlungsvorschläge finden sich in der Szenariosammlung *Im Windschatten* (AB 112).

Ab Anfang Travia: Zandor von Nervuk beauftragt 'unkonventionell denkende Strategen' damit, die Überfälle der Harbener Piraten auf Dörfer und Gehöfte so weit wie möglich zu unterbinden. Die Piraten rauben Vorräte, um die Belagerten zu versorgen (was für viele Bauern im Winter den Hungertod bedeuten wird). Das Problem: Die Meuterer können entlang der Küste fast überall angreifen – und vor Harben können nicht viele Truppen entbehrt werden. Überdies unterstützen im Norden des Windhags auch einige Adlige den alten Markgrafen. Händler, z.B. aus Kyndoch, verdienen gutes Gold im Handel mit den Piraten.

Boron: Mit einem gewagten Landungsmanöver gelingt es, ein kleines, aber starkes Heer im Norden abzusetzen und den Druck auf die Stadt zu erhöhen (AB 114).

Ab Mitte Hesinde: Unter dem Jahrhundertwinter leiden Belagerer wie auch Verteidiger. Der Seehandel kommt zum Erliegen. Nur die Verzweiflung treibt die Harbener Kaperer auf See – und viele in den Kältetod. Im **Firun** läuft eine Bireme auf Grund und sinkt, nachdem der Steuermann auf seiner Wache erfroren ist.

Ende Hesinde: Auch im Lager der Grangorier leiden die Menschen unter dem harten Winter, vor allem als der erste Rondrikan des Jahres Teile des Lagers verwüstet und Unterkünfte unter Wasser setzt. Krankheiten (Dumpfschädel, vereinzelt Blaue Keuche) breiten sich aus. Es folgen einige Übergriffe auf die Landbevölkerung vor allem von Söldnern grangorischer Edelleute, obwohl Zandor von Nervuk die Schonung des Landes und Exekution von Plünderern befohlen hat (AB 116). Die Lage verschlimmert sich, als ab etwa **Mitte Firun** vermehrt Überfälle ortskundiger Räuberbanden die Proviantlieferungen und die Versorgung des Heeres erschweren.

Eine entscheidende Wendung bringt der Entschluss Radulf Eran Galahans, mit 300 Getreuen und sechs Schiffen – dem Flaggschiff *Prinzessin*, zwei Tirremen und drei altersschwachen Biremen – seinem Vetter *Romin Galahan* zu Hilfe zu eilen. Nicht nur Familiensinn, sondern auch sein eigenes Interesse treibt den Markgrafen: Nachdem seine Herrschaft über den Windhag verloren und Hilfe von Norden und Süden nicht mehr zu erwarten ist, hofft er, mit seiner Flotte freundliche Aufnahme in Havena zu finden. Doch es kommt anders. In der Schlacht am Kap Windhag bringt die Harbener Flotte, die zwei Biremen verliert, zwar den Sieg für die Galahans. Der Markgraf jedoch fällt bei einem Entergefecht an Bord der *Prinzessin*. Das Flaggschiff wird von den Grangoriern gekapert und als Prise nach Grangor entführt, wo die Bürger den Leichnam des verhassten Galahan im Triumphzug durch die Straßen schleifen, den Töten symbolisch nochmals im Schinderwaat ersäufen und den 'Piratenadmiral' schließlich auf dem Schindanger verscharren.

Von der Flotte des Markgrafen kehrt nur eine angeschlagene Bireme nach Harben zurück, während die Mannschaften und Offiziere der beiden Tirremen beschließen, Romin nach Havena zu folgen. Die Folgen für die in Harben eingeschlossenen Meuterer sind fatal. Zu Wasser und zu Lande ist der Feind nun überlegen. Die Versorgung der Stadt kommt zum Erliegen. Die Moral ist dahin. Jeder Kapitän und jede Schiffsbesatzung denkt nur noch an das eigene Überleben.

Vereinzelt kommt es zu Unruhen und zu Anschlägen auf vermeintliche Sympathisanten des 'verräterischen Galahan'. Die Harbener 'Offiziersherrschaft' steht kurz vor dem Zusammenbruch. Es braucht nur noch ein paar Tropfen, um das Fass zum Überlaufen zu bringen. Der beliebte Vizeadmiral *Barl von Hinterbrück* (50, braune, grau melierte Haare, ein Ehrenmann, kompetenter Offizier und Kämpfer, der sich aus verletzter Eitelkeit der Meuterei anschloss, s. **Am Großen Fluss 180**) bemüht sich zwar um einen Ausgleich, doch der Gegensatz zwischen Mannschaften und vielen alten Offizieren spitzt sich immer weiter zu. Moral und Disziplin erholen sich nicht mehr – und bald erschweren Hungersnot und Seuchen die Lage zusätzlich.

Im Herzen der feindlichen Stadt

Im Lager der Grangorier bleiben die Ereignisse in Harben nicht unbemerkt. Vorschläge, die Situation für einen Sturmangriff zu nutzen, lehnen Zandor von Nervuk und Kühnbrecht von Grötz jedoch ab. Sie wollen erst mehr über die Zustände in der Stadt und mögliche Schwachpunkte in Erfahrung bringen und entsenden am 11. Phex zu diesem Zweck einige Agenten – Ihre Helden.

Um ungesehen in die Stadt zu gelangen, können bei Nacht Schwimmer von See her in den Fischereihafen eindringen oder Kletterer versuchen, die Festungsmauern unter den Anhöhen über der Stadt zu überwinden. Zu lösen ist das Problem auch durch ein Täuschungsmanöver oder mit Hilfe von Magie. Ihre Spieler können hier ihren Einfällen freien Lauf lassen. Um in Kontakt zu bleiben, erhalten die Helden von Zandor von Nervuk *drei* kostbare TRANSVERSALIS-Papierbögen, die sich auf den Befehl "Communico" auf den Schreibtisch des Condottieres teleportieren. Umgekehrt ist die Kommunikation einfacher: In dringenden Fällen werden die Helden durch Lichtzeichen o.ä. von einem Schiff oder einer Anhöhe aus verständigt. In Notsituationen können sich die Helden auch dieser Zeichen bedienen, laufen dabei aber leicht Gefahr, entdeckt zu werden.

In der Stadt selbst können die Helden sich tagsüber relativ frei bewegen. In Harben leben Menschen aus vielen Provinzen – Fremde fallen nicht auf, wenn sie sich unauffällig verhalten. Nachts allerdings herrscht Ausgangssperre, dann brauchen die Helden ein gutes Versteck. An den Toren zwischen den Stadtteilen werden Passanten kontrolliert. Die Festungen und der Marinehafen können nur mit Genehmigung eines Offiziers (oder, nach etwaigen Unruhen, der Zustimmung eines Rädelsführers) betreten werden.

Durch eigenen Augenschein sind militärische Informationen nur schwer zu erhalten. Erfolg versprechend ist es vor allem, sich in den Spelunken der Oberstadt herumzutreiben, wo sich viele Soldatinnen und Matrosen, obwohl harte Strafen drohen, während ihrer Freiwoche betrinken. Viele sind bei einer Partie Boltan oder gegenüber einem geselligen Saukumpan recht gesprächig. So können die Helden etwa erfahren, dass die Verteidiger der Stadt kaum mit einem Angriff von See her rechnen: Ein Matrose weiß, dass nach der Schlacht am Kap Windhag die Schiffe kaum besetzt sind, weil alle Mann auf den Mauern gebraucht werden; ein Weibel erzählt von der schlechten Moral auf der Grafenburg; ein Adjutant des Hafenkommandanten klagt über den Mangel an Wachen rings um den Fischereihafen etc. Doch auch wenn die Attacke auf den Fischereihafen aussichtsreicher erscheint als ein Sturmangriff auf die Festungen, braucht es Zeit für die Vorbereitung. Die Grangorier müssen erst eine Flotte kleiner Schiffe für das Manöver zusammenziehen – und die Helden Plänen ersinnen, um andere Hindernisse auszuräumen. So verfügt die Stadt immer noch über große Vorräte an Munition und Hylailer Feuer, die Hafeneinfahrt wird durch Ketten blockiert, Gerüchte über magische Fallen geben Anlass zur Sorge ...

Provokante Agenten

In den Spelunken der Oberstadt erfahren die Helden nicht nur militärische Geheimnisse. Vor allem erleben sie hier die Angst und Verzweiflung der Meuterer. An einen Sieg glaubt niemand mehr. Die einen geben sich tapfer; einige träumen von einer Flucht über das Meer; andere verfluchen das "feige Offizierspack", das an allem Schuld sei; und so mancher – vor allem junge, idealistische Offiziere – bereut es, den Meuterern gefolgt zu sein.

Die Helden stehen verschiedene Optionen offen. Sie können:

- Öl in das Feuer jener gießen, die den Offizieren die Schuld geben. So kann sich durch ihr Zutun ein *Schwurbund der Schwielenhändigen* unter der Führung der *Maatfrau Roana Bilsenbesen* (39, sehr groß, blondes Stoppelhaar, zwei fehlende Finger an der linken Hand) bilden, der den 'verräterischen' Offizieren den Gehorsam verweigert und die Sache in die eigenen Hände nehmen will. Darüber kann es zu Auseinandersetzungen und Kämpfen kommen. Misstrauen und Ungehorsam nehmen weiter zu.
- die Ängstlichen bestärken und sie davon überzeugen, ihr Heil in der Flucht zu suchen. Eine gelungene Desertion beschädigt die Moral genauso wie die Hinrichtung eines geschnapten Fahnenflüchtigen.
- vorsichtig versuchen, die Unterstützung eines reumütigen Offiziers zu gewinnen, der sie bei weiteren Aktionen unterstützt.

VERBÜNDETE

Die Helden sind bei ihrer Aufgabe nicht auf sich allein gestellt, sondern können leicht den ein oder anderen Verbündeten gewinnen. Zum Beispiel

- *Yolanda Praiosacker*, Hochgeweihte des Praios (69, ergaut, gebückter Gang – der Geist aber ungebeugt). Die offene Gegnerin der Rebellion wurde von den Meutern unter Hausarrest gestellt und wird scharf beobachtet. Gelingt es dennoch, mit ihr in Kontakt zu treten, kann sie die Helden an vertrauenswürdige Helfer verweisen.
- *Gwyn von Wasserstein*, Geweihter des Efferd (27, blond, still, zuverlässig, streng gegen sich und andere), der ebenfalls wenig von der Meuterei hält.
- *Kunigrund Bleichbruck*, Patriarchin einer einflussreichen Familie (52, langes, schwarz gefärbtes Haar, eitel und geschäftssinnig). Die Händlerin fürchtet um ihr Geschäft, sollten die Aufständischen Erfolg haben oder die Belagerung noch länger andauern.
- *Eolan von Hundsacker*, zweiter Proviantmeister, Befürworter der 'Offiziersherrschaft' (41, Glatze, wohlbeleibt, arroganter Opportunist). Der Offizier verachtet und fürchtet den 'Pöbel'. Nach der Flucht des Markgrafen hofft er, die Gunst des Herzogs zu erlangen. Er würde sich aber nie selbst in Gefahr begeben.

Ein unwiderstehliches Angebot

Spätestens wenn Versteckspiel, Sabotage und Demoralisierung für Ihre Spieler den Reiz verlieren, sollten die Helden *Hauptmann Branwyn Kyndokker* (53, schwarzes, ergauendes Haar) kennen lernen. Der stille und einfühlsame Mann wird zwischen der Liebe zu seiner Familie und der Treue zu 'seinen Leuten' aufgerieben. Kyndokker ist Kommandant der Eslamsfeste, die den Zugang zur Stadt im Norden kontrolliert. Er sieht den Tag der Niederlage kommen – und versucht, wenigstens seine Liebsten zu retten. Die Begegnung mit ihm kann auf verschiedenen Wegen erfolgen. Entweder hat Kyndokker einen Verbündeten der Helden ins Vertrauen gezogen und dieser hat vorgeschlagen, ein Treffen mit 'Agenten des Herzogs' zu arrangieren; oder – falls die Helden bereits gesucht werden oder Sie die Ereignisse vorantreiben wollen – die 'Agenten' werden entdeckt. Sie werden jedoch nicht, wie befürchtet, in den Kerker geworfen, sondern Hauptmann Kyndokker vorgeführt. Erscheinen die Helden ihm vertrauenswürdig, macht er Ihnen ein Angebot.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch steht ein älterer, gedrungener Offizier. Die Schläfen und der gepflegte Kaiser-Reto-Bart sind bereits ergaut. Seine Haltung ist gefasst und ruhig, doch kann sein Blick Unsicherheit, Anspannung und Müdigkeit nicht verbergen. Unvermittelt beginnt er zu sprechen, zu erzählen: Vom Glanz der alten Tage, von der Traurigkeit der Gegenwart und von seiner Familie – seiner Frau, seiner Tochter und dem spätgeborenen Sohn Yannik. "Ich kann sie nicht mehr schützen. Sie werden sterben, so wie Hunderte andere, wenn wir dem kein Ende machen. Wir sind

zu weit gegangen und werden dafür vor unseren Richtern und unsere Göttern Rechenschaft ablegen. Aber ich will nicht, dass sie dafür leiden müssen."

Einen Augenblick hält er inne. Als er weiterspricht, ist seine Stimme tonlos, das Licht seiner Augen stumpf, als sei etwas in ihm erloschen. "Bringt meine Familie fort aus dieser Stadt, bevor das Ende kommt – und ich werde das Ende kommen lassen. Ich will Eurem Herzog die Tore meiner Feste öffnen."

Sein Plan sieht vor, dass er auf einen nächtlichen Scheinangriff hin bis auf wenige ihm treu ergebene Offiziere und Soldaten alle Einheiten zur 'Unterstützung' an die südlichen Wehranlagen entsendet. Den im Schutze der Nacht von Norden anmarschierenden Truppen werde dann das Tor geöffnet. Der Plan ist einfach und wird funktionieren – wenn die Helden zuvor Kyndokkers Familie zur Flucht aus Harben verhelfen. Wie dies gelingt, sei der Phantasie Ihrer Spieler überlassen. Am leichtesten ist – abgesehen von Zauberei oder Liturgien – wahrscheinlich die Flucht über das Meer. Allerdings muss ein Schiff organisiert werden (hier könnte Bruder Gwyn behilflich sein) und die Familie dieses ungesehen besteigen – da ansonsten der Verrat Kyndokkers offenbar würde. Und dann gilt es noch, den Hafen zu verlassen und mögliche Verfolger abzuhängen ...

Jedes Haus eine Festung

Nachdem die Eslamsfeste erobert wurde, beabsichtigen die Befehlshaber der Grangorier, sofort weiter in die Unterstadt vorzustoßen, um das Überraschungsmoment weiter zu nutzen. Die Helden können hier viele Leben retten, wenn Sie versuchen, diesen Angriff zu verhindern. Denn der Marsch durch die schmale Nebelstiege wird für viele Soldaten zur Todesfalle: Durch Vorstöße aus dem für Fremde kaum durchschaubaren Labyrinth der *Harbener Halbtunnel* (**Am Großen Fluss 105**) können die Verteidiger selbst in Unterzahl den Vorstoß aufhalten und mit Verstärkung leicht zurückwerfen.

In den nächsten Tagen toben in der Unterstadt blutige Gefechte – um jedes Haus und um jeden Straßenzug wird gekämpft, stets droht ein Hinterhalt aus dem undurchdringlichen Gewirr der Halbtunnel. Vor allem die Meuterer kämpfen rücksichtslos im Angesicht der Niederlage – weil sie als Aufständische und Piraten nach geltendem Recht bei einem Sieg der Obrigkeit nichts als der Strang erwartet. Bisweilen werden selbst Alte und Kinder als Geiseln genommen. Doch auch gegeneinander üben sie Gewalt. Schon der leichteste Anschein von Verrat genügt für ein Standgericht und eine grausame Hinrichtung. Die oftmals entstellten Toten werden zur Abschreckung auf die Straße gehängt.

Ortskundige Helden sind bei diesen Kämpfen gefragte Experten. Helden mit menschenfreundlicher Gesinnung können sich verdient machen, indem sie die Bürger der Unterstadt in das Viertel um den Efferd-Tempel evakuieren, das von Kriegshandlungen weitestgehend verschont bleibt. Der Meister der Brandung *Connar von Quintian-Quandt*, der den Meutern ablehnend gegenüber steht, sich aber im Interesse seines Tempels um Neutralität bemüht (siehe auch **Am Großen Fluss 178**), ist dabei gerne behilflich.

BIS ZUM BITTEREN ENDE

Mit dem Fall der Eslamsfeste ist das Schicksal Harbens so gut wie besiegelt. Dennoch stehen in den folgenden Wochen und Monaten noch schwere Kämpfe bevor, in denen ein starker Schwertarm und ein kluger Kopf benötigt werden. An dieser Stelle kann aber nur der grobe Ablauf der Ereignisse vorgestellt werden.

Mitte Peraine: Nach verlustreichen Kämpfen gewinnen die Grangorier in der Unterstadt die Oberhand, nachdem von See her der Fischereihafen eingenommen worden ist.

Ende Peraine: Unter den Belagerten brechen Seuchen aus. Die Vorräte gehen zur Neige, v.a. die Bürger hungern. Unruhen in der Oberstadt, Plünderung der verbliebenen Vorratslager.

Anfang Ingerimm: Unternehmen 'Hammer und Amboss'.

Nach einer Generalattacke von Norden und Süden kontrollieren die Grangorier die Oberstadt und Anhöhen über Harben.

Mitte Ingerimm: Unter gezieltem Beschuss fallen Senebs- und Belensfeste. Unter den Meuterern beginnt sich die letzte Ordnung aufzulösen, als Barl von Hinterbrück sich eines Nachts mit einigen Getreuen auf der *Zyklopenhammer* absetzt. Der Ausbruchversuch eines weiteren kleinen Schiffsverbandes wird von der grangorischen Flottille verhindert.

Ende Ingerimm: Eine letzte Attacke wirft die ausgehungerten und kranken Verteidiger auf die Grafenburg zurück. Diese fällt einige Tage später nach weiteren, kurzen Kampfhandlungen. Harben ist befreit.

BLICK IN DIE PIEDERHÖLLEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die zerschmetterten Tore der Grafenburg durchschreitet, schlägt es euch schier den Atem. Drückende Hitze und beißender Gestank umfassen euch. Überall auf der schmalen, engen Stiege, die nach oben führt, liegen die Körper von Soldaten und Matrosen. Blutüberströmt die eine, ausgehungert und von

Krankheit gezeichnet der andere, von Fliegenschwärmen umlagert sie alle. Über allem liegt das Jammern und Stöhnen der Wenigen, die noch nicht den Weg zu Gvatter Boron gegangen sind. Schließlich weitet sich der Gang. Der schreckliche Gestank lässt ein wenig nach. Doch das Bild, das sich euch auf dem Hof der Festung bietet, ist nicht weniger schrecklich. Über einem Lagerfeuer ein menschlicher Leichnam, aufgespießt wie eine Sau. Ihr wollt nicht wissen, was das schwarze Fleisch in den wenigen Essnapfen gewesen sein mag. Männer und Frauen liegen in ihrem Blut. Einige haben offensichtlich ihrem Leben selbst ein Ende gemacht. Der Geruch des Todes ist allgegenwärtig. Entsetzt verlasst ihr die Burg. Dort herrscht nur noch Tod und Schrecken. Auf dem Weg zurück in die Stadt fällt euer Blick auf ein frisches Grab. Wie so oft steht kein Name auf dem Grabstein – ein weiterer unbekannter Toter. Hier aber hat jemand sich die Mühe gemacht, dem armen Menschen einige Worte zu widmen. Die Kreide ist jedoch schon verwischt worden, kaum noch sind die Buchstaben zu lesen.

*»Hier liegt ein vielfach Verrätener.
Das Reich, der Graf, der Freund,
sie haben ihn vergessen.
Nur der Tod hat sich seiner erinnert.«*

TOD DEM ТΥΡΑΠΠΕ!

Zeit: Ingerimm 1028 BF
Ort: Belhanka

DAS VORSPIEL

Die zwei Schwestern

Fiaga ya Terdilion (geb. 965, Beschreibung siehe **FHI 91**) ist eine Legende unter den Belhankaner Patriziern. Die steinreiche Reederin war maßgeblich daran beteiligt, dass die Stadt 999 BF dem hoch verschuldeten Grafen *Mondino von Crasulet* (geb. 972, ergrautes Haar, eleganter Schnurrbart, ausgefallene Monokel, ein vollendeter Snob) die Rechte an seiner Hausbaronie abkaufte und Belhanka damit zur Freien Stadt aufstieg. Mit den Jahren wandelte sich Fiagas liberale Haltung jedoch, als ihr Ehrgeiz sich in den Grenzen der Bürgerschaft nicht mehr entfalten konnte. 1022 BF ehelichte sie Graf Mondino von Belhanka (der eine erhebliche Mitgift einstrich) und stieg damit in den liebevollen Hochadel auf. Dies sorgte für Unmut in der Bevölkerung, war doch Fiaga sich nun offenbar zu fein, eine belhankanische Patrizierin zu sein.

Darauf gab die erfolgsgewohnte Handelsfürstin ebenso wenig wie auf die Kritiker aus der eigenen Familie: ihre jüngeren Geschwister *Pervalia ya Terdilion* (geb. 969, Beschreibung siehe **Dramatis Personae**, S.18) und *Erlan* (geb. 973 BF), die kleinere Anteile an der Terdilion-Reederei hielten. 1027 BF kandidierte Pervalia gegen den Willen ihrer Schwester für das Amt der Bürgermeisterin, der *Primesta*, und machte gleich nach ihrer Wahl deutlich, dass sie keine Einmischung des Grafenpaares in die städtischen Angelegenheiten dulden würde (**Aventurischer Bote 109**). Seitdem herrscht eisiges Schweigen zwischen den Schwestern.

Der Letzte seines Namens

Der Blutzoll der Thronfolgekriege erinnert Fiaga schmerzlich daran, dass ihr Anspruch auf die Grafenwürde am Leben ihres Mannes hängt. Nach liebevollem Erbrecht kann "nur eigen Blut eigen Land erben", d.h. leibliche Nachfahren des Titelträgers. Angesichts drohender Schlachten entscheidet Fiaga zu handeln.

Graf Mondino soll Fiagas einzige (und uneheliche) Tochter legitimie-

ren: Lanena ya Terdilion (geb. 993, blonde Kurzhaarfrisur, hesindegäubig, besonnen), eine Antimagierin aus Kuslik (siehe **Siebenstreich in Mächte des Schicksals**). Mondino soll sie als *sein* Kind mit Fiaga anerkennen, das einer Liebesnacht im Tempel Rahjas vor vielen Jahren entsprungen sei. Damit wäre Lanena die rechtmäßige Erbin des Grafenthrones.

Als sich über dieses Vorhaben Gerüchte verbreiten, nährt sich der Volkszorn im Geheimen: Denn die Belhankaner haben dem Grafen viel Geld für die Adelsrechte bezahlt – in der Annahme freilich, dass Mondino der letzte seines Geschlechts sei. Denn nach dem Tod des kinderlosen Grafen (der dafür eine jährliche Pension einstrich) sollte die Stadt ihn beerben, so war es vereinbart. Die Belhankaner fürchten ein Ende ihrer Freiheiten und sehen wieder das Joch der Feudalherrschaft auf ihrem Rücken landen.

BLUTIGES BELHANKA

Tyrannenmord

Die Auflösung des Problems ist ebenso blutig wie überraschend: Der junge Patriziersohn *Silvanus Folbermann* schreitet zum Tyrannenmord. In der Nacht zum 28. **Peraine 1028** werden Lanena und Fiaga auf dem Rückweg von einer Theaterdarbietung in ihrer Kutsche erstochen. Silvanus stirbt noch am Ort der Bluttat an den Brandwunden, die ihm das Flammenschwert Lanenas gerissen hat.

Mondino ergreift die Macht

Graf Mondino sieht seine Felle davonschwimmen: Mit Fiaga und Lanena stirbt sein Zugriff auf das Terdilion-Vermögen, die Stadt scheint sich gegen ihn zu wenden. Er entschließt sich, rasch zu handeln und den Aufstand im Keim zu ersticken, solange er noch Herr der Stadt ist.

Teile des für Königin Aldare ausgehobenen Heeres besetzen Belhanka und beginnen noch im Morgengrauen, Freunde Silvanus' und vermeintliche Rädelsführer zu verhaften. Die Primesta Pervalia wird abgesetzt und unter Hausarrest gestellt, die Amtsgeschäfte übernimmt der (1027 abgewählte) *Cardoso ya Duridanya*, der sich als willfähriger Handlanger des Grafen erweist.

Die Liste der Verhafteten ist illuster: sieben Töchter und Söhne aus den besten Familien der Stadt, darunter *Adamante ya Desterzia* (aus

einer Juweliersdynastie), *Otravio ya Cabazzo* (Erbe der großen Werft) und *Ismene ya Montazzi* (Reederstochter). Ein Tribunal des Grafen befindet diese sieben ohne viel Federlesens der Aufrührerei und der Verschwörung zum Morde für schuldig und verurteilt sie zum Tode. Die öffentliche Hinrichtung der Verurteilten wird auf den 1. Ingerimm angesetzt. Als Cardosos Neffe *Malrizio ya Duridanya* protestiert ("Nehmt einen mehr, und Ihr macht Helas Maß voll!"), wird er seines Ratsamtes enthoben und verhaftet.

Auftritt der Helden

Warum sich die Helden in Belhanka aufhalten, ist unerheblich, da sie – ebenso wie die meisten Bürger der Stadt – von den Ereignissen überrollt werden. Idealerweise haben Ihre Helden bereits Verbindungen in die Stadt am Sikram: Verwandte, Geliebte, Freunde oder Lehrmeister. In diesem Fall ist auch eine der Heldenbekanntschaften unter den sieben Verhafteten. Präsentieren Sie bei der Verkündung des Urteils Patrizierstolz: Unabhängig davon, ob die Verdächtigungen im Fall des Heldenfreundes berechtigt sind oder nicht, wird er sich mit den Worten "Lieber tot als ein Perückenknecht" weigern, andere Bürger (z.B. *Primesta Pervalia*) zu denunzieren und damit sein Leben zu retten. (Wenn die Helden nicht zugegen sind, wird ihnen diese mutige Aussage zuge tragen werden.)

Lassen Sie, insbesondere wenn die Helden niemanden kennen, die Angehörigen der Verurteilten an die Ehre und den Einfallsreichtum der weit gereisten Recken appellieren.

Warten auf den Henker

Die Gefangenen sind im Keller des Grafenpalastes eingekerkert, wo sie eigentlich außerhalb der Reichweite jedes Befreiungsversuchs sind. Die ganze Insel *Jardinata* ist von den fast 200 Söldlingen des Grafen abgesperrt, die Eingänge zum Palazzo, die Gemächer des Herrschers und die Verliese werden besonders streng bewacht. Zudem hat eine Urahnin *Mondinos*, die paranoide Gräfin *Abbodane* von *Crasulet*, aus Misstrauen gegen die heimische Magierakademie alle Kellerräume des Palastes mit Koschbasalt auskleiden lassen, was ein Eindringen durch Zaubermacht unmöglich macht. Sollten die Helden dennoch nicht bis zum Tag der Hinrichtung warten wollen, seien Sie ausnahmsweise hart und lassen Sie alle Versuche scheitern. Eventuell dabei gefangene Helden können später mit den anderen befreit werden.

Sinnvoller erscheint es, kurz vor der Exekution zuzuschlagen und sich für diesen Zeitpunkt einen Plan zurechtzulegen. Dazu können die Helden den Platz der Hinrichtung und die umliegenden Gebäude erkunden oder versuchen, sich mit erbosten Bürgern abzusprechen. Mehrere Patrizier wären in der Lage und bereit, den Helden einen Schnellsegler als Fluchtmittel zur Verfügung zu stellen oder mit ihren Warenkarren die Wache des Grafen aufzuhalten.

PLATZ DER FREIHEIT

Am Morgen des 1. Ingerimm 1028 drängt sich das Volk um die Piazza Bänder-Horas, die von 40 Hellebardieren des Grafen abgesperrt ist. Im freigehaltenen Karree steht ein Holzgerüst für die Hinrichtung, dort wartet der Scharfrichter, um die sieben jungen Patrizier mit dem Beil zu Boron zu befördern. Auf dem breiten Balkon des Palazzo Ba-

ronete hat der Graf mit seinem Hofgefolge Platz genommen, um wie von einer Tribüne aus das Schauspiel zu verfolgen und dabei stets eines seiner geliebten 'Hundchen' (blasierte *Bosparaniel*) auf dem Schoß zu kraulen. Auf nahe gelegenen Dächern hat der Gardecapitan des Grafen, der geckenhafte Edelmann *Kusmarion di Paltrese* (schwarze Perücke, Rüschenhemd, passabler Fechter), drei Armbrustschützen postiert.

Schließlich werden die Gefangenen von einer Doppelreihe Bewaffneter zum Schafott geführt. Unheilvoll beginnt ein Trommelwirbel ...

Wie auch immer der Plan der Helden aussieht, seien Sie großzügig und gestatten Sie auch **tollkühne Aktionen**:

- ein Schuss durch die Kehle des Henkers oder ein **DESINTEGRATUS**, der den Richtblock pulverisiert.
- eine kühne Rede vom Dachfirst eines Hauses, um die Menge aufzuwiegeln. (Vorsicht, Scharfschützen!)
- ein Sprung auf den Balkon, um den Grafen zur Flucht zu treiben.



Zehn Gardisten halten auf der Empore Wache, aber nur zwei hölzerne Pfosten den großen Baldachin. Gleich was die Helden unternehmen oder wie sie ihr weiteres Vorgehen geplant hatten, ihr Handeln wird der Funke sein, der das Feuer entfacht: Der Unmut der Bevölkerung entlädt sich in einem **Tumult**. Eine regelrechte Volkerhebung ist die Folge. Die Soldaten können dem Ansturm der Massen nicht standhalten, manche fallen unter den Hieben von Tonkrügen, Fleischermessern und Patrizierschwertern, andere werden niedergedrückt und zu Tode getreten. Die Gefangenen werden befreit (und ergreifen die Waffen ihrer Peiniger, um sich an der Revolte zu beteiligen). Schließlich wird auch der Palazzo gestürmt, dessen Erdgeschoss von weiteren zwanzig Kämpfern bewacht wird. Spätestens hier wird sich den Helden *di Paltrese* entgegen stellen.

Die Höflinge des Grafen stieben in heillosem Chaos auseinander, Fächer, Perücken und Sonnenschirme zurücklassend. Graf *Mondino* versucht, im Livree eines Diensthofen verkleidet, zu fliehen, wird jedoch erkannt (im Zweifelsfall, indem ihm ein Hundchen kläffend hinterherläuft) und von den Helden oder der wütenden Menge erschlagen.

In einem **Triumphzug** zieht die Bürgerschaft bis zum Wohnsitz der *Primesta*, wo die Wachen kampfflos ihre Waffen strecken. *Pervalia* wird befreit – und ruft in der Hitze des Augenblicks auf der noch wüsten Piazza die *Republik Belhanka* aus: "Wir haben uns heute für die Freiheit entschieden. Nie wieder wird ein Belhankaner das Knie vor einem Gewaltherrn, Grafen oder Fürsten beugen!"

Jubelstürme antworten ihr. Trotz der Trauer um die zahlreichen Toten feiern viele Bürger Freudenfeste, und in den Straßen brennen Perücken als Symbol der alten Ordnung.

Jubelstürme antworten ihr. Trotz der Trauer um die zahlreichen Toten feiern viele Bürger Freudenfeste, und in den Straßen brennen Perücken als Symbol der alten Ordnung.

REPUBLIK IN PÖTEN

Wenige Tage später folgt jähe Ernüchterung: Baronin *Elanor von Efferdas* sammelt ihr Heer, "um die Ordnung in der Stadt wiederherzustellen und den Tod des Grafen zu sühnen". Schon in einer Woche kann ihre Armee vor den Toren Belhankas stehen.

Das Heer der Baronin

Baronin *Elanor von Efferdas* (geb. 982, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, hager, aufrechte Haltung, harte Gesichtszüge, Augenklap-

pe links) ist stolz, herablassend und oftmals jähzornig. Sie ist der Überzeugung, dass es ihr vorbestimmt ist, Gräfin von Belhanka zu werden, und wird alles auf eine Karte setzen, dieses Ziel zu erreichen. Sie ist jedoch klug genug einzulenken, wenn die Niederlage unabwendbar ist. Sollte es zu einem Zweikampf kommen, ist sie eine ernst zu nehmende Gegnerin mit dem Rapier.

Ihre Hauptleute sind *Cordovan di Malavista* (geb. 977, grauhaarig, vollbärtig, Schmerbauch, behäbig), ein tapferer Veteran, der seiner Baronin den Angriff nicht ausreden konnte, und *Effredo di Punta* (geb. 1000, glänzendes schwarzes Haar, graue Augen, schlank, prahlerisch), ein schneidiger Reiteroffizier, der derzeit das Bett mit der Baronin teilt.

Ihnen folgen 200 Hellebardiere und 200 Reiter aus Efferdas, Terubis und Letran sowie die *Zyklopenjäger* des *Alrico Schwarzbart* (geb. 992, Hüne, muskelbepackt, bunte Kleidung), zwei Fähnlein Landsknechte mit Andergastern und Hakenspießen. Zusätzlich hat die Baronin drei Banner Silbertaler Armbrustiere aus Silas angeworben, die vom Brillantzwerg *Aranax Sohn des Albogram* (geb. 841, gelockter blonder Bart, prachtvolles Kettenhemd) geführt werden. Hinter Toricum will Elanor ihr Heer mit den Resten des gräflichen Aufgebots vereinigen (noch einmal zwei Banner Schwertfechter und Hellebardiere) und dann auf Belhanka marschieren.

Die Verteidigung der Freiheit

Um das drohende Unheil abzuwenden, sind verschiedene Strategien denkbar und sollten parallel (von den Helden bzw. verschiedenen Meisterpersonen) verfolgt werden:

- **Aufstellung einer städtischen Miliz:** Die belhankanischen Patrizier bringen 20 Lanzen Schwere Reiterei zusammen, dazu können in aller Eile 200 Bürger als Spießkämpfer und Armbrustschützen ausgerüstet werden. Ergänzt werden diese um 150 Seesoldaten, die als Leichtes Fußvolk in die Schlacht ziehen (und mit Booten erstaunliche Manöver vollführen können).

- **Anwerbung weiterer Kämpfer:** Dies erfordert dramatisch rasche Reisen, um in Rethis einen neuen Kontrakt mit den *Hylailer Seesöldnern* auszuhandeln (je nach Verhandlungsgeschick bis zu zwei Banner) oder eine Einheit *Stradioten* aus Wobran zurückzuholen (*Kors Kameraden*, zwei Banner) und dann noch rechtzeitig zur Schlacht zu erscheinen.

- **Bestechung des Gegners:** Haben die Helden gute Beziehungen zum Volk der Brillantzwerg (z.B. aus **Brogars Blut** oder **Berge aus Gold**), können sie die Silaser Armbrustiere überreden, in der Schlacht auf die Seite der Rahja-Stadt zu wechseln. Andernfalls bleibt der Stadt nur, Schwarzbart und seine Leute für eine horrend Summe zu kaufen. In beiden Fällen ist die heimliche Kontaktaufnahme der schwierigste und gefährlichste Schritt.

- **Gefangennahme der Baronin:** Überaus geschickten Helden mag es gelingen, die Baronin und ihre Adjutanten während der Schlacht gefangen zu setzen und so eine Aufgabe zu erzwingen. Nutzen Sie die Gelegenheit, Elanors Überheblichkeit zu schildern ("Ausgerechnet einen solchen Haufen schicken die Benbukkelsäcke vor, um der zukünftigen Gräfin ihre Aufwartung zu machen?"), bevor sich die

Offiziere zum Kampf stellen. Nach einer schweren Verwundung oder angesichts einer klaren Übermacht werden die einzelnen Gegner sich ergeben.

DIE NEUE ORDNUNG

Dank obiger Aktionen bleibt Belhanka am **15. Ingerimm 1028** in der *Schlacht auf den Rosenfeldern* (einige Meilen vor der Stadt) siegreich – die junge Republik hat ihre Feuertaufe überstanden. Baronin Elanor muss zähneknirschend die Oberhoheit Belhankas anerkennen und dem Rat der Stadt den Treueid schwören.

Cardoso ya Duridanya, Madolina ya Pirras und andere Günstlinge des Grafen werden aus der Stadt verbannt. Einige andere Familien werden gezwungen, ihre Adelsnamen abzulegen und so ihre Verbundenheit mit der neuen Ordnung zu zeigen. Der Volksversammlung (*Arengo*) der Belhankaner werden größere Rechte in der neuen Stadtverfassung eingeräumt – die wichtigen Ämter bleiben jedoch in der Hand der 'Würdigen Familien', den drei Dutzend Patriziergeschlechtern, die im Goldenen Buch der Stadt verzeichnet sind. Sie haben als Initiatoren, Wortführer oder Verteidiger der Republik ihren Wert bewiesen und lenken die Geschicke Belhankas gestützt auf die Zustimmung der Bevölkerung.

Die Patrizier sehen sich selbst als *Aristokraten*, als edelste und fähigste Kandidaten für die Regierung, und erlassen zahlreiche patriotische Gesetze, um die Republik zu stärken, darunter ein Verbot für belhankanische Edelleute, anderen Städten als Condottieri zu dienen, und eine Ächtung diverser Adelsinsignien. Wer etwa dabei erwischt wird, wie er eine Perücke trägt oder sich als *Comto* anreden lässt, wird für zwölf Jahre aus der Stadt verbannt. Die Vergabe der städtischen Ämter wird starken Kontrollen unterworfen, um Missbrauch, Vetternwirtschaft und Amtsdynastien vorzubeugen.

Die Helden jedoch, die sich um Belhanka verdient gemacht haben, erhalten die Ehrenbürgerschaft der Stadt sowie jeweils 500 Dukaten und dürfen sich fortan "Retter der Republik" nennen.

VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN

Böse Zungen behaupten, Pervalia ya Terdilion habe vom Mordanschlag auf ihre eigene Schwester gewusst oder ihn sogar in Auftrag gegeben, um an das Terdilion-Familienvermögen zu kommen. In gelehrten Kreisen kursiert dagegen das Gerücht, der *Bund der Freidenker* (**FHI 88**), eine verschwiegene Gemeinschaft von Nandusjüngern, habe ihr ehemaliges Mitglied Fiaga wegen "Abkehr vom Weltgesetz" gerichtet.

Beiden Mutmaßungen gibt das Standbild Nahrung, das der Künstler Juban Appagardi ein Jahr später im Namen der Primesta für die Piazza Bender-Horas schaffen wird: *Der Tod Fiagas* zeigt die Bluttat so, dass je nach Blickwinkel entweder die Gräfin (als Förderin Belhankas) oder ihr Mörder (als Märtyrer) glorifiziert wird. Es ist offensichtlich, dass die Darstellung Allegorien und Symbole enthält, die nur von Eingeweihten gedeutet werden können.

KAPITEL III: BLUTIGES FELD (RAHJA BIS RONDRÄ 1029)

»Für Feinde beten Priester, Prinzen töten.«

—William Shakespeare, König Heinrich VI., Zweiter Teil (V, 2)

1.–7. Rahja 1028: Die junge Republik Belhanka präsentiert sich beim Fest der Freuden stolz der Welt. Rahja-Geweihte aus aller Herren Länder tragen die Kunde von der 'Befreiung des Geistes' in ihre Heimat.

6. Rahja 1028, Sanct Valpo (Rahja): Horasio della Pena attackiert Felnors Feldlager auf halbem Weg zwischen Bomed und Unterfels. Die Schlacht am Sanct-Valpo-Tag bringt keine Entscheidung, da die Horaslegion sich gedeckt von Kürassieren geschlossen zurückzieht.

9. Rahja 1028: Als Coramar ya Strozza mit einem Heer vor den Toren der Stadt erscheint, kapituliert Veliris. Der Condottiere erpresst von den Patriziern etliche Tausend Dukaten, damit sie vor Plünderungen verschont bleiben.

10. Rahja 1028: Felnors Garden vor sich her treibend, zieht Horasio in Bomed ein. Die Städte Veliris und Oberfels haben sich unterworfen, die Zwerge von Schradok arrangiert. Für kurze Zeit ist della Pena Herr des Yaquirbruchs vom Sewak bis zur Gugella. Er verspricht den Bürgern größere Freiheiten und seinen almadanischen Freunden Titel und Ländereien, bevor er sich selbst zum Grafen erhebt und dem Herzog von Grangorien unterstellt.

11. Rahja 1028: Die schweren Verluste der methumischen Regimenter bei Shumir und Castarosa sind Wasser auf den Mühlen der Familie ya Strozza, die ihren Erzfeind Alricio della Tegalliani als Schuldigen darstellen kann. Comto Alricio wird aus der Stadt verbannt, neue Connetable von Methumis wird Amene di Yaladan, eine Timoristin.

Mitte Rahja 1028: Ohne die Barone von Ruthor, Clameth und Terubis versinkt der Landstrich zwischen Efferdas und Sewamund in Adelsfehden mit wechselnden Bündnissen und Machthabern. Das Heer Ralmans fällt in die Mark Aldyra ein.

20.–25. Rahja: Um die Ardariten gewogen zu stimmen, verkündet Timor eine Waffenruhe und freies Geleit für die Dauer des *Ritterturniers von Arivor*. Während der Spiele müssen die Veranstalter ein halbes Dutzend Anschläge vereiteln – davon zwei allein auf Prinz Ralman. Königin Aldare verlegt ihre Residenz in die Alte Burg von Arivor.

27. Rahja 1028: Die Timoristen legen einen Belagerungsring um Aldyramon, die Stammburg der Familie Firdayon.

28. Rahja 1028: Die Goldene Legion beginnt nördlich von Venga mit der Belagerung der Feste Eslamsberge, deren Kommandantin *Josmina von Bregelsaum* Herzog Cusimo die Gefolgschaft verweigert hat. Entgegen Horasio della Penas Hoffnungen wird das Heer nicht zu seiner Unterstützung nach Bomed entsandt. Die *Brüder des Blutes* verlängern ihren Kontrakt nicht und werden durch mittelreichische Söldner ersetzt.

Namenlose Tage 1028: In der Zeit zwischen den Jahren entkommt Josmina mit einigen Getreuen aus Eslamsberge und schlägt sich in den Yaquirbruch durch. Die verbliebene Besatzung ergibt sich zwei Wochen darauf.

Irgendwann im Praios 1029: Im Abenteuer *Träume von Bosparan* spüren die Helden einen Giftmischer in Vinsalt auf und vereiteln ein Mordkomplott gegen Comto Ravendoza.

Anfang Praios 1029: In mehreren Gefechten rings um Urbet treiben Ralmans Truppen die Armee des Grafen Croenar von Marvinko bis zum Sikram zurück.

2.–8. Praios 1029: *Khadans Kürassiere* unter Silvolio di Sanceria bewegen sich entlang der Yaquirstraße zwischen Bomed und Unterfels und fangen alle Nachschublieferungen ab. Als dies Horasio aus seiner Stadt herauslockt, rückt Felnor erneut auf Bomed vor.

6. Praios 1029, Madatag: Der Feiertag vieler Zauberkundiger wird in diesem Jahr von einer Vollmondnacht gekrönt. Die Schwesternschaft der Mada, der Aldare vorsteht, feiert nahe Arivor im Mondlicht. Gerüchte von Ausschweifungen machen die Runde, von politischen

Gegnern in frivole Gedichte gepackt. Die Königin verspielt sich damit Kredit bei der abergläubischen Landbevölkerung.

7. Praios 1029, Horas' Erscheinen: Timor nutzt das höchste Fest des Horas-Kultes, um sich als Kaiser in Szene zu setzen. Allein die prachtvollen Umzüge in Horasia, die Almosen für die Bedürftigen und die Geschenke an die Praios-Kirche und die Ucuriaten verschlingen das Steueraufkommen von Bethana.

9.–10. Praios 1029: Die Kämpfe um Bomed sind kurz, aber heftig. Die insgesamt vierte Eroberung der Stadt hinterlässt weitere Spuren der Zerstörung. Horasios Söldner brandschatzen zahlreiche Häuser, bevor sie Bomed in Richtung Norden verlassen.

13. Praios 1029: Bei Tarcallo wird Horasio della Penas Heer zerschlagen. In einem groß angelegten Manöver nehmen zeitgleich Khadans Kürassiere Oberfels ein. Niam Quent wird verhaftet.

Die Schlacht von Tarcallo

Datum: 13. Praios 1029

Sieger: Aldarener

Für die Aldarener:

Felnor Sirensteen von Irendor

250 Reiter, 1.000 Fußkämpfer

Für die Yaquirbrucher:

Horasio della Pena

150 Reiter, 1.300 Fußkämpfer

Verlauf: Horasio positioniert seine Truppen in einem weiten Halbkreis zwischen Yaquir und einigen Hügeln, in der Hoffnung, Felnor zu einem Sturmangriff verleiten und im Stile Zandor von Nervuks umfassen zu können. Danach zieht Horasio sich in sein Zelt zurück.

Felnor dagegen sieht einen langen Kampftag unter der Praiosscheibe vorher und lässt im ganzen Lager Wasserfässer für Menschen und Rösser aufstellen. Dann sendet er immer wieder Truppenteile vor, um dem Feind Nadelstiche zu versetzen. Die Einheiten ziehen sich danach zurück, erholen und formieren sich wieder, während andere ihren Part übernehmen. Dies währt sieben Stunden, in denen Horasios Hauptleute immer noch (aus Angst vor dem Zorn ihres Kommandanten) die Stellung halten und auf den großen Sieg hoffen.

Schließlich bewegen sich Horasios Soldaten, gepeinigt von der glühenden Hitze, in Scharen zum Fluss um zu trinken und sorgen dabei für große Unordnung im Heer. Felnor befiehlt einen Generalangriff, der den erschöpften Feind vollständig bezwingt: ein Sieg mit geringen Verlusten. Horasio entkommt mit einer Reiterstaffel nach Unterfels.

15. Praios 1029: In Punin krönt Praionor di Balligur, der Wahrer der Ordnung Dröl, Selindian Hal zum Kaiser des Mittelreichs. Sowohl Timor als auch Aldare strafen die Zeremonie mit Nichtbeachtung.

16. Praios 1029: In Unterfels entgeht Horasio nur knapp einem Mordkomplott seiner almadanischen Hauptleute. Er flieht nach Grangor und unterwirft sich der Gnade des Herzogs. Die nächsten zwölf Monate verbringt er in Festungshaft.

Mitte Praios 1029: Die Besatzer von Unterfels versuchen mit Felnor über einen freien Abzug zu verhandeln. Dieser besteht auf der unversehrten Herausgabe Gräfin Alwenes als Grundlage für Gespräche. Derweil wird Coramar ya Strozza aus Veliris vertrieben.

22. Praios 1029: Beim *Durchbruch von Urbasi* entgehen Graf Croenar und sein Gefolge einer Gefangennahme durch die Timoristen nur durch den geballten Einsatz von Kampf magie. Die Rondrianer protestieren. Croenar zieht sich nach Silas zurück, um ein neues Heer aufzustellen.

27. Praios 1029, Tag des Baliiri-Schwurs: Folnor bläst zum Sturm auf Unterfels. Bis zum Abend bringen die Vinsalter Garden die Stadt in ihre Gewalt. Wer Widerstand leistet, wird niedergemacht. In den Kerkern der Burg werden die grauenvoll entstellten Überreste der Gräfin Alwene von Bomed gefunden. Die Umstände ihres Todes werden nie restlos geklärt. Die zersprengten Heerschaaren des Ariano von Veliris und des Horasio della Pena streifen noch mehrere Monate lang als Briganten durchs Land. Nach und nach schließen sie sich Coramary ya Strozza an und werden als Strozzen gefürchtet.

28. Praios 1029: Aldyramon fällt durch Zauberhand: Bewegungsmagier aus Belhanka dringen in die Burg ein und öffnen die Tore. In derselben Nacht geraten zwei weitere Festungen vor Vinsalt durch Verrat in die Hände der Timoristen.

29. Praios 1029: Ralman beginnt seinen *Vormarsch auf Vinsalt*: Aus drei Richtungen rücken die Heeresteile überraschend schnell näher. Die Burgen aus dem Verteidigungsgürtel um die Stadt werden durch Belagerungsringe isoliert, wenn sie nicht durch Sturmangriff, Bestechung oder Drohungen eingenommen werden können.

30. Praios 1029, Tag der Zweiten Dämonenschlacht: In Brig-Lo gelobt Josmina von Bregelsaum Kaiser Selindian Hal die Treue und erbittet Waffenhilfe, um "das von Almadanern ehrenvoll vergossene Blut zu rächen und ihr Erbrecht einzufordern" (vor dem Kusliker Frieden waren die Bregelsaum Grafen von Bomed).

3. Rondra 1029: Auf Betreiben Abelmir von Marvinkos wird Marschall Folnor Sirensteen in Oberfels von Rittern des Adlerordens verhaftet. Die Anklage lautet auf Hochverrat, da er das Heer Aldares im Yaquirbruch gebunden und nicht zur Verteidigung Vinsalts geführt habe. Der überraschte Folnor wirft seinen Marschallsstab in den Yaquir, bevor man ihn in Naumstein einkerkert.

5. Rondra 1029, Tag des Schwurs: Ralman übersendet den Stadtherren von Vinsalt sein erste Aufforderung zur ehrenvollen Kapitulation. Den höchsten Feiertag des Rondra-Glaubens verbringt das Heer mit Exerzitien in Sichtweite der Metropole.

6. Rondra 1029, Praiostag: Staryun Lorian, der Wahrer der Ordnung Bosparan, bestätigt Timors Anspruch auf die Kaiserwürde. Sein Amtsbruder in Dröl, Praionor di Balligur, widerspricht. Die beiden Praios-Prälaten liefern sich hitzige Depeschen. Vinsalt ist eingeschlossen, Ralman wiederholt seine Kapitulationsforderung.

7. Rondra 1029: Ralman lässt die Bombarden sprechen: Ein Geschütz Hagel geht den ganzen Tag lang auf Alt-Bosparan nieder. Die Residenz des Barons Tangelan von Vinsalt wird schwer getroffen. Die Tempel liegen außerhalb der Reichweite der Geschütze und bleiben unversehrt.

8. Rondra 1029: Ralmans dritte Aufforderung führt zur Entsendung einer Delegation durch den städtischen Magistrat.

10. Rondra 1029: Vinsalt kapituliert. Timor weilt in Neetha, um das *Rennen um Thalions Rock* auszurichten. Anstelle des Horas führt daher Prinz Ralman den triumphalen Einzug in die Kaiserstadt an.

13. Rondra 1029: Als die Anfragen Timors wie Aldares drängender werden, die eine Positionierung der *Halle des Vollendeten Kampfes* zu Bethana verlangen, verkündet der Akademieleiter Landor Gerrano eine Änderung des Schulkodex, die es jedem Absolventen freistellt, "mit Ehre und Anstand seinen Weg zu gehen". Dies bedeutet eine Lösung der Schule von der Weißen Gilde, die zuletzt vehement auf Erfüllung der Lehnspflicht gegenüber Königin Aldare gepocht hat ("Pacta sunt servanda"). Stattdessen stellt Gerrano einen Antrag auf Aufnahme der Akademie in die Graue Gilde (der auf dem nächsten Konvent ratifiziert werden wird). Gräfin Hesindiane von Bethana stützt die Entscheidung des Magiers.

15.–16. Rondra, Schwertfest: Zur Unterhaltung des Volks von Vinsalt spendiert Ralman Krieger Spiele, Tierhatzen und Theaterdarbietungen, während die Patriziergeschlechter bei opulenten Banketten die Messer wetzen und um die Gunst des neuen Stadtherrn buhlen.

Mitte Rondra 1029: Herzog Hakaan von Firdayon-Bethana stirbt. Sein Testament bestimmt seinen Lieblingssohn Ralman zum Alleinerben.

18. Rondra 1029: Am Todestag des Prinzen Praiodor von Almada, der im Unabhängigkeitskrieg von Liebfeldern getötet wurde und in der Südpforte wie ein Heiliger verehrt wird, überschreitet ein vielhundertköpfiges Heer aus Almada die Gugella. In einer Neumondnacht

rücken sie bis zur Festung Cusimora (bei Oberfels) vor und überwinden die Verteidiger. Kaiser Selindian Hal nimmt den Titel 'Protector von Yaquirien' an.

19. Rondra 1029, Sanct Ageriyano della Turani (Praios): Die Nachricht von der Invasion aus Almada verbreitet sich wie ein Lauffeuer im Yaquirtal. Patrioten sprechen von einer "Rückkehr der Dragoner" und erinnern an den "Schwurbund von Baliiri".

21. Rondra 1029: Abelmir von Marvinko verhandelt heimlich mit Ralman.

22. Rondra 1029, Tag von Bosparans Fall: Am liebfeldischen Volkstrauertag erstürmen die almadanischen Truppen die Bastion von Unterfels. Ihr Einmarsch in die eigentliche Stadt vollzieht sich in gespenstischem Schweigen. Während von den Häusern Trauerfahnen hängen, Gesang und Spiel verboten sind, mustern die erbosten Bürger die Kolonnen der Sieger.

23. Rondra 1029: Folnor wird aus dem Kerker Naumsteins befreit, die Anklage fallen gelassen. Eilends übernimmt er in Bomed wieder den Befehl über die Regimenter der Horaslegion und führt sie nach Norden.

24. Rondra 1029: Ralman bricht mit großem Gefolge nach Horasia auf, wo der Kaiser seinen siegreichen Feldherrn und neuen Herzog erwartet.

28. Rondra 1029: Westlich von Unterfels kommt es zur Entscheidungsschlacht zwischen Almadanern und Horaslegion. Folnor erzielt einen glänzenden Sieg, sein jäher Tod in der Schlacht hinterlässt jedoch eine Lücke. Der Yaquirbruch wird zu einem Spielfeld kleiner Stadtherrschaften, deren Söldnerfürsten mal dem einen, mal dem anderen Monarchen dienen und in wechselnden Allianzen um die Macht ringen.

DIE SCHLACHT VON MORTE FOLNOR

Datum: 28. Rondra 1029

Sieger: Aldarener

Für die Aldarener:

Folnor Sirensteen von Irendor; Gorfar Sohn des Gurobead, Bergkönig vom Phecanowald; Grifone da Cavalcanti; Travian di Faffarallo; Yorgos ya Ciolonya;

700 Reiter, 1.450 Fußkämpfer, darunter Horaslegion, Weiße Reiter, Brüder des Blutes, Balothim ay Yorgos und Schradoker Bombarden

Für die Almadaner:

Josmina von Bregelsaum, selbsternannte Gräfin von Bomed; Shahane al'Kasim, Markverweserin der Südpforte; Cassamira von Streitzig, Obristin; Gernbrecht von Oppstein; Zylva die Große

1.150 Reiter, 1.300 Fußkämpfer, darunter die *Puniner Rabenschwäbner*, eine Abteilung des Garderegiments *Eslam von Almada*, Aufgebote der Magnaten, die Rommilyser Reiterei und Zylvas Haufen sowie almadanische Doppelsöldner, Bogenschützen und Spießgesellen

Bedeutende Tote: Folnor Sirensteen, Cassamira von Streitzig

Verlauf: "Auf den Feldern von Olbris und an den Ufern des Uras" wird man in Zukunft hinzufügen, wenn die eiserne Disziplin der liebfeldischen Pikeniere gerühmt wird. In der Nähe eines Dorfes westlich von Unterfels stellt sich die Horaslegion zur Schlacht. Das Bett des im Hochsommer wenig Wasser führenden Flusses Uras trennt sie von den Reihen des Almadaner Hauptheeres. Die darpatischen und Arivorer Schlachtreiter belauern sich dagegen zwei Meilen flussaufwärts an der Furt von Orvanola.

Der Tag beginnt mit Plänklergefechten und Pfeilhageln. Mit Vorstößen seiner zahlenmäßig unterlegenen Kavallerie reizt Folnor seine Gegner, bis sie zum Reitersturm ansetzen. Die Strategie baut ganz auf die defensive Stärke der Horaslegion, die in Bosparanischer Ordonnanz aushalten muss – mit Erfolg. Die almadanische Kavallerie bricht sich in Wellen am Wall der Pikeniere, bis – so beschreibt es später der Dichter Pherisjo ter Marloff – "im Uras mehr Blut als Wasser fließt".

Der Rückzug der Reiter wird von Geschützsalven der Schradoker begleitet und gleicht einem Massaker. Die Brüder des Blutes eröffnen den Gegenangriff.

Am Westflügel der Schlacht zieht sich Gernbrecht von Oppstein langsam zurück, als er des Scheiterns der Kavallerieattacke gewahr wird. Grifone da Cavalcanti folgt in gebührendem Abstand und übersendet dem anderen Condottiere mehrere höfliche Einladungen zur Schlacht, bis die Rommilyser Reiter im Felsfelder Forst verschwinden. Danach machen die Weißen Reiter kehrt und setzen zu einem Gewaltritt an, der sie aufs Schlachtfeld zurückführt. Als sie den almadanischen Adligen in die Flanke fahren, ist nichts von der Höflichkeit zwischen Professionskollegen zu spüren. Die Reihen werden zersprengt, viele Ritter getötet.

In diesem Moment des Triumphes glückt einem almadanischen Bogenschützen (manche wollen später wissen, es sei ein Auelf gewesen) ein Meisterschuss, der Marschall Folnor durchs Auge ins Hirn trifft. Der Feldherr fällt leblos vom Pferd und ist sogleich tot. Die entstehende Verwirrung der Horasier nutzt Shahane al’Kasim, um die Reste des Heeres zu retten. Die Liebfelder sind zu erschöpft, um sie zu verfolgen.

Herzog Ralman nennt das Gefecht später “die Schlacht von Folnors Tod” und gibt damit auch dem kleinen Örtchen seinen Namen: *Morte Folnor*. Die Puniner Rabenschnäbler werden in der Schlacht ausgelöscht, ihr Banner schmückt das Grabmal des gefallenen Marschalls in Vinsalt.

29. Rondra 1029, Sanct Gullaran (Efferd): In der Abenddämmerung erreicht Ralman die Kaiserresidenz in Horasia. Während der Herzschrönung verrät eine aufgeschreckte Katze das Eindringen von Ralmans Waffengefolge in den Palast. Die Enttarnten entblößen das Emblem Aldares, der Herzog und seine Offiziere schließen sich an. Ralman hat die Seiten gewechselt. Soldaten beider Parteien, Heilig-Blut-Ritter und Adlerritter liefern sich Gefechte, während Abelmir von Marvinko an der Spitze der Arkanen Garde die Kaisergemächer stürmt. Timor rettet sich mit knapper Not. Stattdessen werden nur die Kinder Prinzessin Salkyas gefunden. Mit kühlem Lächeln befiehlt Abelmir seinen Leibwächtern: “Bringt sie um – und behauptet, es seien die Timoristen gewesen!”

Das Blut des Prinzenmordes bleibt an Timors Banner kleben.

30. Rondra 1029: Agenten Abelmirs nutzen den traditionellen *Umzug der Possenspieler*, um mehrere Anhänger Timors zu verhaften. Als am Abend in Arivor, Vinsalt und Kuslik der letzte Vorhang der Theaterfestspiele fällt, weht über diesen Städten der Rote Drache Aldares. Von Timor-Horas fehlt jede Spur.

Auf Golgaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Alwene von Oberfels-Phecadien, Gräfin von Bomed, irgendwann zwischen 7. Peraie 1028 und 27. Praios 1029 (**Der Preis der Macht 73**)

Odina Thirindar, Comtessa von Schelf, Ende Praios oder Anfang Rondra 1029 (**FHI 77**)

Hakaan von Firdayon-Bethana, Herzog von Horasia, Mitte Rondra (**FHI 80**)

Folnor Sirensteen von Irendor, Marschall, 28. Rondra 1029 (**FHI 75f**)

Cassamira von Streitzig, Obristin, 28. Rondra 1029 (**Armorum Ardariticum 56**)

Rhondara und Lucrann Alfaran, 30. Rondra 1029

Visibili

Folgende Personen werden in künftigen Publikationen nicht mehr auftauchen:

Niam Quent, Kommandantin von Neu-Oberfels (**Armorum Ardariticum 50**)

Tanglan Ardismôr von Farsid, Baron von Vinsalt (**FHI 81**)

Draken Bergenoor, Bürgermeister von Vinsalt

Zulhamin Mairechi, Leibärztin Amenes (**FHI 78**)

Eskalation

Das Yaquirtal wird von Adelsfehden zwischen Baronen-, Ritter- und Edlengeschlechtern erschüttert. Die örtlichen Machtverhältnisse zwischen Kuslik und Oberfels wechseln bis zum Ende der Thronfolgekriege rasch.

Nachdem liebfeldische Soldaten bereits mehrfach von ihren Anführern im Stich gelassen wurden, zwingen manche Einheiten ihre Kommandanten zu Fuß zu kämpfen, um ihren Einsatz gegenüber der Truppe zu zeigen. Dies erhöht abermals die Verluste des Adels.

TRÄUME VON BOSPARAN

Zeit: irgendwann im Praios 1029 BF

Ort: Vinsalt

TIMORS PLAN

In den drei Monaten, die auf **Die Stunde des Todes** folgen, geht Timor den vagen Spuren nach, die sich aus den Hinterlassenschaften der Agenten der Hand Borons ergeben. Doch weder eine Auswertung der Papiere noch eine Beobachtung der verdächtigen Comtessa Odina von Schelf führt ihn weiter. Einzig die Analyse eines exotischen Giftes, das bei Isbaard Grom gefunden worden ist, liefert einen Fingerzeig: *Harizan* behält seine tödliche Wirkung nur eine Woche lang, bevor es völlig harmlos wird. Daraus schließt Timor messerscharf, dass der alchimistisch äußerst talentierte Hersteller des Gifts in Vinsalt selbst beheimatet sein muss – ein Lieferant von außerhalb kommt aufgrund der kurzen Haltbarkeit nicht in Frage.

Dieser Giftmischer hat vielleicht auch das Gift geliefert, mit der Kaiserin Amene ermordet wurde – ihn aufzuspüren und herauszufinden, was er weiß, soll Aufgabe der Helden sein.

Der Mittelsmann

Wiederum bedient sich Timor eines Mittelsmanns, um selbst unerkannt zu bleiben. Diesmal ist es *Staryun Lorian*, der Wähler der Ordnung Bosparan. Der höchste Geweihte des Götterfürsten im Lieblichen Feld hegt wie mancher Mächtige in diesen Tagen *Träume von Bosparan*: Durch Prophezeiungen sieht er sich in seinem Plan bestärkt, Vinsalt zum neuen Zentrum der Praios-Kirche auszubauen. Ein Meilenstein auf dem Weg dorthin wäre die Unterstellung des *Ordens vom Heiligen Blute* (der inoffiziellen ‘Horas-Kirche’, siehe **AG 74 f**) unter seine geistliche Oberhoheit. Darüber verhandelt er mit Timor (als Großmeister des Ordens) und bietet im Gegenzug eine Anerkennung der Kaiserwürde Timors an. Hinter den Kulissen sind sich Kaiser und Praios-Prälat also bereits näher gekommen, als es die Anhänger Aldares – oder Ihre Helden – ahnen.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

In Vinsalt werden die Helden vom Wahrer der Ordnung beauftragt, einen äußerst fähigen Giftmischer innerhalb der Stadtmauern aufzuspüren. Ihre Nachforschungen führen die Helden unweigerlich zu *Niam von Bosparan*, der Königin der Vinsalter Unterwelt, die ihnen eine Audienz gewährt. Dabei erfahren die Helden von *Crabro*, der 'Hornisse', einem mysteriösen Alchimisten, dessen Giftküche sich tief verborgen in den Eingeweiden der Kaiserstadt befindet. Der Weg dorthin führt durch die Katakomben und erfordert eine Beschäftigung mit der Vergangenheit der Stadt, die auf den Ruinen des alten Bosparan errichtet worden ist. Im geheimen Tempel des Shinxir stellen die Helden schließlich den Giftmischer und seinen Verbündeten, den Grauen Geier, und kommen so einem Mordkomplott gegen Ravendoza zuvor, in das auch Odina von Schelf verwickelt ist.

AUDIENZ BEI EMINENZ

Wenn die Helden das Szenario **Der Falke kämpft um seinen Horst** absolviert haben, erhalten sie zum Schluss von Geron den Auftrag, sein Anliegen vor dem Wahrer der Ordnung zu vertreten und ihn um Aufhebung des Gerichtsurteils zu bitten, das Geron's Familie ächtet. Andernfalls werden die Helden von Saryun Lorianio zu einer Unterredung in seinen Palast gebeten – und die Einladung eines Kirchenfürsten schlägt man nicht ohne weiteres aus.

DER TEMPEL DES GERECHTEN GOTTES



20

Der Weg zum Praios-Tempel führt vom Theaterplatz aufwärts. Gleich hinter dem Travia-Tempel beginnt der Aufstieg zum Tempelberg, der sich 20 Schritt über das Umland erhebt. Zunächst durchschreitet man den

Praiosgang, einen Ring von Villen, Wohnhäusern und Devotionalienläden, der sich um die eigentlichen Tempelanlagen zieht, die von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben sind. Hinter dem *Äußeren Tor*, das stets von zwei Ardariten und zwei weiteren Tempelgardisten bewacht wird, führt der baumbestandene *Prozessionsweg* zwischen den Tempeln Rondras und Ingerimms hindurch zum *Tor der Sonne*, dem einzigen Durchgang in der fünf Schritt hohen inneren Mauer. Wenn das Tor morgens geöffnet wird, fallen die ersten Strahlen der im Osten aufgehenden Sonne geradewegs auf das goldglänzende Hauptportal des *Tempels des Gerechten Gottes*, der auf der Kuppe des Tempelbergs emporragt.

Das größte Bethaus der Metropole ist aus weißem Eternenmarmor errichtet und prachtvoll mit Gold und Edelsteinen ausgekleidet worden. Die Statuen und Wandbilder im Innern stellen Praios im Stile der Rohalszeit nicht als Fürsten dar, sondern als weisen Richter und gütigen Vater, der über die Menschenkinder wacht. Von herrlichen Fenstern aus Silaser Glas erleuchtet, stehen in Seitenkapellen die Altäre des Himmlischen Falken (Ucuri), des Rechtsetzers (Horas), des Erwählten (Silem), des Lichtbringers (Quanion) und der Geläuterten Frevler (ein Mahnmal, nicht gegen die göttliche Ordnung aufzubegehren) sowie kleine Schreine für alle aus dem Lieblichen Feld stammenden Lichtboten, die als Schutzheilige verehrt werden. Sieben Geweihte und zwei Dutzend Laien kümmern sich um das Seelenheil der Besucher und die Instandhaltung des Tempels. Im Südflügel des Gebäudes ist zudem die *Sala Pax Alverana* untergebracht, der Saal des Alveranischen Friedens, in dem das kaiserliche Hochgericht sich versammelt, um in Fällen von Hochverrat oder Aufruhr Recht zu sprechen.

Auf dem *Praioshof* stehen außerdem noch die Gebäude der berühmten Rechtsschule, der Gesegnete Kornspeicher und das Große Dormitorium sowie zur Linken und Rechten des Tors der Sonne die Konventshalle und der *Palazzo Custodiale*, der Palast des Wahrers der Ordnung, in dem Saryun Lorianio die Helden empfängt (sollten sie zunächst im Tempel vorsprechen, werden sie von einem Tempeldiener dorthin geleitet).



21

IM PALAZZO CUSTODIALE

Weil der Tempel des Ucuri schon lange nicht mehr genutzt wurde, baute Saryun Lorianio das dreistöckige Gebäude vor zwei Jahrzehnten zu einem Palast im Stil

liebfeldischer Patrizierhäuser um. Vor der hellrot verputzten Fassade kommen die Zierfriese aus weißem Marmor gut zur Geltung. Bereits über dem Eingang grüßen vergoldete Greifen den Besucher, und auch die Innenausstattung zeugt sowohl vom Reichtum des Kultes als auch vom Kunstverstand des Hausherrn. In der achteckigen Eingangshalle werden die Helden von einer zierlichen schwarzhaarigen Dienerin (ihr Name ist *Desaya*) willkommen geheißen und über eine breite Treppe in den ersten Stock geführt, wo man sie bittet, kurz in einem Vorraum zu warten.

Die Wände dieser länglichen Halle sind mit Fresken geschmückt, die in leuchtenden Farben zeigen, wie Horas von einem Adler getragen nach Aventurien gelangt, den Menschen das Recht bringt und die Stadt Bosparan gründet. Die spärlichen Überlieferungen, die von der Stadt der alten Horaskaiser künden, scheinen die Phantasie des Künstlers beflügelt zu haben: Schwärme von Adlern und Falken kreisen über einem Häusermeer, aus dem sicherlich tausend bunt beflaggte Türme aufragen. Man erkennt gigantische Palastanlagen auf dem *Kaiserkopf* (zu dessen Füßen heute der Boron-Tempel liegt) und einen großen Kriegshafen an der Stelle der Yaquirsümpfe. Tempelberg und Palasthügel erscheinen dagegen kaum bebaut und flacher, als sie heute sind. (*Geschichtswissen* +6: Die heutigen Anlagen wurden auf den Ruinen des alten Bosparan errichtet, zum Teil auf aufgeschütteten Trümmern, zum Teil auf den alten Fundamenten.) Gerade als die Helden sich an den Bildern satt gesehen haben, erscheint Desaya wieder, um sie hereinzubitten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dienerin führt euch in einen kleinen Saal, dessen Wände mit einer gelben Brokattapete bezogen sind. Davor hängen einige Gemälde namhafter Künstler wie Daria Vindest oder Ugolino da Pabelli, der Großteil ist jedoch mit Podesten zugestellt, die Amphoren, Figurinen oder Büsten aus bosparanischer Zeit tragen. Dazwischen stehen lebensgroße Statuen von Helden und Heiligen, denen häufig Gliedmaßen oder Häupter fehlen. Inmitten dieser Sammlung antiker Kunstwerke stehend, erwartet euch der Wahrer der Ordnung: ein kleiner Mann um die 60, mit grauem Spitzbart und wachen Augen. Vom Gürtel seiner goldbrokatenen Robe baumeln fünf goldene Sphärenkugeln herab, das Zeichen seines Ranges.

Wem eine *Etikette*-Probe +4 gelingt, weiß, dass der Wahrer der Ordnung mit einem Kniefall auf ein Knie und einem Kuss auf den Siegelring zu begrüßen ist. Die gebührende Anrede lautet "Euer Eminenz" (oder Horathi: "Eminenza").

Einige Tipps zur Darstellung Saryun Lorianos:

- Der Wahrer ist für sein Alter (geb. 969) erstaunlich agil und lebensnah und entspricht somit gar nicht dem Bild des unerbittlich strafenden Greises, das seine Feinde in den letzten Jahren von ihm gezeichnet haben (und mit dem Ihre Helden vielleicht in das Gespräch hineingehen).
- Saryun ist hoch gebildet, intelligent und bereit, zur Erreichung seiner Ziele alle Mittel zu nutzen, die mit den göttlichen Geboten und seinem Glauben vereinbar sind. Mit dem ihm eigenen Humor würde Saryun es so ausdrücken: "Ich lüge nie und ich sage nur, was ich glaube. Zum Glück bin ich leichtgläubig."
- Hören Sie aufmerksam zu, wenn die Helden reden; antworten Sie dann mit fester Stimme.
- Verwenden Sie energische Gesten, um jeden Ihrer Sätze zu unterstreichen.
- Auf seinen Amtsbruder Praionor di Balligur in Dröl ist Saryun nicht gut zu sprechen, da er ihn für einen mordlüsternen Heuchler hält. "Dom Praionor? Aber bitte! Der denkt nur an sich selbst, seine Familie und seinen Tempel – in dieser Reihenfolge!"
- Dagegen begeistert sich der Wahrer für die Geschichte des alten Bosparan. Ein Gelehrter oder Künstler unter den Helden wird unweigerlich in eine Fachdiskussion verwickelt. Kann die Gruppe dabei durch Kenntnisse oder geschickte Fragen glänzen, steigt sie im Ansehen Saryuns. "Wie jedes Kind weiß, wurde der Wald von Bosparan von Geron dem Einhändigen gerodet, damit Horas der Verkünder

hier seine Stadt gründen konnte. Ich frage mich seit langem: Was war Besonders an diesem Forst, dass es den größten Helden seines Zeitalters brauchte, ihn zu bezwingen?"

Im Anschluss an die gegenseitige Vorstellung wird Saryun erst einmal versuchen, die Helden in einem unverfänglichen Gespräch näher kennen zu lernen. Wenn sie ihr etwaiges Anliegen (Gerons Briefe) gleich vortragen wollen, wird der Praios-Geweihte die Unterlagen entgegennehmen, das Begleitschreiben kurz überfliegen und die Helden dann auffordern, ihm später eine Zusammenfassung des Sachverhalts zu geben. Sollten die Helden starkes Interesse an Bosparan bekunden, gewährt Saryun ihnen einen kurzen Einblick in sein *Studiolo* (siehe **Der Bosparan-Begeisterte** auf Seite 99). Dem Vorgespräch, dessen Länge Sie variabel gestalten sollten, folgt eine Einladung zum Essen, bei dem alles Weitere besprochen werden soll.

GEWÜRZ UND GIFT

Während die Helden und Saryun plauschten, haben die Diener im Nachbarzimmer die Tafel hergerichtet – je nach Tageszeit zu einem Imbiss, Mittagessen oder Abendmahl. Saryun begnügt sich in jedem Fall mit etwas gedünstetem Fisch und Brot und trinkt dazu nur verdünnten Wein. Den Helden wird hingegen aufgetragen, was Küche und Keller hergeben.

Nachdem sich alle auf der Hand liegenden Gesprächsgegenstände erschöpft haben, wird Saryun sein Anliegen auf den Tisch bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr noch esst, nippt der Wahrer an seiner Weißweinschorle und schwenkt dann nachdenklich den Kristallpokal. "Liebe Gäste, ich muss Euch um einen Gefallen bitten. Ihr steht im Ruf, tatkräftige und diskrete Ehrenleute zu sein, und es handelt sich um eine gleichermaßen delikate wie gefährliche Angelegenheit."

Nach einem ernsten Blick in die Runde fährt der Praios-Geweihte fort: "Es geht um Gift ... Oh, bitte, esst nur weiter! Seit langem wähne ich schon einen Giftmischer in unserer Stadt, der übelste Gebräue an Kreaturen veräußert, die vom rechten Wege abgekommen sind. In jüngster Zeit jedoch steigt, gerade in Patrizierkreisen, die Zahl der Toten, die durch Gift ums Leben kommen – denkt nur an diese Tegalliani-Tochter, die einen Giftanschlag auf Prinz Timor verübte und sich dann selbst mit einem weiteren Höllensud richtete. Ich will dem ein Ende setzen, und dazu benötige ich Eure Hilfe."

Folgende Informationen kann Saryun weitergeben:

● Saryun misstraut den offiziellen Stellen Vinsalts. Diese haben in der Vergangenheit bereits dabei versagt, die Quelle der Gifte aufzuklären, und man muss davon ausgehen, dass einige Mitglieder der Stadtgarde und des Adlerordens Bestechungsgelder kassieren. Daher strebt Saryun nun eine eigene, geheime Untersuchung an.

● Der Wahrer möchte "das Problem bei der Wurzel packen und diesen Baum der Verderbnis mit allen Trieben herausreißen". Dazu ist es nötig, den Giftmischer zu finden und möglichst alle Hinweise auf Kunden, Mittäter und Eingeweihte sicher zu stellen.

● Er weiß nicht, wo die Quelle des Gifts zu finden sein könnte, vermutet jedoch Alt-Bosparan als "Born allen Übels". Es verbittet sich für einen Hochgeweihten, Erkundigungen in den einschlägigen Häusern einzuziehen, die Helden jedoch sind angehalten, sich dort umzutun und Augen und Ohren offen zu halten.

● Der oder die Gesuchte ist auf dem Gebiet der Alchimie äußerst bewandert und versteht sich auf die Herstellung seltener und extrem potenter Tinkturen wie *Drachenspeichel*, *Königsmacher* (Kukris) und *Harizan*, vielleicht sogar *Purpurbliß*. Machen Sie den Helden klar, dass sie keinen Anfänger suchen, sondern einen echten Experten.

● Wenn Ihre Helden im Auftrag Geron vorgeschrieben haben, wird Saryun ihnen zu verstehen geben, dass ihr Erfolg seine Entscheidung beeinflussen wird: "Während Ihr diese Sorge von mir nehmt, werde ich ausreichend Zeit haben, die Akten des Gerichts und Eure Papiere zu studieren."

● Andernfalls winkt den Helden das Wohlwollen eines Kirchenfürsten als Belohnung. Wenn sie es unbedingt gleich in Geld ummünzen wollen, wird Saryun ihnen 150 Goldstücke pro Person anbieten, zuzüglich einer Prämie von insgesamt 300 Dukaten für besonders wertvolle Informationen aus dem Besitz des Giftmischers. Diese (stattlichen) Summen sind nicht verhandelbar.

UNTERWEGS IN VINSALT



Die Stimmung in der Stadt ist spürbar angespannter als bei den vorhergehenden Aufenthalten der Helden. Der Krieg hat die Hauptstadt erreicht: Im Norden toben schwere Kämpfe um Bomed und Unterfels, während das Heer Prinz Ralmans in der Mark Aldyra die ersten Burgen im Festungsring um Vinsalt belagert. Stadtgarde, Hafenwache und Pikenierbanner sind in Alarmbereitschaft, täglich treffen neue Nachrichten ein. Königin Aldare hat ihren Hof bereits vor Wochen nach Arivor verlegt – für viele Vinsalter das verdrießliche Anzeichen, dass sie die Stadt als zu gefährlich betrachtet oder bereits aufgegeben hat. Eine Hitzewelle, die den Hochsommer über anhält, sorgt für schwüle Tage und schlaflose Nächte, was die quälende Ungewissheit der Bevölkerung verstärkt. Stechfliegen aus den Yaquirsümpfen scheinen allgegenwärtig und erinnern daran, dass dieser Teil Vinsalts immer noch nicht wiederhergerichtet wurde. (Tipp: Lassen Sie Meisterpersonen immer wieder mitten im Gespräch plötzlich um sich schlagen und über die "vermaledeiten Bosparansbestien" fluchen.) Die Menschen sind besorgt, unzufrieden und leicht reizbar; ein Wort gibt das andere, und Streitigkeiten eskalieren leicht zu blutigen Zweikämpfen. Die Anhänger Timors, die das baldige Nahen 'ihres' Kaisers verkünden, schütten darüber hinaus Öl ins Feuer. Am ärgsten treiben es

Legende zu Vinsalt

1 Königspalast	C11 Palasthügel	23 Firun-Tempel	A7 Marktviertel	47 Uhrturm	C7 Altstadt
2 Wachgebäude	B11 Palasthügel	24 Tsa-Tempel	F5 Yaquirpark	48 Rathaus/Magistrat	D7 Altstadt
3 Wachgebäude	C11 Palasthügel	25 Phex-Tempel	G4 Yaquirpark	49 Arena	B8 Marktviertel
4 Lange Treppe	D11 Palasthügel	26 Rechtsschule	E4 Tempelberg	50 Sternenturm	A7 Marktviertel
5 Pavillon	D12 Palasthügel	27 Kornspeicher	D3 Tempelberg	51 Fahrhof	I2/K1 Hafenviertel
6 Veranda	B12 Palasthügel	28 Konventshalle	D4 Tempelberg	52 Fuhrhof	Q8 Alt-Bosparan
7 Haus des Gärtners	B12 Palasthügel	29 Wohnhaus d. Geweihten	C3 Tempelberg	53 Therbunitenspital	K10 Alt-Bosparan
8 Kleine Wachstube	C12 Palasthügel	30 Fechtthalle	C5 Tempelberg	54 Abdeckerei	M4/5 Sumpf
9 Geräteschuppen	D12 Palasthügel	31 Kaserne d. Stadtgarde	D8 Altstadt	55 Residenz Baron Tanglans	M12 Boronsfeld
10 Stallungen	B11 Palasthügel	32 Gefängnis	D8 Altstadt	56 Stellmacherei Yaquirblitz	M9 Alt-Bosparan
11 Bereitschaftsgebäude	A11 Palasthügel	33 Opernhaus	C7 Marktviertel	57 Station Beilunker Reiter	C8 Marktviertel
12 Stallungen der Garde	B12 Palasthügel	34 Freilichtbühne	C7 Marktviertel	58 Markthalle	B8 Marktviertel
13 Kaserne d. Palastgarde	A11 Palasthügel	35 Hafenwache	H5 Hafenviertel	59 Kontor Stoorerbrandt	F4 Yaquirpark
14 Praios-Tempel	D3 Tempelberg	36 Pumpwerk	A13 Palasthügel	60 Kontor Kolenbrander	F7 Hafenviertel
15 Rondra-Tempel	D5 Tempelberg	37 Faustkampfhalle	E10 Palasthügel	61 Kontor Sandfort	E9 Altstadt
16 Ingerimm-Tempel	D5 Tempelberg	38 Triumphbogen	C8 Yaquirpark	62 Kontor Weyringer	B6 Horasgärten
17 Efferd-Tempel	G5 Yaquirpark	39 Anatomische Akademie	C10 Albornsschenck	63 Station Blaue Pfeile	N9 Alt-Bosparan
18 Hesinde-Tempel	E7 Altstadt	40 Horas-Tempel	B5 Horasgärten	64 Botschaft d. Mittelreichs	A4 Horasgärten
19 Rahja-Tempel	H3 Yaquirpark	41 Nandus-Tempel	K10 Alt-Bosparan	65 Red. Bosparan Herold	C10 Alt-Bosparan
20 Boron-Tempel	J11 Boronsfeld	42 Zweiter Phex-Tempel	O6 Alt-Bosparan	66 Immanstadion	P1 Sumpf
21 Travia-Tempel	C7 Altstadt	43 Zweiter Travia-Tempel	N6 Alt-Bosparan	67 Vier Heller	F10 Palasthügel
22 Peraine-Tempel	A7 Marktviertel	44 Garnison d. Pikeniere	Q10 Alt-Bosparan	68 Bei Eisenhand	D8 Altstadt
		45 Gästehaus d. Palastes	B10 Albornsschenck	69 Ranzfrosch	E11 Palasthügel
		46 Kriegerakademie	Q5 Alt-Bosparan	70 Heldenkeller	J11 Boronsfeld



71 Grundelwels	F8 Altstadt	81 Goldener Löwe	B7 Marktviertel	91 Rad und Becher	K1 Sumpf
72 Altquell-Schänke	A9 Albornsschenck	82 Haus Vinsalt	E8 Altstadt	92 Rabenschwinge	L7 Alt-Bosparan
73 Silbernes Madamal	B6 Horasgärten	83 Wildgans	B9 Albornsschenck	93 Stoerrebrander	P8 Alt-Bosparan
74 Kusliker Tor	H3 Hafenviertel	84 Alt-Bosparan	H2 Yaquirpark	94 Letzte Zuflucht	C5 Sumpf
75 Blutulme	E10 Palasthügel	85 Freundliche Einkehr	F10 Altstadt	95 Zur Rennbahn	L10 Alt-Bosparan
76 16. Ingerimm	E8 Altstadt	86 Haus Olorande	E9 Altstadt	96 Hotel Arivorer Hof	O8 Alt-Bosparan
77 Ratskeller	D8 Altstadt	87 Schwanenflug	B10 Albornsschenck	97 Bei Reech	O6 Alt-Bosparan
78 Königseber	C8 Marktviertel	88 Ehrenrast	B9 Albornsschenck	98 Alter Hafen	K1 Sumpf
79 Wegrast	F4 Yaquirpark	89 Mutter Westana	G3 Yaquirpark	99 Silberspiegel	O10 Alt-Bosparan
80 Gesegneter Herd	C6 Horasgärten	90 Silberbarren	M8 Alt-Bosparan	100 Ewiges Oxhoft	F8 Hafenviertel

die selbst ernannten Horas-Patrioten, die sich vor allem am Horas-Tempel (Nr. 40, B5, Horasgärten), in der Schenke 16. *Ingerimm* (Nr. 76, E8, Altstadt) und vor der Druckerei des *Bosparan-Herald* (Nr. 65, C10, Alt-Bosparan) sammeln. Die Garde und die Adlerritter greifen hart durch (siehe **Der starke Arm des Gesetzes** im Kasten unten), sind aber mit dem Ausmaß der Zwischenfälle überfordert (weswegen die Helden, sollten sie mit der Obrigkeit in Konflikt geraten, durchaus eine Chance haben, längere Zeit unterzutauchen und ihre Ermittlungen fortzuführen – zumal in einem Viertel wie Alt-Bosparan).

Die Helden werden vermutlich einige Tage damit verbringen, vorsichtig Erkundigungen einzuziehen. Einige mögliche Anlaufpunkte sind nachfolgend beschrieben.

- Wenn die Helden die **Behörden** (Stadtgarde, Connetablia Criminalis Capitale oder Adlerorden) hinzuziehen, wird man sie eindringlich befragen und nicht locker lassen, bis ihre Beweggründe bekannt sind. Hier hilft nur noch eine wirklich gute Ausrede (*Überreden* +12), um dem **Starken Arm des Gesetzes** (siehe dort) zu entkommen.

- In den meisten **Apotheken** der Stadt wird man alle Versuche der Helden, Gift zu erhalten, entrüstet abweisen. Die Helden müssen sehr beredt sein (*Überreden* +7), um nicht bei der Stadtgarde oder gar der Connetablia angezeigt zu werden (ansonsten weiter im Kasten **Der starke Arm des Gesetzes** im Kasten unten). Nur in *Oswins Kreutherstube & Arzneiverkauf* in der Nähe des Basartores (Kartenquadrat F10) werden den Helden unter der Ladentheke *Mandragora* (um eine Fehlgeburt bei ungewollten Schwangerschaften herbeizuführen) und *Samthauch* (um die Welt zu vergessen) angeboten. Potentere Venenica (vulgo: Gifte) hat Oswin (füllig, schütteres Haar, dickes Binokel) nicht parat, er kümmert sich nur um die Bedürfnisse der Huren der umliegenden Bordelle. Wird der Mann unter Druck gesetzt, verweist er auf die Schänken von Alt-Bosparan, wo "auch ausgefallene Wünsche erfüllt werden". Sein Rauschgift (Samthauch) bezieht er von Kurieren der 'Königin von Alt-Bosparan' (Niam), die ihn einmal monatlich aufsuchen.

- Im **Anatomischen Institut** kann man den Helden nur mit einer Übersicht über gängige und ungewöhnliche Giftwirkungen weiterhelfen. Die diesbezüglichen Standardwerke – der *Foliant der Kreutherkunde* und die *Geheimnisse des Lebens* – sowie die Bestimmungen des *Codex Albyricus* können in der Bibliothek gegen einen kleinen Obolus eingesehen werden (für Gildenmagier kostenlos). Die gefährlichen Rezepturen des Werks *Die Macht der Elemente* (u.a. Purpurblick) werden dagegen in der Geheimen Bibliothek unter Verschluss gehalten und nur einem Gelehrten von tadelloser Reputation (unter Aufsicht eines Professors) zugänglich gemacht. Vielleicht schenken die Helden den Gerüchten der Akademieschüler Glauben (oder ziehen aus der Anwesenheit des letztgenannten Buches die falschen Schlüsse) und verdächtigen Professor *Alessandro Tarini* (siehe **Der Lehrkörper** auf S. 77), der gesuchte Schurke zu sein. Professor Tarini befasst sich jedoch mit 'venenischen Tinkturen' nur im Rahmen von Prophylaktika und Gegengiften (siehe **SRD 94 f.**) und hat – abgesehen von der fehlenden kriminellen Energie – zu wenig Praxiserfahrung in der Herstellung der Höllengebräue. Er ist jedoch ein Experte in der Identifizierung unbekannter Substanzen.

- Hören sich gut situierte Helden in Vinsalter **Patrizierkreisen** um, können sie mit ein wenig Geduld und Nachdruck Bezugsquellen für Gifte erfahren: *Etikette* +8, um einen geeigneten Ansprechpartner ausfindig zu machen (Dauer der Suche: 12 Tage, geteilt durch die *TaP**), dann entweder *Überreden* +9 oder *Betören* +7, um ihn zum Reden zu bringen. Das Ausmaß der Informationen hängt von den übrig behaltenen Talentpunkten aus der letzten Probe ab.

0–3 TaP*: In verschiedenen Kaschemmen Alt-Bosparans kann man 'verbotene Substanzen' kaufen, zum Beispiel *Bei Reech* (Nr. 97, O6), im *Silberbarren* (Nr. 90, M8) und im *Heldenkeller* (Nr. 70, J11).

4–7 TaP*: "Meine Nichte Saviella hat sich ein schnell wirkendes Gift besorgt, nur für den Fall, dass sie in die Hände von Söldnern fallen sollte ..." Starke Gifte und Drogen (wie *Tinzel*, *Kukris* und *Drachenspeichel* bzw. *Samthauch*, *Elfenbeintraum* und *Regenbogenstaub*) sind im *Traumkeller Rabenschwinge* (Nr. 92, L7, Alt-Bosparan) zu bekommen. Man müsse den Besitzer bitten, im Namen des Gastes "ein Opfer zu bringen".

8+ TaP*: "Ein guter Bekannter von mir hat mit Hilfe eines gewissen *Crabro* eine Erbschaftssache ganz zu seiner Zufriedenheit gelöst ..." Dieser Meister seines Faches lebe in der Unterwelt Vinsalts (streuen Sie ein paar Gerüchte über die **Sotterranee** ein) und niemand wisse, ob es sich bei ihm um einen Götzen, einen Dämon, einen Geist aus bosparanischen Tagen oder ein Wesen aus Fleisch und Blut handle. Seine Opferaltäre stehen wohl verborgen an verschiedenen Orten in Alt-Bosparan (die Meisterperson sollte aber nur entweder den Altar im *Traumkeller* oder aber den im *Silberspiegel* kennen, siehe **Der Altar des Hornissengottes** rechts), und Crabro allein entscheide, wann und wo er mit seinem neuen Kunden Kontakt aufnimmt.

- Eine unauffällige Rundreise durch die **Kaschemmen** von Alt-Bosparan fördert mit einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen* +6 ähnliche Erkenntnisse zu Tage (Dauer: 15 Tage, geteilt durch die *TaP**; eine etwaige *Ortskenntnis* ist von Vorteil). Die *Gassenwissen*-Probe zählt auch für die Bestimmung der Informationsausbeute (s.o.). Zu unbedarfte auftretende Helden bieten sich jedoch an, in einen Hinterhalt gelockt und Opfer eines Raubüberfalls zu werden.

In der spärlich eingerichteten Spielhalle *Silberbarren* (Nr. 90, M8) werden die Helden von Rauschkraut-Händlern bedrängt und können mit ein wenig Glück die **Meuchler** der *Viper* (s.u.) in ein Gespräch verwickeln.

In der Taverne *Bei Reech* (Nr. 97, O6), der mit Abstand miesesten Schänke Vinsalts, ist weniger das 'Hammerbräu' (eine billige Brühe) von Interesse als die zahlreichen Dinge, die in der unübersichtlichen Schankstube weitergegeben werden (von Küssen über Waffen und Drogen bis zu Dolchstößen). Hier treiben sich immer Leute Niams von Bosparan herum, die auf den *Heldenkeller* verweisen (siehe dazu den Abschnitt unten).

Sollten die Helden jetzt schon auf Crabro und seine Kontaktadressen aufmerksam geworden sein, ziehen Sie den Abschnitt **Der Altar des Hornissengottes** rechts zu Rate.

- Sollten die Helden seit **Die Stunde des Todes** auf gutem Fuß mit der *Viper* stehen, können sie die **Meuchler** auch direkt im *Silberbarren* kontaktieren (siehe Kasten **Meuchler in Vinsalt** auf S. 71). Die Totschläger werden die Helden nach einigem Geprahle schließlich an Niam von Bosparan verweisen und ein Treffen vermitteln (siehe **Die Königin des Verbrechens** auf S. 98).

- In der Taverne *Heldenkeller* (siehe **Der Heldenkeller** auf S. 70) können die Helden leichtere Drogen und Gifte ohne größeres Aufsehen erwerben (*Gassenwissen*-Probe +3). Erkundigen sie sich jedoch nach "stärkeren Sachen", werden die Zuträger Niams von Bosparan hellhörig und informieren ihre Herrin. Wenn die Helden direkt den buckligen Scherenschleifer *Beno* kontaktieren, wird er den Helden versprechen, dass er ihnen hilft, eine Quelle für Gifte zu finden. Beide Varianten führen zu einer Begegnung mit der **Königin des Verbrechens** (siehe S. 98).

DER STARKE ARM DES GESETZES

Odina von Schelf, die Leiterin des Adlerordens, sieht sich seit **Die Stunde des Todes** bedrängt. Der Tod des Attentäters hat sie verunsichert, da sie nicht weiß, welche Spuren von den Agenten der Hand Borons auf sie deuten (siehe die Abschnitte **Die liebe Obrigkeit** auf S. 68 und **Beweise** auf S. 83). Deutlich spürt sie, wie Ravendoza auf einen Fehler ihrerseits lauert, um sie abzusetzen. Ihrerseits kann sie den Comto auch nicht ohne Weiteres loswerden: Ravendoza sitzt gut geschützt auf Burg Naumstein und hat zahlreiche Freunde im Orden, die ihm treu ergeben sind. In dieser Situation wendet sich Odina an den alananischen Gesandten, dem sie in den letzten Jahren bereits durch moderate Indiskretionen gefällig war. Shoy'Rina (siehe **Dramatis Personae** auf S. 15) stellt über den Grauen Geier den Kontakt zum Giftmischer Crabro her. Gemeinsam entwerfen sie einen Plan, Ravendoza durch Gift zu beseitigen und damit Odinas Herrschaft über den Adlerorden (von Al'Anfas Gnaden) in Stein zu meißeln.

Während sie diese gefährlichen Pläne umtreibt, ist Odina außerordentlich nervös: Der Vormarsch der Timoristen und mut-

maßliche Aktionen Ravendozas bedrohen ihre Position, zudem macht die allgegenwärtige Hitze ihr schwer zu schaffen. In Vinsalt beginnt eine Welle von Verhaftungen: Leute, die als Handlanger Timors denunziert werden, landen in den städtischen Verliesen – und häufig dient die Anklage nur als Vorwand, um eine Odina unliebsame Person kaltzustellen.

Als Spitzelberichte Odina Kontakte zwischen Timor und dem höchsten Praios-Diener des Landes nahelegen, wird sie argwöhnisch. Als die Helden, die mit Ravendoza bekannt sind, auftauchen, ist sie alarmiert. Odina stellt zwei unauffällige Beobachter ab (den 'Dicken Mann', einen beleibten Bartträger in Handwerkertracht, und die 'Dürre Blonde', eine hagere Söldnerin mit Lederrüstung und Rapier), die den Helden auf Schritt und Tritt folgen sollen. Die Helden können diese Personen mit einer *Sinnenschürfe*-Probe +10 bemerken, die mit jedem Tag (d.h. neuerlichem Auftauchen eines der beiden) um 2 Punkte erleichtert wird. Sind die Helden ihrer Verfolger gewahr geworden, können sie sie entweder stellen (wobei sich der Dicke Mann als Magiedilettant mit erstaunlichen Leibeskraften entpuppt) oder aber durch *Sich Verstecken* +5 abschütteln (je 2 TaP* gewähren den Helden, so sie sich vorsichtig verhalten, einen Tag Ruhe, bevor sie wieder aufgespürt werden).

Odina wird es vermeiden, direkt gegen die Helden vorzugehen, solange deren Beziehung zum Währer der Ordnung nicht geklärt ist (bzw. keine hieb- und stichfesten Beweise vorliegen, die eine Verbannung des Kirchenfürsten aus der Stadt gestatten). Sollten die Helden ihr jedoch einen Anlass geben, wird Odina ihnen (Anzahl der Helden) Adlerritter auf den Hals hetzen, um sie für immer zum Schweigen zu bringen. (Benutzen Sie die Werte der Offiziere auf Seite 42.) Bezwingen die Helden diese missratenen Ritter der Krone, sind sie eine Weile vor Anschlägen sicher – viele dieser Getreuen hat Odina nicht.

DER ALTAR DES HORNISSENGOTTES

Der gesuchte Giftmischer versteckt sich im geheimen Tempel des *Shinxir*, längst vergessener Gott des Krieges und der Strategie, dessen Zeichen die gleichermaßen disziplinierten wie tödlichen Hornissenschwärme sind. Der Schutzgott der gütlichen Legionen bekam schon in der Siedlerzeit Konkurrenz durch den Glauben an Rondra, später auch Kor und Brazoragh. In den Dunklen Zeiten schwand die Anhängerschaft Shinxirs, und als Kaiser Silem-Horas 98 v.BF das Zwölfgötteredikt erließ und die Anbetung des alten Kriegsgottes untersagte, wanderten die Verehrer in den Untergrund. In unterirdischen Gewölben errichteten sie eine geheime Anbetungsstätte, wo sich der Mysterienkult noch bis zu Bosparans Fall der Beliebtheit bei Soldaten, Athleten und Befehlshabern erfreute.

Die Priester des verbotenen Kults sicherten das Überleben ihrer Gemeinde durch besondere Vorsichtsmaßnahmen. In den Häusern zweier Adelsfamilien, die den Kult protegierten, stand je ein Schrein des Gottes, über den die Anhänger mit den im Untergrund lebenden Geweihten Kontakt aufnehmen konnten. Auf den unzerstörbaren Altären liegt ein permanenter TRANSVERSALIS, der sie mit ihrem Gegenstück im geheimen Tempel verbindet (ähnlich den *Ätherischen Platten*, siehe **SRD 53**) und es ermöglicht, Nachrichten und kleine Gegenstände auszutauschen.

Heute stehen die Altäre des Hornissengottes in den Kellern zweier Amüsierbetriebe in Alt-Bosparan: der eine im Traumkeller *Rabenschwinge*, der andere im Bordell *Silberspiegel*. Der Giftmischer Crabro, dessen selbst gewählter Name auf Bosparano 'Hornisse' bedeutet (zu seiner Geschichte siehe S. 104), benutzt die Altäre, um seine verbotenen Geschäfte abzuwickeln.

Beide Altäre ähneln einander stark: ein Block aus schwarzem Basalt mit einer rechteckigen Opferplatte in einem Schritt Höhe und einer dahinter noch einmal einen halben Schritt aufragenden Reliefplatte, die mit Hornissen übersät ist. Die Altarplatte besitzt eine eingelassene Opferschale aus polierter Bronze, kreisrund und von einem Spann Durchmesser. Daneben sind insgesamt 24 kleine Vertiefungen in drei

konzentrischen Quadraten angeordnet (das größte hat eine Kantenlänge von einem Spann). Wem eine *Brettspiel*-Probe +3 gelingt, erkennt hierin ein Spielfeld für *Squattura*, ein leicht zu erlernendes und schon bei den Bosparanern beliebtes Brettspiel (das dem irdischen Mühle-Spiel ähnelt). Wird nun mit drei 'Spielsteinen' passender Größe (Murmeln, Steinchen, Kerzenstummeln) an einer bestimmten Position eine *Kolonne* (Reihe) gebildet, wird der Inhalt der Opferschale auf den Hauptaltar im Shinxir-Tempel teleportiert. Danach müssen die Spielsteine entfernt und wieder eingesetzt werden, bevor ein weiterer Transport erfolgen kann.

Crabros Geschäfte laufen üblicherweise so ab: Ein Interessent sucht eine der beiden Örtlichkeiten in Alt-Bosparan auf und bittet um ein Opfer. Dabei wird das Ersuchen auf ein Zettelchen geschrieben und – meist mit einer 'Spende' (Anzahlung) – an den Alchimisten übermittelt. Dieser entscheidet sich dann, ob er den Auftrag annimmt, und sendet eine Botschaft zurück: Weißer Rauch bedeutet "ja", schwarzer Qualm "nein". Meist vergehen nun mehrere Tage, bis Crabro wieder Kontakt mit dem Kunden aufnimmt, entweder über den gleichen Altar (wo der Kunde dann wieder versprechen muss oder vom "Hüter" des Altars informiert wird) oder direkt an den Wohnsitz des Kunden, wo die gewünschte Substanz nach erfolgter Bezahlung auf unerklärliche Weise 'auftaucht' (nachdem sie durch das Faktotum, den Homunculus oder den Grauen Geier dort deponiert worden ist, siehe **Das Reich des Giftmischers** auf S. 104). Crabro lehnt bekanntermaßen alle Aufträge ab, bei denen der Kunde keinen Namen angibt. Und wer will es schon wagen, den Gott der Gifte zu erzürnen?

DIE RABENSCHWINGE (PR. 92, L7)

Der Traumkeller *Rabenschwinge* ist eine der bekannteren Adressen für Traumsuchende. Die breite Palette an Rauschmitteln und die vielen Hinterzimmer und verschwiegene Nischen haben den Besitzern eine überzeugte Stammkundschaft erhalten, auch als der Begründer vor acht Jahren starb und das Geschäft von Bruder Borsol (einem Boroni des Al'Anfaner Ritus, der übrigens vor Bruder Golgarion der Seelsorger der Attentäterin Westana Riemstein war, siehe **Die Stunde des Todes**) auf seinen Kompagnon *Egtor Calmanze* (Ende 40, schwarzer Vollbart, schmerzbäuchig, kräftig, meisterlicher Boxer) überging.

Wie der Name andeutet, liegt der Traumkeller im Untergeschoss einer auf bosparanischen Fundamenten erbauten Mietskaserne. Jeder Besucher wird durch ein vergittertes Fensterchen einer Musterung unterzogen, bevor sich die schwere Eichenholztür öffnet. Dahinter liegt ein Labyrinth von Gängen und Kammern, das sich über zwei Ebenen erstreckt und von Schwaden aus Duftwässern, Schweiß und Rauch (Mohacca, Ilmenblatt, Lotos) durchzogen wird. In der unteren Ebene, in einem bemerkenswert alten Tonnengewölbe, befindet sich verborgen hinter einem schwarzen Vorhang eine Wandnische mit dem Altar des Hornissengottes. Egtor und seine Frau *Dulacia* (41, üppig, schwarzhaarig, ehemalige Hure) kennen die richtige Position der Steine, um 'ein Opfer zu erbringen'; ihre drei Bediensteten nicht. Diese verstehen sich jedoch auf das Entfernen von Störenfriedern.

DER SILBERSPIEGEL (PR. 99, O10)

Die Verbindung aus Badehaus und Bordell ist eine im Lieblichen Feld bekannte Erscheinung. *Nitor von Gravina* (um die 50, Halbglatze, gepflegter grauer Schnurrbart) führt eines der besseren Häuser, das am Ende einer Seitengasse der *Straße der Wiederkkehr* lockt. Der frühere Feldscher oder seine Tochter *Elanor* (Anfang 20, brünett, willensstark, hat eine Fecht Ausbildung genossen) begrüßen die Gäste im Vorzimmer und geleiten sie in den Dampfraum, wo bis zu vierzehn Bademädchen und -burschen vor einem großen Wandspiegel auf Kundschaft warten. Das eigentliche Bad wird in durch Vorhänge abgetrennten Bereichen eingelassen; dort stehen auch Liegen für weitere Behandlungen bereit. Wer es noch ruhiger mag (und dafür zahlen kann), begibt sich hinab zu einer der beiden hübschen Kammern neben dem Heizkeller, deren Wände die Reste farbenprächtiger Mosaiken aus altvorderen Tagen tragen: eine Fasanenjagd im *Jagdzimmer*, eine Gemeinschaft von Zechern im *Weinzimmer*. In einem schmalen Geheimgang, der vom Weinzimmer zum Weinkeller führt, steht der Altar des Hornissengottes, von dem die Besitzer und einige langjährige Angestellte wissen. Der Zugang ist von beiden Seiten hinter einem

Wandstück verborgen, das zwischen zwei Pfeilern aufschwingt, wenn man ein bestimmtes Mauerstück eindrückt.

Im hinteren Teil des Hauses kann man in angenehmer Atmosphäre mit oder ohne Begleitung speisen. Viele Kaufleute machen hier einen guten Abschluss. Vom Speisesaal gelangt man über den ebenso großen wie dunklen Weinkeller ebenfalls zum Altar. Die Wohnräume der Badediener und der Besitzer befinden sich im Obergeschoss. Die vier Knechte und Mägde schlafen dagegen in der Küche.

DIE KÖNIGIN DES VERBRECHENS

Niam von Bosparan, die Vinsalter 'Königin des Verbrechens', will die Helden sehen, die sich nach tödlichen Giften erkundigen und die – wir ihr ihre Spitzel vor einigen Monaten berichteten – bereits die Hand Borons aus 'ihrer' Stadt vertrieben haben (siehe **Die Stunde des Todes**). Die Frage lautet: Handelt es sich bei den Helden um Konkurrenten, nützliche Handlanger oder potenzielle Verbündete?

EINE HÖFLICHE EINLADUNG

Wenn die Helden dem Buckligen *Beno* nachschleichen, die 'Viper' um Hilfe gebeten haben oder einen der Agenten Niams bedrohen, ereignet sich die folgende Szene bereits früher. Ansonsten werden die Helden irgendwann in den Gassen Alt-Bosparans von Niams Leuten abgepasst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Hitze der Nacht bleibt Vinsalt ohne Schlaf. In den Häusern, die über euch aufragen, sind alle Fensterläden geöffnet. Der Schein einer Kerze fällt hier und da heraus und vereint sich mit anderen zu einem einsamen Muster. Insekten umschwirren die hellen Flecken und lassen euch in Ruhe, die ihr in den Schatten der unteren Stockwerke wandelt. Schwer klebt die warme Feuchtigkeit der Yaquirsümpfe an euren Kleidern. Nicht einmal die Straßenkatzen finden Ruhe in so einer Nacht.

Doch halt! War das eine Katze? Tiergleich springen Schemen auf euren Weg, lautlos gleiten Gestalten aus Verstecken ringsum. Stumm stellen sie sich auf, keiner greift euch an. Vier, sechs, neun, zu viele ... Armbrüste sind auf euch angelegt, Dolche gezogen, ein Halbelf hat zwei Finger seiner Linken zum Zauber bereit. Wenn die Räuber euch töten wollten, wärt ihr schon in Borons Armen.

Da tritt aus ihrer Mitte ein Buckliger hervor, Beno der Scherenfleischer: "Die Königin möchte euch sehen." (*Sollten die Helden verwundert fragen, was Königin Aldare von ihnen will, ernten sie eine Welle heiseren Gelächters.*) Er deutet einen Kratzfuß an, was angesichts seiner Statur grotesk wirkt. "Zu Niam von Bosparan hier lang – wenn ich bitten darf."

Niam geht kein Risiko für sich oder ihre Leute ein. Wählen Sie die Zahl der Gauner so, dass sie den Helden hoffnungslos überlegen sind. Wie die Helden bis zur 'Audienz' behandelt werden, hängt entscheidend vom Auftreten der Helden und ihrer Reputation ab. Bekanntermaßen wehrhafte, aber besonnen reagierende Helden werden respektvoll eskortiert; sollten sie dagegen einen Kampf vom Zaun brechen, werden sie überwältigt, entwapnet und vielleicht sogar gebunden. (Sollten die Helden Hilfe aus den umliegenden Wohnungen erwarten, sind sie auf dem Holzweg: Nach dem ersten Kampfgeräusch schließen sich rasch alle Läden.) In jedem Fall wird man darauf bestehen, den Helden die Augen zu verbinden, sobald sie die Kanäle betreten haben.

DIE ESKORTE



Die Ganoven führen die Helden um eine Hausecke in eine Sackgasse, an deren Ende ein alter Kanalrost geöffnet wird. Bald umfängt das feuchte Reich der Kanäle die Helden, später führt der Weg durch antike Katakomben (siehe den Abschnitt **Der Weg durch die Unterwelt** auf S. 101) und schließlich zu Niams Palazzo (das ummauerte Anwesen im Kartenquadrat J9).

Geben Sie den Helden einen Vorgeschmack auf die Unterwelt Vin-

salts, indem Sie zunächst nur die Geräusche, Gerüche und ertastbaren Eigenschaften beschreiben: glitschige Steine, dampfende Kanäle, gluckerende Rinnale, fiepende Ratten, klebrige Spinnennetze, hallende Schritte, dumpfes Platschen, dann warmer trockener Fels, staubtrockene Luft, das Knirschen von Käferpanzern und Knochensplittern unter den Füßen usw. Es geht hinauf, hinunter, durch schmale Durchgänge und über Wasserläufe hinweg, nach links, nach rechts und im Kreis eine Wendeltreppe hinauf ... Um den Weg später wieder zu finden, ist schon eine *Orientierungs*-Probe +16 nötig.

ZU GAST BEI EINER KÖNIGIN



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Umgebung ändert sich. Eure Füße steigen zunächst auf trockenen Stufen aufwärts, dann wird das Hallen der Schritte von weichen Lä-

fern verschluckt. Der Geruch von Öllämpchen vermischt sich mit dem Duft verbrannter Kräuter. Das Gemurmel ringsum bedeutet euch, dass ihr einen großen Raum betreten habt.

"Ihr dürft die Binden abnehmen."

Die Stimme ist befehlsgewohnt, doch dunkel und verheißungsvoll wie das Aroma eines chababischen Weinbrands. Wie ihre Besitzerin. Ohne die Augenbinden erkennt ihr vor euch eine hoch gewachsene Dame in einem schwarzen Brokatkleid mit ausladendem Spitzenkragen. Ihre Haare sind ebenso dunkel wie ihre Augen, die Fingernägel lang und perfekt gepflegt. Trotz ihrer vielleicht fünfzig Jahre ist sie immer noch eine beeindruckende Schönheit. Wie eine Maraskantarantel.

"Willkommen in meinem Palast." Sie spreizt die Finger und deutet auf den herrschaftlichen Empfangssaal, in dem nur ein Teil eurer Eskorte an den gobelingschmückten Wänden wartet. "Wir haben etwas zu besprechen."



Niam von Bosparan (geb. 977, siehe **FH 104**) ist eine meisterliche Beherrschungsmagierin und brillante Verbrecherkönigin. Sie besitzt keine Skrupel, aber Stil und einen verschrobenen Ehrbegriff. Niam verabscheut Kriecherei und Heuchelei (obwohl sie letzteres perfekt beherrscht) und wird es positiv vermerken, wenn die Helden Willensstärke, Vernunft und Schlagfertigkeit unter Beweis stellen. Machen Sie den Helden in jeder Minute bewusst, dass sie einer der gefährlichsten Personen Vinsalts gegenüberstehen.

Spielen Sie bedeutungsschwanger mit den Fingern Ihrer Hand (oder mit einem Fächer), sprechen Sie mit der selbstgefälligen Ruhe einer Meisterin der Magie, lassen Sie hin und wieder ein rauchiges Lachen ertönen, wenn Sie etwas amüsiert, und weisen Sie auf das ehrfürchtige Schweigen hin, mit dem ein Dutzend hartgesottener Räuber die Rede ihrer Herrin verfolgt.

Der Verlauf des Gesprächs:

- Niam will zunächst mehr über die Helden wissen. Wer sind sie, wo kommen sie her? Was wollen sie in der Stadt? Fragen zu ihrer eigenen Person beantwortet sie entweder mit spöttischen Floskeln oder erschreckend direkt.

- Sollten die Helden äußerst verstockt reagieren, überraschen Sie mit Spitzelberichten oder lassen Sie Niam mit ihren Fähigkeiten als Beherrscherin kokettieren: "Nun redet doch, meine Täubchen. Mir stehen noch ganz andere Mittel zur Verfügung, doch das würde unsere Unterhaltung unangenehm verkürzen."

- Wenn die Rede auf das Gift kommt, wird es kritisch. Erwecken Sie bei den Helden den Eindruck, dass diese sich auf Messers Schneide bewegen. Ist Niam eine Handelsfreundin des Giftmischers, seine Herrin oder vielleicht sogar die Alchimistin selbst? Die Frage "Ja, ich

weiß, wo Ihr die tödlichsten Gifte findet. Aber warum sucht Ihr danach?", sollte die Helden nervös machen. Niam wird zudem nicht locker lassen, bis sie herausgefunden hat, dass die Helden dem Giftmischer übel wollen; um dann, nach einer unbequemen Pause, in Lachen auszubrechen und hinzuzusetzen: "Einverstanden. Ihr könnt sogar meine Hilfe haben. Aber das hat seinen Preis."

- Niam verlangt von den Helden einen Schwur bei allem, was ihnen heilig ist, dass sie ihr einmal einen Gefallen erfüllen, wann immer sie ihn einlöst. (Dies wird in **Masken der Macht** geschehen.)

- Dann erzählt sie ihnen, was sie weiß: Der fähigste Alchimist Vinsalts und der einzige, der skrupellos mit allen Mordtinkturen handelt, ist *Crabro*, die 'Hornisse'. Manche halten ihn für einen Geist oder gar einen Gott, doch für Niam ist er nichts als ein gerissener Mensch, der es in den letzten zwanzig Jahren verstanden hat, einen Nimbus um sich herum aufzubauen – "genau wie ich" (Lachen). Niam missbilligt, dass Crabros Gifte die Aufmerksamkeit der Obrigkeit erregen, und versucht schon seit langem, hinter sein Geheimnis zu kommen. Sie vermutet, dass er die Unterstützung einer Organisation genießt, einer größeren Bande mit mächtigen Hinterleuten. Crabros Labor befindet sich "ganz gewiss nicht im Vinsalt, wie es ist, sondern im Bosparan, wie es war." Niam kennt einen der beiden **Altäre des Hornissengottes** (und ahnt, wie er funktioniert). Jede Spur verliert sich jedoch in der Unterwelt, die unendlich viele Verstecke bietet. Alle Versuche, Crabro mit Zauberei, durch Weissagungspulver oder einen Blick in die Kristallkugel zu finden, scheiterten. Schließlich opferte Niam einen altbosparanischen *Spiegel der Wahrheit*, der ihr eine Frage wahrheitsgemäß beantwortete, bevor er zersprang. Die Frage lautete: Wo befindet sich Crabro? Die Antwort: "In der Halle des Shinxir."

- "Shinxir? Ein Ungeheuer? Ein Dämon? Ein Kaiser? Ein Gott? Wer weiß das schon? Das herauszufinden, meine Freunde, überlasse ich euch ..."

Sollten die Helden so dumm sein, Niam anzugreifen, dann haben sie ihr Leben verwirkt. Ansonsten werden sie nach der Unterhaltung entlassen und von den Ganoven (wiederum mit verbundenen Augen) auf einem anderen Weg zu ihrem Ausgangspunkt zurückeskortiert. In dieser Sackgasse in Alt-Bosparan sind sie dann wieder ganz sich selbst überlassen.

REISE IN DIE VERGANGENHEIT

Den Helden sollte schnell klar werden, dass sie Informationen über die Zeit vor Bosparans Fall brauchen, wenn sie mehr über Shinxir erfahren wollen und um die *Halle des Shinxir* und damit Crabro zu finden. Einen guten Ansatz haben sie, wenn sie sich an das Geschichtsinteresse ihres Auftraggebers erinnern (siehe rechts: **Der Bosparan-Begeisterte**). Es gibt jedoch noch andere Quellen.

- **Stadtführer** (in der Regel Halbwüchsige) sind gerne bereit, den Helden gegen ein Handgeld die bekannten Hinterlassenschaften aus bosparanischen Tagen zu zeigen: den Hügel *Kaiserkopf* östlich des Boron-Tempels (wo der Palast der Schönen Kaiserin stand), das *Alte Bosparaner Tor* im Süden Vinsalts (das seinem antiken Vorbild nachempfunden wurde), die Reste der *Jelianischen Mauern* (die Bosparan nach dem Raubzug der Thorwaler 331 v.BF besser schützen sollten) und einige Kellerräume in Alt-Bosparan, die verblässende Fresken aufweisen. Von einem Shinxir oder seinem Tempel wissen sie jedoch nichts.

- Die gut sortierte (aber nicht immer wertfreie) Bibliothek des **Hesinde-Tempels** (Nr. 18, E7) ermöglicht es, binnen 15 (minus TaP* in einer *Götter/Kulte-Probe*) Stunden Recherche herauszufinden, dass *Shin-Xirrit*, der 'Hornissengott', ein von Silem-Horas verbotener Götze war, der von seinen kriegerischen Anhängern Mut, Selbstzucht und unbedingten Gehorsam bis in den Tod verlangte. Ihm wird die Erfindung eines grausamen Brettspiels zugeschrieben, bei dem der Verlierer sich mit Gift das Leben neben musste. Manche Autoren vermuten den Ursprung dieses Kults im Güldenland, andere dagegen bei den Echsen. Selbst aus der Zeit nach dem Verbot sind Talismane mit Hornissensymbolen oder Brettspielmustern überliefert, die bei kaiserlichen Legionären gefunden wurden und auf ein Fortbestehen des Kultes im Untergrund bis zu den Tagen von Bosparans Fall hindeuten.

Auch wenn die Hochgeweihte *Arba von Silas* (geb. 974, klein, stämmig, zerzauste braune Mähne, dicke Brille, traditionelles Wickelgewand) vielleicht noch mehr über Bosparan weiß, wird sie es den Helden kaum erzählen, da die berühmte Sternkundige zu den *Ein-geweihten von Kuslik* gehört, einer konservativen Geheimsekte innerhalb der Hesinde-Kirche (siehe das Abenteuer **Zyklopenfeuer**). Arba wird ihrerseits jedoch versuchen, alles zu erfahren, was die Helden wissen, wenn diese sich offenkundig für die Geschichte der Stadt in der Antike interessieren.

- Ähnliche Auskünfte (allerdings sogleich kritisch hinterfragt) können die Helden im **Nandus-Tempel** (Nr. 41, K10) erhalten, wenn sie die Hochgeweihte *Rumina Dranesco von Bosparan* (geb. 980, hoch gewachsen, schwarzhaarig, grüne Augen, nachdenklich, scharfzüngig) im Disput beeindrucken oder eine ihrer Rätselfragen lösen können (*Überzeugen-Probe* +10). Rumina kann den Helden zudem mit zahlreichen Gerüchten und Berichten zur **Sotterranea** dienen – welche davon der Wahrheit entsprechen, müssen sie allerdings selbst herausfinden.

- Nur wenn die Helden sonst nicht weiterkommen, können Sie sie mit viel Mühe in 21 (minus TaP* in einer *Gassenwissen-Probe*) Tagen einen **Aussätzigen** finden lassen, der sich erinnert, einmal in der Unterwelt an der Kultstätte eines unbekannten Kriegsgottes vorbeigekommen zu sein, und den Weg (nach mehreren gefährlichen Fehlsuchen) tatsächlich wiederfindet.

DER BOSPARAN-BEGEISTERTE



Sollten die Helden nicht von sich aus darauf kommen, ihren Auftraggeber zu Rate zu ziehen, können sie den Wahrer der Ordnung eine Nachricht schicken lassen, in der er um einen Zwischenbericht bittet. Staryun Lorian wird gleich aufmerken, wenn die Helden ihn erneut aufsuchen und alt bosparanische Relikte oder alte Götzentempel ansprechen. Er führt die Gruppe dann unverzüglich in sein *Studiolo*, die Studierstube eines Patrizierhauses.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nicht ohne Stolz präsentiert der Wahrer der Ordnung sein Studierzimmer: Der sechseckige Raum hat an allen Wänden Bücherregale, die nur von den zwei Türen und einer Schreibecke unterbrochen werden. Auf den Borden stapeln sich Folianten, Oktavhefte, Kartenrollen und Pergamente, dazu Tonscherben, Silberpokale, Amulette, Speerspitzen, Vasen, Bronzetafeln und goldene Gebeintruhen. Blickfang ist jedoch ein dreibeiniger Tisch in der Mitte des Raums, dessen Einlegearbeiten aus Mammuton und Messing das unzerstörte Bosparan zeigen.

Der Tisch ist eine getreuliche Kopie eines vor wenigen Jahren im *Depositorium der göttlichen Gnade* auf der Insel Pailos gefundenen Originals (siehe das Abenteuer **Zyklopenfeuer**), das sich nun in den Hallen der Weisheit zu Kuslik befindet (und sehr zum Leidwesen Staryuns unverkäuflich ist). Staryun kann den Helden nach halbstündiger Suche in seinen Schriften folgende Informationen geben:

- **Shinxir** ist der Name eines frühbosparanischen Götzen, der als Verteidiger der Ordnung, Schirmherr der Athleten und Kriegsgott der Legionen verehrt wurde. Güldenländische Statuen zeigen ihn als jungen muskulösen Mann in Waffen und Rüstung, in Aventurien sind diese Bilder wohl spätestens nach dem Zwölfgötteredikt des Silem-Horas zerstört worden. Talismane mit Hornissenzeichen werden ebenfalls mit seinem Kult in Verbindung gebracht.

- Die Sekte des Shinxir überlebte bis kurz vor Bosparans Fall. In diesen Tagen waren **Hypogäen** (unterirdische Tempelanlagen, Ez.: Hypogäum) beliebt, in denen sich die Anhänger diverser Mysterienkulte versammelten. Ein geheimer Tempel wäre also nicht ungewöhnlich, und durch die Aufwerfungen späterer Zeiten müsste dieser heute wirklich tief im Untergrund der Stadt verborgen liegen.

- Staryun hat das **Stadtmodell Bosparans** bereits auf Pergament übertragen lassen und kann diese Karte den Helden zur Verfügung stellen. (Sie finden den Plan in der **Kartentasche** am Ende des Buches, eine Beschreibung im Abschnitt **Die Karte der Kaiserstadt** auf Seite 100.) Die Darstellung zeigt Bosparan wenige Jahre vor seinem Fall.

Zu diesem Zeitpunkt lebten etwa 100.000 Menschen innerhalb der Stadtmauern.

● Staryun ist im Besitze eines Pergaments aus dem Jahre 1491 nach Horas' Erscheinen (1 v. BF), das eingemauert in den Fundamenten unter einem Schweinestall in Alt-Bosparan gefunden wurde. Das Schriftstück ist Teil eines **Briefs**, in dem ein junger Mann seiner Freundin Niothia den Weg zu einem geheimen Treffpunkt beschreibt:

"Wenn du in der Halle angekommen bist und mich nicht vorfinden solltest, verzweifle nicht! Folge dem Schwert! Die Feinde des Gottes werden den Weg freigeben und dich zu mir führen. Dort, an den Gräbern der Alten, werden wir wieder vereint sein, und ich werde deinen herrlichen Leib mit Küssen bedecken, beginnend mit den kirschroten Lippen, dann die ebenholzfarbenen Locken deines Haars liebösen, und weiter ... [Es folgen weitere Schwärmereien, die den Großteil der Seite bedecken.] Deine Schönheit übertrifft selbst die der göttlichen Kaiserin und hat mich vollends bezwungen. Daher eile dich, Niothia! Heil dem Herrn der Hornissenschwärme! Dein Geliebter."

(Des Bosparano Kundige können den in Kusliker Zeichen verfassten Brief entziffern, wenn ihnen eine um +3 erschwerte Probe auf das Sprachtalent gelingt.)

Leider konnte Staryun nicht auch den Rest des Fundes erwerben, da ihm die Patrizierin *Polyana dil Cordori* zuvorkam, die ebenfalls eine erkleckliche Sammlung besitzt. Der entscheidende Fingerzeig zum verborgenen Tempel befindet sich vermutlich in ihrer Villa in Alt-Bosparan. Staryun ermutigt die Helden dazu, sich die andere Hälfte des Briefs möglichst unauffällig zu besehen. Es ist nämlich ungewiss, ob Signora dil Cordori nicht in die Giftmorde verstrickt ist! Diebstahl? Nein, davon will Eminenz nichts wissen ...

DIE SAMMLERIN

Polyana dil Cordori (geb. 974, schlank, schwarzhaarig, gut erhaltene Schönheit, energisch) besitzt neben dem palastähnlichen Hotel *Alt-Bosparan* (Nr. 84, H2) im vornehmen Stadtteil *Yaquirpark* zwei Dutzend verpachtete Wohn- und Handwerkhäuser im Südteil der Stadt, dazu eine Weinkellerei, eine Tuchhandlung, ein Badehaus, drei Mietställe, sechs Waschküchen und Färbereien, einen Schlachthof, ihre weitläufige Villa an der *Straße der Wiederkehr* (Kartenquadrat O8) und eine Burg außerhalb der Stadt, auf die sie sich in Notzeiten zurückziehen kann. Als Oberhaupt eines alten Gründergeschlechts (siehe den Kasten **Die Case Fondari** auf der rechten Seite) hat Polyana wenig Muße, aber um so mehr Geld, um sich ihren Leidenschaften zu widmen: dem Sammeln von Amuletten und alten Schriften, vorzugsweise Gedichte, Liebesbriefe, pikante Herrscherbiographien und Rezepte. Diese werden im *Antikensaal* in Polyanas Villa aufbewahrt (teilweise in verschlossenen Schränken aus fein ziseliertem Metall), der mit seinen Marmorsäulen und Liegen einer bosparanischen Feierhalle nachempfunden ist.

Wie die Helden an den Inhalt des anderen Briefteils gelangen, sei ihnen anheim gestellt. Möglich wäre ein nächtlicher Einbruch in die Villa (die von einer hohen Mauer, Wachhunden und sechs Bewaffneten geschützt wird), aber auch ein Täuschungsmanöver, bei dem sich einer der Helden als Gelehrter oder Antiquar ausgibt und während eines Fach- oder Verkaufsgesprächs in Polyanas Räumen das Schriftstück gegen ein Duplikat austauscht (oder es sich nur rasch einprägt). Auch die regelmäßig stattfindenden Bälle und Gesprächskreise der Familie dil Cordori bieten eine gute Gelegenheit, sich von der Festgesellschaft abzusetzen und in den Antikensaal zu schleichen.

Gut situierten Helden sollte es nicht allzu schwer fallen, eine Einladung zu ergattern (*Etikette*-Probe +7, einen bestimmten Sozialstatus oder gewisse Berühmtheit vorausgesetzt); außerdem hat Polyana eine Vorliebe für junge, gut aussehende Männer, mit denen sie ihrem Gatten *Nabosio* (geb. 972, Glatze, klein, machtlos) immer wieder Hörner aufsetzt. Ihre zwei Kinder *Mathesio* (geb. 999, liches Haar, kräftig, guter Fechter) und *Svelinya* (geb. 1005, schwarzhaarig, kunstsinnig) werden – wie der Rest der Familie und sämtliche Angestellten – in strengem Gehorsam erzogen. Polyana wird auf Schritt und Tritt (bis vor die Schlafzimmertür) von *Ovito Troppa* (Anfang 40, brauner Vollbart, dunkle Augen, ruhige Bewegungen, aber schnelle Reflexe) begleitet, einem Absolventen der *Xeledon-Schule* (siehe S. 72, **Meuchler in Vinsalt**).

Polyanas Teil des Briefs an Niothia enthält nach einer Vorrede aus Liebesschwüren folgende Hinweise:

"Der Tempel befindet sich zwischen Murakeum und Stadion unter dem Forum Senebs II. Damit du rasch zu mir findest, beschreibe ich dir den Weg zum Heiligtum genau: Am Centrum Aventuricum begibst du dich hinab in die Tiefe, wo unter dem goldenen Obelisk der Dom der großen Kanalisation liegt. Hier nimmst du den Kanal Nummer VII und folgst ihm 120 Schritte, bis du an eine Wendeltreppe gelangst. Diese führt dich hinab in die Katakomben Kaiser Daleks. Folge den Hornissenspuren über den Spiegel hinweg bis zur Halle der Feuerschlote. Unter dem Rad hindurch wirst du sicher zur Tempelpforte gelangen."

Damit haben die Helden eine vollständige Beschreibung, um von einem gegebenen Startpunkt (dem Centrum mit dem Nullmeilenstein) zum Tempel zu finden (siehe **Der Weg durch die Unterwelt** auf Seite 101).

DIE KARTE DER KAISERSTADT

Deutlich kann man eine Reihe markanter Punkte erkennen (siehe den Plan in der Kartentasche): Zunächst den vergoldeten *Nullmeilenstein* im Herzen der Stadt (heute übrigens in der Artefaktsammlung Honak, siehe **In den Dschungeln Meridianas**), umgeben von einem Ring aus Tempeln und Versammlungshallen; westlich davon der große *Kriegshafen* mit dem Galeeren ausspeienden ringförmigen Arsenal der Stadt; südwestlich das *Murakeum*, eine Gladiatorenarena; südlich der Stadtmitte die *Yulag-Horas-Thermen* und die gewaltigen *Isiz-Horas-Thermen* in der Nähe des Südtors; südöstlich der Mitte lag, außerhalb der *Jelianischen Mauern*, das *Große Stadion*, wo Streitwagenrennen zu Ehren Rondras gefahren wurden; nach Osten führte eine Hochstraße hinauf zur *Zitadelle der Horaskaiser*, dem Palasthügel, der über weitere Viadukte mit dem *Villenviertel* der kaiserlichen Ratgeber auf dem Orsinshügel (im Nordosten) und dem Gelände der *Accademia Arcomagia Horasis Imperique*, der Magierschule (im Südosten), verbunden war; nördlich des Nullmeilensteins führte eine Brücke über den Yaquir in einen weniger dicht besiedelten Teil der Stadt; kurz davor lag rechterhand das *Asmodena-Theater*, wo sich heute der Boron-Tempel befindet.

Lassen Sie zu, dass die Spieler die Karte des heutigen Vinsalt neben die antike Stadtansicht legen und Vergleiche anstellen. Wenn einem Helden eine *Orientierungs*-Probe +7 gelingt (oder er über die passende *Ortskenntnis* verfügt), wird er rasch verschiedene Stellen erkennen, an denen alte und neue Bauten übereinander liegen: Boron-Tempel (Asmodena-Theater), Altes Bosparaner Tor (Südtor) und Yaquirsümpfe (Kriegshafen). Die Residenz des Barons Tanglan von Vinsalt (Nr. 55, M12) ist auf den Fundamenten des alten östlichen Stadttors errichtet, der Platz mit dem Nullmeilenstein lag etwa an der Stelle des Häuserblocks, in dem sich das Druckhaus des *Bosparan Herald* befindet (Nr. 65, L10). Auf dem Areal der Magierakademie Bosparans liegt (außerhalb der Vinsalt-Karte) heute das Haupthaus des *Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt* (OPV), der für die *Große Graue Gilde des Geistes* Botendienste übernimmt und nach unentdeckten Talenten Ausschau hält.

DIE KATAKOMBE

SOTTERRAPEA – DIE VINSALTER UNTERWELT

Die Stadt Bosparan wurde gemäß der Überlieferung im Jahre 991 vor ihrem Fall gegründet. Ob es unter der zu diesem Zeitpunkt bereits 500 Jahre währenden Herrschaft des Horas frühere Besiedlungsversuche gegeben hatte oder welche Schrecken den Wald von Bosparan unbewohnbar machten, ist nicht bekannt. Tausend Jahre war Bosparan die Hauptstadt des Alten Reichs, dann wurde es von den Garethern dem Erdboden gleichgemacht. Erst 569 Jahre später gestattete Rohal der Weise den Wiederaufbau der Stadt unter einem neuen Namen: Vinsalt.

In zwei Jahrtausenden wandelte sich das Stadtbild immerfort. Hügel wurden abgetragen, um Tempeln und Arenen Platz zu machen. Andernorts entstanden künstliche Erhebungen, beispielsweise durch die aufgehäuften Scherben der am Yaquirhafen ausgeladenen Amphoren oder durch zusammengekartete Trümmer. Die Ruinen aufgegebener Häuser dienten in der Regel als Fundamente für neue Gebäude.

Durch zugeschüttete Täler, durch die Hochwasser und die Überreste von Bränden ist das Bodenniveau um 5 bis 25 Schritt angehoben worden. Hinzu kommt, dass bereits die alten Bosparaner in die Tiefe bauten, vor allem Kanäle, um die Yaquirsümpfe trockenulegen und die Abwässer der Metropole zu entsorgen, sowie unterirdische Grabanlagen.

So entstand nach und nach *Sotterranea*, die 'Unterwelt', die Stadt unter der Stadt: ein Gewirr aus Kellern, Kanälen und Katakomben, verschütteten Gebäuden und geheimen Anlagen, natürlichen Höhlen und unterirdischen Seen. In der Stadt des Yaquir, der Brunnen, Aquädukte und Wassertürme ist der Grundwasserspiegel ziemlich hoch, daher sind Wasserreservoirs in *Sotterranea* häufig und manchmal sogar schiffbar.

Es ist nicht ungewöhnlich, dass sich unter einem Vinsalter Tempel eine Krypta befindet, die auf den Fundamenten einer älteren Kultstätte errichtet wurde, die wiederum durch Geheimgänge mit einem völlig verschütteten Patrizierhaus verbunden ist, dessen Wasserleitungen immer noch intakt sind und in einen noch tiefer gelegenen Abschnitt führen.

DIE CASE FONDARI:

DIE SIEBEN GRÜNDERGESCHLECHTER VINSALTS

Die treibende Kraft hinter dem Wiederaufbau der Stadt im Jahre 569 BF waren sieben Familien, die immer wieder Petitionen nach Gareth und Kuslik sandten und bei den Mächtigen für ihre Sache warben. Diese *Case Fondari* (Gründergeschlechter) waren:

- *Bergenoor* (Oberhaupt: Draken Bergenoor, Bürgermeister)
- *Geremoni* (Oberhaupt: Mundo Geremoni, Oberst der Horaslegion)
- *von Radoleth* (Oberhaupt: Drugon von Radoleth, ehemals Kronvogt von Aldyra)
- *Talligon* (Oberhaupt: Somena Talligon, Hochgeweihte der Rondra)
- *Jaraldo* (Oberhaupt: Reshemin Jaraldo, Besitzerin der Oper)
- *dil Cordori* (Oberhaupt: Polyana dil Cordori, Eignerin des Hotels Alt-Bosparan)
- *Ardismôr* (Oberhaupt: Tanglan Ardismôr, Baron von Vinsalt)

Diese Patriziergeschlechter sind stolz auf ihre lange Tradition. An Vermögen stehen ihnen manche der *Case Novici* (neuen Häuser) wie *Galfard* (Großhändler), *Hugedeel* (Privilegien der Travia-Kirche), *von Heydt* (Brauereibesitzer), *de Monesta* (Stellmacherei Yaquirblitz), *Olivari* (Meister Zechins Feinmechanische Manufaktur), *Marvallo* (Werftbesitzer) und *von Kruber* (Eisenwerke, Ratskeller) kaum nach.

Die *Case Fondari* besitzen allerdings zusammen immer noch den Großteil des Grundbesitzes in Vinsalt: Mietskasernen, Ladenzeilen und Villen in Alt-Bosparan. Letztere sind ausnahmslos über gut erhaltenen Gebäuden aus bosparanischer Zeit errichtet und besitzen Eingänge in die *Sotterranea* (in den Kartenquadrate N/O 8–9 sowie M9–10). Tatsächlich haben sich die Gründergeschlechter bewusst die Stellen in der Stadt gesichert, an denen bedeutende Überreste des alten Bosparan gefunden wurden oder zu vermuten waren – teilweise in den Palästen ihrer eigenen Vorfahren. Geheime Absprachen, enge Familienbande und lange gewachsene Feindschaften verbinden die *Case Fondari* zu einer Schwurgemeinschaft, in die nicht einmal die Familie Firdayon (aus der umliegenden Mark Aldyra) wirklich vordringen konnte.

UNTER DIE ERDE

Die Wegbeschreibung, der die Helden folgen müssen, beginnt im Kanalisationsdom, der früher unter dem *Centrum Aventuricum* mit dem vergoldeten Nullmeilenstein des Alten Reichs lag. Zunächst müssen sie jedoch dorthin gelangen. Mögliche Eingänge in die Unterwelt waren (siehe Plan *Die Unterwelt von Vinsalt* in der Kartentasche):

● der **Große Wasserturm** im Efferdpark (Nr. 17, G5), der noch nie ausgetrocknet ist.

● der **Rondra-Tempel** auf dem Tempelberg (Nr. 15, D5), bereits um 200 BF erbaut.

● der **Königspalast**, unter dem sich fünf Kellergeschosse befinden sollen, errichtet über der alten Zwingfeste des Protektors von Yaquirien (Nr. 1, C11); auch der **Marstall** (Nr. 10, B11) hat drei unterirdische Stockwerke; unwahrscheinlich nur, dass die Helden hier hineingelangen.

● die **Vinsalter Oper** (Nr. 33, C7), im Besitz der Familie Jaraldo.

● das **Hotel Alt-Bosparan** (Nr. 84, H2), im Besitz der Familie dil Cordori.

● Das **Wirtshaus Blutulme** (Nr. 75, E10), in dem Bettler und Vaganten verkehren, besitzt einen geheimen Zugang zu den Kanälen.

● desgleichen die **Arena** (Nr. 49, B8) und das **Bordell Haus Olorande** (Nr. 86, E9).

● Gemunkelt wird von einem geheimen Fluchttunnel aus dem **Stadtgefängnis** (Nr. 32, D8).

● die **Villen der Case Fondari** in Alt-Bosparan (in den Kartenquadrate N/O 8–9 sowie M9–10).

● die **Residenz des Barons Tanglan Ardismôr von Vinsalt** (Nr. 55, M12) über den Resten des alten östlichen Stadttors.

● die Katakomben unter dem **Boron-Tempel** (Nr. 20, J11); ein guter Ansatz, wenn die Helden die Geweihten überreden können.

● Der **Heimliche Tempel des Phex** (Nr. 42, O6) befindet sich im Keller eines alten Herrenhauses, das über den Ruinen des *Murakums* erbaut wurde.

● ein Eingang liegt unter dem **Tempel des Nandus** (Nr. 41, K10), der von den Geweihten geheim gehalten wird.

● die Kellergeschosse des **Alten Bosparaner Tors** (Q8), das auf den Fundamenten seines Vorgängers steht.

● die **Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt** (Nr. 46, Q5), die im Jahr 284 BF als Ausbildungsstätte vom Theaterorden gegründet wurde.

Entscheiden Sie selbst, wie mühselig Sie den Helden das Auffinden eines Eingangs machen wollen. Die Zugänge nördlich des Flusses haben den Nachteil, dass man in alten feuchten Tunneln unter dem Yaquir hindurch muss und sich mit dem längeren Weg auch die Gefahr, von anderen Besuchern oder Bewohnern der Unterwelt entdeckt zu werden, erhöht.

Von ihrem Einstiegspunkt müssen die Helden zum Kanalisationsdom gelangen, was unterschiedlich lange dauert. Eine *Orientierungsprobe* +12 ist nötig, um im Gewirr der unterirdischen Gänge die Richtung beizubehalten. Scheitern die Helden, können sie sich mit Hilfe der Karte neu orientieren, wenn sie die Fundamente markanter Gebäude passieren (z.B. das Asmodena-Theater). Jede Wiederholung der Probe reduziert den Aufschlag um 3 Punkte, kostet die Helden jedoch drei Stunden. Wenn die Helden einen der großen Abwasserkanäle in Alt-Bosparan erreichen, müssen sie nur noch dem Lauf des Unrats folgen, da alle Hauptleitungen dem Kanalisationsdom zustreben.

DER WEG DURCH DIE UNTERWELT



23

Die Unterwelt Vinsalts soll in diesem Abenteuer nicht vollständig erforscht werden. Regen Sie die Phantasie der Helden (und der Spieler) an und erwecken Sie den Eindruck, dass noch viele Geheimnisse in der Tiefe ihrer Entdeckung harren. Es liegt in Ihrer Hand als Meister, wie viele Umwege Sie den Helden zumuten wollen, bevor sie den gesuchten Tempel des Shinxir erreichen. Beim Brand Bosparans eingestürzte Korridore, verschüttete Zugänge und überschwemmte Höhlen können die Helden dazu zwingen, zeitweilig auf einen anderen Weg auszuweichen. In den nachfolgenden Abschnitten finden Sie Hinweise, um die Reise durch die Unterwelt auszugestalten. Die unterirdischen Anlagen bieten in jedem Fall eine prächtige Gelegenheit, um verschiedene Schlechte Eigenschaften anzuspüren, die Ihre Helden besitzen. Vor allem *Raumangst*, *Totenangst*, *Dunkelangst*, *Angst vor Ratten oder Spinnen*, *Arkanophobie*, *Aberglaube*, *Goldgier* und *Neugier* seien hier genannt.

Kanäle

»Am Centrum Aventuricum begibst du dich hinab in die Tiefe, wo unter dem goldenen Obelisken der Dom der großen Kanalisation liegt. Hier nimmst du den Kanal Nummer VII und folgst ihm 120 Schritte ...«

Schon die Bosparaner erbauten Kanäle zur Unrataleitung und Frischwasserzufuhr. Viele davon versehen heute noch ihren Dienst und stehen mit moderneren Leitungen, Ausgüssen, Zisternen, Brunnen und Wassertürmen in Verbindung. Die Größe schwankt von Röhren, durch die gerade eine Katze passen würde, bis zu den Hauptkanälen der alten Kloake, die drei Schritt hoch und vier Schritt breit sind. Im Hochsommer führen diese Leitungen wenig Wasser – das macht zwar den Gestank unerträglich, erleichtert aber das Fortkommen. Jede halbe Stunde wird eine *Zechen*-Probe +6 fällig, um nicht aufgrund aufkommender Übelkeit Abzüge von –2 auf alle Werte zu erleiden (die erst nach W6 Stunden in hinreichender Belüftung oder einem Bad in einem Frischwasserkanal verschwinden). In Duftwasser getränkte und vor den Mund vorgebundene Tücher oder ein gelegentlicher AEOLITUS reduzieren die Proben-Aufschläge auf +3.

Vom zentralen **Kanalisationsdom**, einem zur Hälfte eingestürzten Gewölbe von ehemals stolzen neun Schritt Durchmesser, führen acht Kanäle fort, deren Bezeichnung über dem jeweiligen Eingang in bosparanischen Zahlzeichen eingemeißelt ist. Kanal VII führt nach Süden.

Während andere menschliche Besucher wie Diebe, Bettler und Aussätzige den Helden eher ausweichen werden (beschreiben Sie mehrmals Schritte voraus in der Dunkelheit, die innehalten und sich dann rasch entfernen), gilt dies nicht für die Wolfsratten und Höhlenspinnen, die die Kanäle zu ihrem Jagdgebiet erklärt haben.

Wolfsratte (Rudel von W20 Tieren)

Biss: DK H **AT** 5 **SP** 1W–2*
INI 9+2W6 **PA** 0 **LeP** 6 **RS** 1 **KO** 9
GS 4 **AuP** 20 **MR** 0 **GW** 1

*Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr, sich eine Krankheit zuzuziehen (**ZBA 155**).

Höhlenspinne (W3 Tiere)

Größe: um 8 Spann
Biss: DK H **AT** 8 **TP** 1W6+2 (+Gift*)
INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2 **KO** 13
GS 5 **AuP** 20 **MR** 9/8 **GW** 5

*Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4, Wirkung: AT, PA, GE, KK je –1; Beginn: 3 KR, Dauer: Die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf (KO +4) zeigt das Gift keine Wirkung.

Katakomben

»... bis du an eine Wendeltreppe gelangst. Diese führt dich hinab in die Katakomben Kaiser Daleks. Folge den Hornissenspuren ...«

Der Großteil der Unterwelt besteht aus Katakomben. Der bosparanische Totenritus bevorzugte unterirdische Gebeinhöhlen anstelle überirdischer Boronanger (siehe beispielsweise **Die Unsichtbaren Herrscher**). Da hier zweitausend Jahre lang übereinander bestattet wurde, mussten die Grabhöhlen immer tiefer in das Gestein getrieben werden, so dass an manchen Stellen mittlerweile ein Dutzend Ebenen übereinander liegt.

Zahllose Tote ruhen hier – von Armengräbern in Gebeingruben oder schlichten Wandnischen über die *Kolumbarien* (Mauern mit Stellplätzen, in denen hunderte kunstvolle Urnen wie in einem Taubenschlag einsortiert sind) der Oberschicht bis zu den prächtigen *Nasuleen* (nach Nasul-Horas benannte Grabmäler) der Mitglieder des Kaiserhofes. An mehreren Orten ist eine regelrechte *Nekropole* (Stadt der Toten) errichtet worden, in der die Bevölkerung einer ganzen Generation gemäß ihrem Rang bestattet wurde.

Hier und da finden sich noch kostbare Grabbeigaben wie goldene Trinkgefäße, Amulette mit Segenswünschen, die die Toten ins Jenseits begleiten sollten, oder juwelenbesetzte Tränenkrüge, um die

Tränen professioneller Trauernder aufzufangen und aufzubewahren. Die meisten leicht zugänglichen Gräber sind jedoch bereits von unerschrockenen Grabräubern vergangener Jahrhunderte geplündert worden. Gelegentlich stößt man auf die Skelette ihrer weniger erfolgreichen Kollegen, die von einer Speerfalle, einem Zauber oder einer unbekannten Monstrosität getötet wurden.

Weitere Gefahren werden angedeutet durch Gänge voller Grabnischen, die allesamt leer stehen, durch Räume, in denen Dutzende Skelette übereinander gefallen sind, die Werkzeuge oder Waffen in den Händen trugen, und durch Hallen, deren Wände mit Kunstwerken aus Schädeln und Knochen geschmückt sind. Denn Bosparan war auch die Geburtsstätte der klassischen Nekromantie. Fran-Horras brachte von seiner Reise zu den Wudu 606 v.BF (siehe **In den Dschungeln Meridianas**) düstere Geheimnisse mit, die seine Zauberer in den großen Katakomben erprobten. Unter dem gefürchteten Kaiser und in den nachfolgenden Dunklen Zeiten erlebte die – damals noch nicht stigmatisierte – Nutzung Untoter ihre erste Blütezeit. Skelette erledigten im Untergrund buchstäblich unermüdlich die Arbeiten, für die sich die lebende Bevölkerung zu schade war oder die sie nicht leisten konnte. Dies führte zur Einrichtung der ersten Kolumbarien: Die Reichen Bosparans ließen sich einäschern, um einer Reinkarnation nach dem Tode zu entgehen. Den Armen dagegen blieb nur eine ungewisse Zukunft für ihre Gebeine in den Grabnischen. Erst mit dem Aufkommen des Puniner Boron-Ritus ab 385 v.BF wurde die Nekromantie verdammt – einige Sekten überlebten jedoch im Untergrund.

In lichtlosen Tiefen graben manche Untoten immer noch, um weitere Katakomben auszuschachten. Andere halten dagegen in Adelsgrüften und Nekropolen Wacht, um Eindringlinge zu erschlagen. Es gibt Schreine, die alle Skelette im Umkreis von einem Dutzend Schritt erwecken, wenn sich ihnen jemand nähert, der nicht das korrekte Zeichen trägt (das mag eine Glyphe Frans, das Symbol des Gekrönten Raben oder eine kupferne Mondscheibe sein). Sarkophage mit großen Schlössern und martialischen Metallbändern darum herum werden vielleicht die *Neugier* einiger Helden wecken und sie dazu bringen, einen rasenden Untoten frei zu setzen. Sie können Ihre Helden auch in den Kanälen auf eine zerlumpfte Gestalt treffen lassen, die ihnen den Rücken zuwendet und weder flieht noch auf Anruf reagiert, sondern stumpf vor sich Metallgegenstände aus der Rinne fischt und neben sich aufhäuft. Erst wenn man neben der Kreatur steht, erkennt man die leeren Augenhöhlen und die bleichen Hände.

Skelett

Waffe: AT 9 **PA** 3 **TP** und **DK** je nach Waffe
INI 10+1W6 **LeP** 30 RS nach Rüstung* **KO** 10
GS 5 **AuP** unendlich **MR** 5 **GW** 7

*Schwerter, Säbel und Stäbe richten gegen Skelette nur den halben Schaden an, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden.

Die einzelnen Grabanlagen hingen ursprünglich nicht miteinander zusammen und werden nur über Einstürze, Geheimstollen und benachbarte Kanäle verbunden. Die **Katakomben Kaiser Daleks** (um 400 v.BF) sind eine von vielen. An den Wänden hat eine (scheinbar) ungelenke Hand im Abstand von jeweils vier bis fünf Schritt das Zeichen einer Hornisse eingekratzt. Der Weg führt über mehrere Ebenen etwa 200 Schritt (Luftlinie) in südwestliche Richtung.

DIE HAND AUS DEM SCHATTEN

Die Unterwelt ist die Heimat vieler Monstrositäten, aber eine mag sich der Helden erbarmen: *Lucianus von Vinsalt* (siehe das Abenteuer **Das Fest der Schatten**). Lucianus war in seinem 'ersten' Leben ein bedeutender Alchimist und Anatom, der um 730 BF in Vinsalt nach dem Geheimnis der Unsterblichkeit forschte und dabei an einen Vampir geriet, der ihn zu seinesgleichen machte. Zunächst wütete er in sinnlosem Zorn über seine Existenz, doch mit wachsendem Alter und Erfahrung wandelte sich seine Lebensgier zu Ehrfurcht vor dem Leben.

digen. Lucianus ist ein Wesen von großer Macht, doch wird er von Schuldgefühlen geplagt und ernährt sich, so irgend möglich, von tierischem Blut. Reue und Sorge trieben ihn vor wenigen Jahren an seine alte Wirkungsstätte zurück.

Sollten die Helden in Not geraten, können Sie den Vampir als unheimlichen Helfer auftauchen lassen: eine anderthalb Schritt große, schmale Gestalt in einem altertümlichen Wams aus dunklem Samt, Schnabelschuhen und vergilbten Strümpfen. Schnee-weiße Strähnen umrahmen das faltige Gesicht, aus dem zwei große grüne Augen hervorstechen. Lucianus verfügt über übermenschliche Kraft und Gewandtheit und wird wieder in den Schatten verschwinden, ohne sich den Helden zu erklären.

Kavernen

»... über den Spiegel hinweg bis zur Halle der Feuerschlote. Unter dem Rad hindurch wirst du sicher zur Tempelpforte gelangen.«



Schon vor den künstlichen Bauten gab es natürliche Höhlen im Felsreich unter der Stadt. Etliche dieser Kavernen dienen als Wasserreservoirs und können als Verkehrswege dienen. Andere wurden trockengelegt, ausgebaut und durch Stollen zu Wohnvierteln ergänzt. Hier waren weder Menschen noch Zwerge am Werke, sondern Grolme.

Die meisten der aus dem Gildenland eingewanderten *G'Rolmur* lebten zunächst in diesen Grotten. Die überirdische Stadt Bosparan gehörte den Menschen – die unterirdische (oder ein Großteil davon) den Grolmen. In den Dunklen Zeiten entbrannte ein Krieg zwischen den beiden Völkern, bei dem die Grolme vertrieben oder ausgerottet wurden.

In manchen Kavernen finden sich noch Relikte ihrer kleinwüchsigen Bewohner, die sich durch eine große Vorliebe und Begabung für die Kunst der Mechanik auszeichneten: Wände mit Verschieberätseln, Falltüren, Statuen mit verrosteten Zahnrädern (die sich früher einmal bewegt haben), stillgelegte Pumpwerke usw.

Um zur **Halle der Feuerschlote** zu gelangen, müssen die Helden einen unterirdischen See überqueren (den 'Spiegel'). Wenn Ihre Helden beispielsweise mittels Magie über die Möglichkeit verfügen, eine größere Wasserfläche zu überqueren, geben Sie ihnen Gelegenheit, dies unter Beweis zu stellen. Andernfalls findet sich hier ein intaktes Ruderboot, dessen Besitzer nicht zu sehen ist (den Helden aber zu denken geben dürfte). Am anderen Ufer können die Helden mit einer Riesenamöbe Bekanntschaft machen, die vielleicht einen nützlichen Gegenstand in ihrem Schleimkörper bewahrt (einen Schlüssel, einen Ring, ein magisches Amulett oder ein grolmisches Zahnrad).

Riesenamöbe

Größe: um 3 Schritt

Scheinarm: DK H	AT 6*	TP 1W3+KR/2*
INI 1+1W3	PA 0	LeP 30
GS 0,25	AuP unendlich	MR 18/10
		GW 6
		RS 0**
		KO unendlich

*Gelingt es der Riesenamöbe einen Gegner zu treffen, versucht sie ihn zu verschlucken. Das Opfer muss in jeder folgenden KR entscheiden, ob es eine Ringen-PA ablegen will, um sich zu befreien (erschwert um +1 für jeden misslungenen Versuch), oder die Amöbe selbst attackiert. Die Amöbe richtet automatisch den angegebenen Schaden an, muss dafür jedoch andere Gegner vernachlässigen. Für diese gilt: AT um +3 erschwert, bei einem Patzer wird der Umschlungene getroffen.

**Riesenamöben lassen sich effizient nur mit Waffen bekämpfen, die eine scharfe Schneide besitzen.

Die erwähnte Halle ist eine große grolmische Schmiede mit sieben Kaminen gewesen. Fünf Stollen führen hinein und heraus. Über jedem ist ein Symbol angebracht: ein Hammer, ein Hebel, ein Flaschenzug, ein Keil und ein Rad. Der letzte Gang führt in den Bereich des Shinxir-Tempels.

Gebäude

Von den Häusern vergangener Jahrhunderte sind Reste unterschiedlichen Ausmaßes erhalten: manchmal nur Schutthaufen oder einzelne Stützpfeiler, oft ein oder zwei intakte Räume, mitunter eine verschüttete und verstaubte, aber noch vollständige Anlage. An mindestens zwei Stellen existiert sogar ein kleines Stadtviertel ein Dutzend Schritt unter der Erde.

Es finden sich die Reste von Thermen, Theaterrängen, Brunnen-schächten, Latrinen, Treppenhäusern, Lagerräumen, Speisesälen, Auditorien, Tempelhallen und Kasernenhöfen sowie Gärten, die seit langer Zeit kein Sonnenlicht mehr gesehen haben.

Den Helden werden sicherlich die ungewöhnlichen Gebetsstätten auffallen, die die Bosparaner hinterlassen haben: Neben einem *Hypogäum der Rahja* (einer gezielt unterirdisch angelegten Feierhalle mit offenherzigen Fresken) steht ein *Elementheiligtum des Wassers*, aus dessen Tiefenbrunnen auch heute noch erfrischend klares Wasser sprudelt. Die *Stellarien* (Wandelsterntempel) sind dagegen heute teilweise unbekannten Halbgöttern gewidmet. Selten sieht man einen *Schrein des Gekrönten Raben*, der unter sich Greif, Stier, Pfau, Taube, Schwalbe, Katze, Ziegenbock, Schwertfisch und Einhorn als Zeichen der anderen (dem Erbauer) wichtigen Gottheiten versammelt. Er stammt aus der Zeit, als der Priester Nemekath 500 v.BF in Bosparan Boron zum Höchsten der Götter ausrief, bevor er fünf Jahre später verbannt wurde.

Bemerkenswerterweise finden sich in den alten Häusern aus den oberflächennahen Bereichen nahezu keine Geister verstorbener Besitzer, insbesondere nicht aus der Zeit von Bosparans Fall. Diese wurden in den Jahrhunderten bis zur Rohalszeit von *Drakhard dem Geisterschmied* und seinen Nachfolgern Spuk um Spuk ausgetrieben. An mehr als einer Wand prangt daher ein Warnhinweis in Drakhard-Zinken (siehe **SRD 74**).

Der mit dem Rad bezeichnete Gang führt durch einen Wanddurchbruch in einen Hauskeller und dann durch mehrere Gebäude hindurch bis zum Eingangsbereich des Tempels (der sich tief unter dem oberirdischen Kartenquadrat O9 befindet). Dabei passieren die Helden einen *Altar der Asselkönigin* aus der Zeit der Olrukidien (siehe das Abenteuer *Asseln im Gemäuer in Der Preis der Macht*), auf dem eine große Blutassel umgeben von einer Hornisse, einer Biene und einer

Fliege dargestellt ist. Der Altarstein ist zum Anziehungspunkt für etliche Asseln geworden, die wimmelnd den Schrein und den Boden ringsum bedecken. Wenn Sie mögen, befinden sich darunter auch einige Glutlinge und eine übellaunige Gruftassel (siehe **ZBA 70 f.**).

MAGISCHE ORTE

Fran-Horas und auch seine Urenkelin Hela kannten sich mit der Magie der **Kraftlinien** aus. Dies schlug sich in der Anlage mancher Bauten nieder. Am auffälligsten ist ein 'Magierturm' im Herzen von Bosparan, der allerdings als Schacht in die Tiefe gebaut wurde und an dessen 'Spitze' sich mehrere Kraftlinien in einem unterirdischen Kreuzungspunkt schnitten.

Unter dem Horaspalast soll sich das **Kristallherz** des zaubermächtigen Kaisers befinden (siehe **SRD 54 f.**), doch bisher hat noch niemand einen Weg von den Krypten im Kaiserkopf dorthin gefunden (und überlebt). Blutrote Glyphen aus der Zeit Frans und Bannsymbole aus späteren Jahrhunderten warnen jeden, der noch einen Funken Vernunft verspüre, davor, in diese Richtung weiterzugehen.

Irgendwo in der Stadt lauert hinter einer mit den Zeichen Lologramoths und Agrimoths versiegelten Pforte immer noch ein **Je-Chrizlayk-Ura** darauf, seinen Arbeitsdienst als niederhöllischer Baumeister wie in den Tagen Frans fortzusetzen – oder willensschwache Menschen zu zerreißen.

Das Ordenshaus der Alchimisten wurde in altvorderen Tagen von einem **Alkahest** zerfressen (**SRD 83**) – das über einhundert Schritt tiefe Loch ist heute noch zu sehen und verbindet als Schacht das erste Kellerniveau mit den tiefsten Ebenen.

Dort unten befindet sich eine Grotte aus Vorzeiten, deren Wandverstrebnungen aus dem Gerippe eines **Drachen** bestehen. Welche Geheimnisse sich hinter diesen Höhlen befinden, muss man wohl Fuldigor fragen, der einst hier seinen Hort hatte.

DER GEHEIME TEMPEL DES SHINXIR

»Folge dem Schwert! Die Feinde des Gottes werden den Weg freigeben und dich zu mir führen.«

Nur zwei Gänge, einer davon mit Grabnischen gesäumt, führen heute noch zum **Eingangsbereich des Tempels (1)**. Drei wuchtige Säulen tragen in zwei Schritt Höhe ein Kapitell, das Hornissenschwärme zeigt, die sich zu einer Schlachtreihe formieren. Dahinter erstreckt sich dunkel die **Tempelhalle (2)**. Links und rechts hinter dem Eingang stehen große Räucherbecken, die schon seit langem nicht mehr benutzt wurden. Der Blick fällt unweigerlich auf das übermanns-große Standbild eines jungen, athletischen Kriegers in altertümlicher Rüstung, der mit einem Speer und einem Kurzschwert bewaffnet ist. Zu seinen Füßen steht ein Altarblock aus weißem Marmor, dessen Oberseite von vielen Blutopfern dunkel gefärbt wurde. Ehemals neun Statuen von Kriegern und Kriegerinnen (die Gesichtszüge sind individuell herausgearbeitet, was nahe legt, dass es sich um damals bekannte Heroen oder Heilige handelt) umstehen das zentrale Standbild des Gottes. Eine der neun Statuen ist von ihrem Sockel gestürzt und geborsten. Das Schwert des gefallenen Kriegers weist auf ein Wandbild, das in verblichenen Farben Löwen zeigt, die bedrohlich ihre Rachen aufreißen, aber sich nicht näher herantrauen. Drückt man die Augen des besterhaltenen Löwen ein, schwingt die Wand beiseite und gibt den Weg in die früheren Geheimkammern der Shinxir-Priester frei. Sollten die Helden die Hinweise nicht zu deuten wissen (oder ohne den Brief hierher gelangt sein), können Sie ihnen mit **Sinnenschärfe-** (oder besser: **Zwergennase-**) Proben auf die Sprünge helfen.

DAS REICH DES GIFTMISCHERS

DOLOMENES DA CRABRO, DER GIFTMISCHER

Der als *Crabro* (Bosparano: Hornisse) bekannte Mann ist von mittlerer Größe und schwer einschätzbarem Alter. Sein früh ergrautes Haar trägt er kinnlang, den Bart nach Art der Alchimisten mit Wachs ver-

steift. Beherrscht wird sein Gesicht jedoch von einer Maske aus ziselier-tem Gold, die alles oberhalb des Mundes bedeckt. Zwischen den eingravierten Glyphen der Macht und der Wandlung blitzen zwei dunkle Augen hervor, ein dunkler Onyx krönt die Stirn. Eine Leder-schürze und eine karmesinrote Arbeitsrobe lassen ansonsten nur die Hände frei, auf denen jeweils das blassblaue Symbol des *Ouroboros* (einer sich in den Schwanz beißenden Schlange) prangt – das Zeichen der berühmten Alchimistengilde von Mengbilla.

Dolomenes da Crabro (geb. 978) aus dem Dorf Theniran war ein Zögling dieser Gilde und brachte es in Mengbilla zur Meisterschaft. Doch im Jahr 1010 BF erregte er den Zorn der gleichermaßen verderbten wie mächtigen Magierin *Saya di Zeforika*, die zu dieser Zeit die Verbündete und Geliebte von *Menchal ak'Taran* war, dem Oberhaupt der Alchimistengilde (siehe das Abenteuer **Unter dem Adlerbanner**). Menchal und Saya – ebenso Dolomenes, dieser jedoch aus politischen Gründen – gehörten zur *Fraternitas Uthari*, einem Geheimbund, der Borbarad aus dem Totenreich zurückholen wollte. Als Dolomenes den Sinn von Sayas hochtrabenden Plänen in Frage stellte, hetzte sie ihm Diener der Niederhöhlen auf den Hals. Der Alchimist überlebte nur knapp – seit jener Nacht ist seine obere Gesichtshälfte welk und schlaff wie die eines Hundertjährigen.

Dolomenes floh nach Vinsalt, wo er auf der Suche nach den Geheimnissen vergangener Jahrhunderte immer tiefer in die Unterwelt vorstieß. Als er die Hornissen auf dem Altar des Shinxir erblickte, wusste er, dass er seine Bestimmung erreicht hatte. Fortan nannte er sich nur noch *Crabro* und errichtete sein Refugium im Mark der Stadt. Als 'Hornissengott' herrscht er über die Räusche und Mordgelüstete der Vinsalter und sendet ihnen *Träume von Bosparan*.

Herausragende Eigenschaften: KL 16, FF 15; Resistenz gegen tierische Gifte
Herausragende Talente: Alchimie 18, Magiekunde 13, Heilkunde Gift 15, Sinn-schärfe 14, Gassenwissen 11

Übernatürliche Begabungen: Odem 9, Analys (Substanz) 11, Armatruz 7, Klarum Purum 10, Motoricus 8

Schwerer Dolch: INI 11+W6 AT 13 PA 10 TP W+2* DK H

LE 31 AU 35 AE 26 KO 13 RS 0 GS 8 MR 5(+7)

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Ausweichen I, Verbotene Pforten, Eiserner Wille II, Zaubergehen; sämtliche Schalenrituale

*Der Dolch des Alchimisten ist mit *Drachenspeichel* vergiftet, das starke Schwellungen, Schmerzen und Schwindelgefühl hervorruft (Stufe 7; 1W+3 SP pro SR für 1W+1 SR; eine gelungene KO-Probe +7 halbiert die SP). Wenn Sie möchten, können Sie den Alchimisten zudem mit einem *Angstgift* (Stufe 4, Qualität D) und einem *Halbgift* (Stufe 8, Qualität F) ausstatten.

In einem Kampf wird der Giftmischer seine Chancen durch die Einnahme eines meisterlichen Gewandtheilselixiers steigern: Für 12 Stunden erhält er GE +12 und dadurch AT +3, PA +3, INI +3 und GS +1. (Ob auch die Maske des Alchimisten magische Kräfte aufweist, sei Ihnen überlassen.)

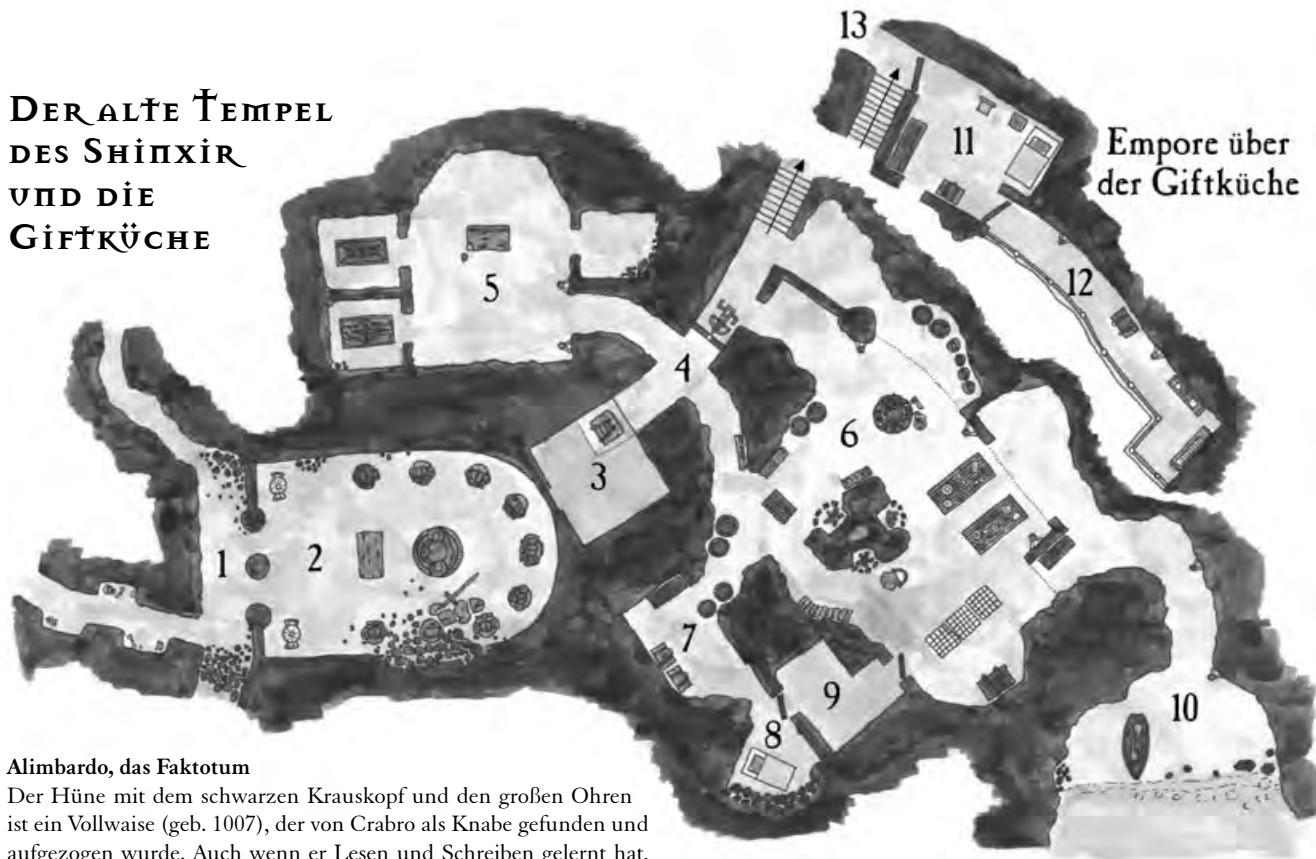
Der alraunige Homunculus

Nicht vielen Alchimisten ist es gelungen, eine Alraune zu erwecken und mit einem Astralgeist zu beleben (siehe **SRD 110**). Crabros anderthalb Spann großer Homunculus dient ihm als Helferlein im Labor, aber auch als Bote und Spion.

KL 14 LE 7 AU 70 AE 18 GS 1 MR 14

Der Homunculus verfügt über eine Magie, die den Vertrautenzaubern **TIER-SINNE** (Hervorragendes Magiegespür), **HEXE FINDEN**, **DINGE AUFSPÜREN** und **UNGESEHENER BEOBACHTER** entspricht, wobei die Ritualprobe durch eine KL-Probe -3 ersetzt wird. Außerdem kann die Alraune auch einen markerschütternden Schrei ausstoßen, der dem **KRÖTENSCHLAG** ähnelt, wobei alle Wesen im Umkreis von 7 Schritt die Hälfte der eingesetzten AsP (d.h. alle, die die Alraune zu diesem Zeitpunkt noch besitzt) als SP erleiden und eine Probe auf *Selbstbeherrschung* + eingesetzte AsP ablegen müssen, um nicht für mehrere Stunden das Gehör zu verlieren (in den Auswirkungen zwei Wunden entsprechend), wenn nicht rechtzeitig geeignete Schutzmaßnahmen ergriffen werden (z.B. ein **SILENTIUM**).

DER ALTE TEMPEL DES SHINXIR UND DIE GIFTKÜCHE



Alimbardo, das Faktotum

Der Hüne mit dem schwarzen Krauskopf und den großen Ohren ist ein Vollwaise (geb. 1007), der von Crabro als Knabe gefunden und aufgezogen wurde. Auch wenn er Lesen und Schreiben gelernt hat, fehlt ihm jedes Verständnis für die Wissenschaften. Alimbardo erledigt alle körperlich anstrengenden Arbeiten – und wird das Leben seines 'Vaters' notfalls mit dem Breitschwert verteidigen, das er in einem Soldatengrab gefunden hat.

Herausragende Eigenschaften: KK 16; Resistenz gegen tierische Gifte

Breitschwert: INI 10+W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+5 DK N

Ringen: INI 10+W6 AT 16 PA 13 TP 1W6 DK H

LE 37 AU 40 KO 15 RS 1 GS 8 MR 3

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung), Ausweichen I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch)

(Option: Alimbardo trägt allzeit ein *Berserkerelixier* bei sich, das ihm für W20 Kampfrunden AT +5, PA –5 und TP +2 verleiht.)

DIE GIFTKÜCHE

Durch die Geheimtür in der Halle des Shinxir-Tempels erreicht man die alte **Sakristei (3)**, deren nackte Wände in fast vollständiger Düsternis liegen. Nur die Andeutung eines Lichtscheins dringt aus einer Bodenluke in der hinteren Ecke, wo eine eiserne Leiter abwärts führt. Auf halber Höhe der Leiter ist ein dünner Draht gespannt, der bei Berührung ein helles Glöckchen laut klingeln lässt. Eine *Sinnschärfe*-Probe +5 ist nötig, um die Falle zu entdecken und zu umgehen. (Es sei Ihnen empfohlen, die Helden unbemerkt bis zum Laboratorium gelangen zu lassen, damit sie die Unterredung zwischen Crabro und seinem stillen Teilhaber belauschen können, siehe **Auftritt der Helden** auf Seite 106.)

Der **Korridor (4)** durchlief einstmal die ganze Anlage. Crabro hat das zwei Schritt hohe Tonnengewölbe hinter der nächsten Kreuzung durch eine Mauer in zwei Teile getrennt. Die Backsteinwand zeigt aufgemalt ein Hornissennest. Mit ein wenig Mühe (*Sinnschärfe*-Probe +7) lässt sich darin eine Aussparung erkennen. Aus dieser fliegen die 'Stachel' der mechanischen Hornisse, die auf der anderen Seite der Wand aufgebaut ist und den Eingangsbereich mit Schüssen aus tödlichen Bolzen bestreichen kann (TP 2W+6). An der Gangbiegung nach rechts hängt eine Pechfackel in einer Eisenhalterung. Linkerhand geht es in die lichtlose **Krypta (5)**, in der immer noch die mit Schlachtszenen geschmückten Steinsarkophage zweier Hohepriester des Shinxir stehen.

Der rechte Gang windet sich durch den Fels hin zu einer natürlichen Kaverne, deren Wände an einigen Stellen behauen und mit Mauerwerk zu Räumen ergänzt wurden. Bereits im Weg zum **Laboratorium**

(6) stehen Regale, deren Böden allerlei Behältnisse tragen, aus denen es süßlich, würzig oder infernalisch riecht, sowie ein paar große Eichenfässer (hinter denen man sich prima verstecken kann).

Die große Halle ist eine beeindruckende Giftküche: Drei separate Feueröfen ziehen sich um die Felssäule in der Mitte (in deren Inneren sich die Abzüge zu einem Schlot vereinigen). In Kupferkesseln brodeln unappetitliche Sude, die verschieden farbige Dämpfe verbreiten. An allen Wänden stehen Regale, Schränke, Kisten, Truhen, Fässer oder Körbe, die Zutaten oder fertige Mixturen enthalten (fein säuberlich mit Kürzeln in Nanduria-Zeichen beschriftet). Öllämpchen oder (in der Nähe schnell brennbarer Substanzen) eingelassene Gwen-Petryl-Steine spenden in ungleichmäßigen Abständen mal rötliches, mal grünblaues Licht. Eingezogene Wände, ein Ziehbrunnen und mehrere schwere Arbeitstische (mit Aufbauten aus Glas sowie Mörsern, Tiegelchen, Messern und anderen Gerätschaften) verwandeln den Raum in ein Labyrinth. Auffällig sind auch drei große Käfige im hinteren Bereich, in denen zwei Mengbillier Affen, eine Höhlenspinne und vier Murmeltiere ihres ungewissen Schicksals harren. Mehrere kleinere Drahtkäfige, die auf Kopfhöhe an den Wänden hängen, beherbergen Blaubauch- und Koschkröten, Wüstenskorpione, Nesselsvipern, Wolfsratten, Fledermäuse, Schmetterlinge (in einem verhüllten Käfig einen lebenden Ikanaria, siehe **ZBA 116**) und eine Eule. Mehrere Ausgänge führen aus dem Laboratorium, das im Bereich des Brunnens sogar zwei Stockwerke hoch ist, wo sich eine Empore befindet (**Räume 11 und 12**, siehe unten).

Auch der **Lagerraum (7)** ist mit Behältnissen zugestellt. An einer Wand befindet sich der **Altar des Hornissengottes** (siehe den entsprechenden Abschnitt auf S. 97), der hier je nach Anordnung der Spielsteine auf dem *Squattura*-Brett eines der beiden Gegenstücke in Alt-Bosparan kontaktieren kann.

In der benachbarten **Schlafnische (8)** hat das Faktotum Alimbardo seine schlichte Lagerstatt. Die Geröllhalde dahinter ziert eine Sammlung aus Flöten, Trinkgefäßen, Würfeln und Figuren, die Alimbardo aus Tiergebeinen geschnitzt hat.

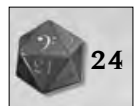
Zwei Türen führen ins **Archiv (9)**, dem vielleicht größten Schatz des Alchimisten. In die Wände eingelassene Borde sammeln Stapel von gebündelten Papieren und kleine Notizbücher, in denen Crabro über alle Geschäfte seit seiner Ankunft in Vinsalt Buch geführt hat. Daneben befinden sich die gesammelten Jahrgänge des *Bosparan Herold*, des *Bosparanischen Blattes* und des *Aventurischen Boten* sowie haufenweise Steckbriefe. Diese Druckwerke erlauben es Crabro nicht nur, sich über Persönlichkeiten der Oberschicht zu informieren, sondern

auch, plötzliche Todesfälle und ungeklärte Morde zu bemerken und mit seinen Verkaufslisten abzugleichen. Anhand seiner gut recherchierten Betrachtungen kann sich der Giftmischer jederzeit ein Bild von den Vorlieben und Schwächen seiner Kundschaft machen.

Zwei Fluchtwege führen aus dem Laboratorium: Das brackige unterirdische **Gewässer (10)** dient vor allem als Abguss und Abort, kann aber zur Not mit einem kleinen Ruderboot befahren werden, bevor es nach mehreren Windungen gurgelnd in der Tiefe verschwindet (hier wäre ein Tauchgang über eine Strecke von acht Schritten vonnöten, um in einem alten Kanal wieder emporzusteigen). Alimbardo benutzt das Boot gelegentlich, um Höhlenpilze von einer der Wände abzukratzen. Über eine Treppe erreicht man den **Fluchttunnel (13)**, der von den Shinxir-Priestern begonnen, aber erst von Crabro vollendet wurde. Der Gang führt über mehrere steile Stiegen und rutschige Wendeltreppen stetig aufwärts, durchläuft ein dornengespicktes Fallgatter aus Eisen, das sich nur über einen versteckten Hebel auf dieser Seite öffnen lässt, und endet schließlich vor einer Steinwand – eine weitere Geheimtür, die sich mit Kraft (KK-Probe +3) aufdrücken lässt und sich in den Keller eines leer stehenden Hauses ganz in der Nähe des Bordells *Silberspiegel* öffnet.

Von dem Fenster seines **Schlafzimmers (11)** neben dem Fluchttunnel kann der Alchimist sein Labor überblicken. Hier bewahrt Crabro seine persönlichen Gegenstände auf: Kleidung, Erinnerungsstücke und eine kleine, mit Zauberzeichen vor Brand geschützte Truhe, die seine Tagebücher und wertvollsten Rezepte enthält (siehe **Die Geheimnisse des Giftmischers** rechts). Auf der benachbarten **Empore (12)** werden dagegen alchemistische Schriften und besonders kostbare Zutaten (wie Diamantstaub, Drachentränen oder Goldpulver) gelagert.

Auftritt der Helden



Wenn die Helden sich dem Laboratorium nähern, hören sie die Stimmen zweier Männer, die in ein Gespräch vertieft sind. (Tipp: Lassen Sie die Helden die folgende Szene unabhängig vom Erfolg etwaiger Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* beobachten – wenn die Proben gelingen, ist es dem Geschick der Helden zuzuschreiben, dass sie ihre Gegner belauschen können, andernfalls ihrem Glück.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im flackernden Licht der Feuerstellen sind zwei grauhaarige Männer auszumachen, die linke Hand neben einem Brunnen stehen und sich unterhalten. Der größere der beiden ist hager, mit einer weit vorspringenden Nase und gelblichen Augen. Seine schlichte graue Robe und der gleichfalls graue Stab, der von einem Geierschädel gekrönt wird, weisen ihn als Zauberer aus. Der andere Mann trägt über einer karmesinroten Robe eine braune Lederschürze – dies muss der Giftmischer sein. Als er den Kopf wendet, funkelt über dem mit Wachs versteiften Bart eine goldene Maske, die das Gesicht oberhalb des Mundes bedeckt.

“Wie wirkt es?”, fragt der Geiergesichtige.

“Schnell. Tödlich. Wie gewünscht”, entgegnet der Giftmischer.

“Die eine Mixtur ist dem Wachtelfleisch angepasst, dass der Comto so schätzt, die andere dem Felsfelder Roten. Jede für sich ist harmlos, zusammen zerreißen sie das Herz im Leibe. Wenn der Comto nach dem Wein verlangt, wird er von Boron abberufen. Es steht alles in dem Plan ...”

Der Finger des Alchimisten geht in eure Richtung! Doch nein, er deutet nur auf einen Tisch, der nahe dem Gang steht und mit Papieren bedeckt ist.

“So wird Ravendoza sterben”, stellt der Geier fest. Der Giftmischer wendet sich wieder ihm zu: “Ja. Durch mein Gift und Euren Handlanger. Warum kann Eure Freundin es nicht selbst erledigen?”

Die Antwort kommt rasch: “Weil dann Männer wie Ihr ohne Arbeit wären.”

“Männer wie wir, mein Freund”, berichtigt der andere. Beide grinsen.

Ein schriller Schrei zerreißt die Stille und bricht sich hundertfach an den Wänden der Kaverne. Das Krakeelen kommt aus einem

Pflanzenkübel voraus, aus dem sich eine Rübe selbst herauszieht und behände über die Kante hüpfte. Eine lebendige Zauberwurzel! Nicht nur die Augen der Alraune sind jetzt auf euch geheftet.

Es kommt unweigerlich zum Kampf, bei dem nicht nur der Giftmischer und seine beiden Gehilfen gegen die Helden stehen, sondern auch sein stiller Teilhaber, der Graue Geier (siehe **Dramatis Personae** S. 15).

Der Graue Geier

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, CH 15; Herrschsucht 7

Herausragende Talente: Schleichen 14, Gassenwissen 18, Menschenkenntnis 14, Überreden (Einschüchtern) 15 (17); Gabe Gefahreninstinkt 10

Herausragende Zauberfertigkeiten: Transversalis 17, Leib des Erzes 14, Foramen 15, Axxeleratus 13, Blitz 16, Ignifaxius 10, Gardianum 11, Blick in die Gedanken 13, Sensibar 14, Penetrizzel 12, Vocolimbo 8; viele Zauber aus den Bereichen Telekinese, Geisterwesen, Hellsicht oder Verständigung auf 10+



Zauberstab*: INI 12+W6 AT 13 PA 14 TP W+1 DK NS
LE 30 AU 33 AE 60 (45)** KO 12 RS 0 (4)** GS 7 MR 7 (+3+7)

Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit; Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten, Matrixverständnis, Simultanzaubern, Zauberoutine, Zauber unterbrechen, Zauber bereithalten.

*Der Zedernstab des Grauen Geiers ist mit den Zaubern *Ewige Flamme*, *Seil des Adepten*, *Hammer des Magus*, *Kraftfokus*, *Schuppenhaut* und *Apport* belegt.

**Bereits wirksam ist ein LEIB DES ERZES (für 15 AsP), der dem Magier einen RS von 4 gegen erzene Waffen verleiht und es ihm ermöglicht, durch Wände zu gehen.

Verhalten im Kampf:

- Ein BLITZ oder ein HAMMER DES MAGUS bringen einen Helden aus dem Gleichgewicht und verschaffen dem Geier Zeit für einen Zauber.
- Ein AXCELERATUS zu Beginn hebt die Initiative und Parademöglichkeiten.
- Den TRANSVERSALIS beherrscht der Geier so meisterlich, dass er mit einer Probe +6 für 4 AsP binnen 1 Aktion verschwinden und an einem beliebigen anderen Ort der Giftküche wieder auftauchen kann.

- Ebenso nutzt er auch seine Fähigkeit, durch Wände zu gehen, für einen Rückzug oder zur Vorbereitung eines Überraschungsangriffs.
- Perfide ist die Kombination mit einem VOCOLIMBO, um einen Gegner abzulenken oder in eine falsche Richtung zu locken.
- Ein Öffnen der Tierkäfige (mit FORAMEN oder den Händen) vergrößert das Chaos und verschafft den Helden neue Gegner.
- Ein MOTORICUS oder KLICKEADOMMS auf Regalbretter bombardiert die Helden mit alchemistischen Substanzen (siehe **Würfeltabelle** unten auf dieser Seite).
- Ein gezielter IGNIFAXIUS kann sich verheerend auswirken.

Gestalten Sie den Kampf so, dass der Graue Geier (je nach Verfassung) mit einem höhnischen Lachen oder einem Fluch auf den Lippen entkommt – Ihre Helden werden in **Masken der Macht** erneut mit ihm zusammentreffen. Der Giftmischer und seine Gehilfen sind dagegen zum Untergang verdammt, ebenso das Laboratorium, das mit hoher Wahrscheinlichkeit Feuer fangen und in einem farbenprächtigen Brand vernichtet wird. Bewegen Sie das Kampfgeschehen durch alle Räume der Giftküche und beziehen Sie die Einrichtung mit ein – Patzer, Sprünge, Stürze und wuchtige Hiebe sind dazu angetan, Zutaten und Mixturen von Borden und Tischen zu schleudern (siehe die **Würfeltabelle**).

Gönnen Sie Ihren Helden gleich zu Anfang den Erfolg, die auf dem Tisch in der Nähe des **Korridors (4)** liegenden *Pläne des Giftanschlags* an sich zu bringen. Machen Sie sie später auf die Truhe mit den *Tagebüchern des Giftmischers* aufmerksam (siehe das **Schlafzimmer 11**), beispielsweise indem der Alchimist oder sein Faktotum versuchen, diese in Sicherheit zu bringen, und/oder einem der Helden auffällt, dass das nicht sonderlich schwere Kistchen den Flammen trotzt (Sie können sie zu diesem Zwecke auch in einem anderen Raum platzieren). Diese **Geheimnisse des Giftmischers** (s.u.) sollten Ihre Helden aus dem Labor bergen. Das **Archiv (9)** dürfte dagegen ein Raub der Flammen werden – mehr als ein paar Fetzen und Fragmente sollten die Helden nicht retten können. Die Gruppe kann schließlich durch den **Fluchttunnel (13)** oder das **Gewässer (10)** entkommen.

Würfeltabelle für ein zufällig zerstörtes Behältnis, das seinen Inhalt auf eine Person ergießt (W20):

- | | |
|-------|---|
| 1 | heilsames Tonikum; W6–1 LeP zurück |
| 2 | erfrischendes Elixier; eine Eigenschaft steigt für 2W KR um 1 Punkt |
| 3–4 | Pulver oder Gewürz, das Niesreiz auslöst; W6 KR alle Proben +3 |
| 5 | Narkotikum; W6 KR alle Proben +2 |
| 6–7 | schwere Parfümwolke oder übel riechende Brühe; W6 KR alle Proben +1 |
| 8–9 | Farben (Scharlachrot, Hesindigoblau, Purpur ...); W6 Punkte INI-Verlust |
| 10–11 | lebende Insekten (Spinnen, Käfer, Fliegen, Asseln); 2W6 Punkte INI-Verlust |
| 12–13 | Verwandlungstinktur; ein Körperteil wird für 2W6 KR unsichtbar, überzieht sich mit einer Metallhaut oder verwandelt sich in ein tierisches Gegenstück (Eselohren, Ziegenbart, Katzenaugen, Tigerkrallen o.ä.) |
| 14 | Atemgift; W6 SP; Hustenreiz (W6 KR alle Proben +2) |
| 15 | Kontaktgift; W6+2 SP; leichte Lähmung (W6 KR alle Proben +1) |
| 16–17 | Brandbeschleuniger; bei Kontakt mit Feuer +W6 SP Brandschaden |
| 18–19 | starke Säure oder Lauge; 2W6 SP |
| 20 | Explosives Gemisch; 3W6 SP |

Das Ergebnis des W6-Wurfs bestimmt gewissermaßen die 'Dosis' der Substanz, von einigen Spritzern bis zu einem kompletten Begießen. Eine gelungene *Ausweichen*-Probe +5 reduziert die angegebenen Wirkungen auf die Hälfte (auch die positiven). Ein Abwaschen der Substanz(en) mit ausreichend Wasser beendet die Wirkung vorzeitig.

DIE GEHEIMNISSE DES GIFTMISCHERS

Die *Pläne des Giftanschlags* umfassen eine genaue Aufstellung von Comto Ravendozas Gewohnheiten, eine Beschreibung Burg Naumsteins (ohne die Geheimkammern) sowie den gewünschten Ablauf des Attentats, bei dem ein gekaufter Adlerritter namens *Ferugio Monzanetti* den Todesboten spielen soll. Die Papiere benennen eindeutig Odina von Schelf als Auftraggeberin – Beweise, die für den Wahrer der Ordnung und Ravendoza ausreichend sind (siehe das **Nachspiel** auf der nächsten Seite). Die Verwicklung Al'Anfas ist offenkundig, doch Shoy'Rina, der Graue Geier oder Mantikor werden an keiner Stelle genannt.

Die *Tagebücher des Giftmischers* enthalten Hinweise, deren Bedeutung ihre Helden vermutlich erst geraume Zeit später erkennen werden. In mehreren Bänden erzählt Crabro seine Geschichte, von seiner abenteuerlichen Flucht aus Mengbilla über die Sorgen, die Einrichtung für ein unterirdisches Laboratorium zu beschaffen, bis zu seinen Bemühungen, die ersten Altersleiden mit Tinkturen zu bekämpfen. Darin finden sich zwar keine geschäftlichen Einzelheiten, aber hämische Seitenhiebe auf Menchal ak'Taran und pikante Anspielungen auf Niams zeitweilige Liaison mit Saya di Zeforika (und Crabros Erleichterung, als die Affäre an der Herrschaft der beiden Magierinnen zerbrach) sowie die immer wieder geäußerte Befürchtung, seine große Feindin Saya könnte immer noch am Leben sein.

Crabros wichtigstes Vermächtnis sind jedoch die Eintragungen über die Kurtisane Lavinia, die den Giftmischer nicht zurückwies. Verstreut über die Berichte vieler Nächte, die Crabro an Lavinias Seite verbrachte, findet sich eine genaue Beschreibung der Dame: Anfang bis Mitte 30, hoch gewachsen, feingliedrig, kurzes, blond gelocktes Haar, mit einem schlanken Körper gesegnet, der nur einen einzigen Makel aufweist: einen fehlenden Zeh am linken Fuß. Bei kundigen Helden (oder nach einer *Götter/Kulte*-Probe +9) werden hier vielleicht die Alarmglocken klingeln und sie an die Diener des Namenlosen denken lassen. Bemerkenswert sind auch die Wünsche der Kurtisane: Über mehrere Treffen verrät sie ihrem Liebhaber, dass sie einen äußerst eifersüchtigen und jähzornigen Kunden habe, dessen sie sich kaum zu erwehren weiß. Fast lässt sie sich ein Gift als Lösung aufdrängen, dann aber erkundigt sie sich sorgsam nach einer Substanz, die nicht in einem Tee aus Lulanie und Kamille zu schmecken ist, dem erklärten Schlaftrunk des Unholds (eine das Gemüt beruhigende, aber durchaus ungewöhnliche Mischung, wie jedem Heilkundigen auffallen wird). Selbst Crabro fällt hier nur ein todsicheres Gift ein: Purpurbliß. Dies braut er Lavinia als Liebeslohn (vor mehr als einem Jahr).

Was die Helden hier vorliegen haben, aber wohl nicht auf Anbieh deuten können, ist die Spur, die schließlich zu Amenes Mörderin führt: *Rondria Kolemaistos* (siehe auf S. 17 im Abschnitt **Dramatis Personae**) hat (ohne das falsche Binokel und mit gefärbtem Haar) als Kurtisane Lavinia den Alchimisten benutzt, um an das Gift zu kommen, das die Kaiserin tötete. Vor wenigen Wochen hat 'Lavinia' übrigens erneut nach einer Dosis des Gifts verlangt – und von Crabro, der ihr mit Haut und Haaren verfallen schien, erhalten.

Welche *Rezepturen* den Helden in der Truhe in die Hände fallen (denkbar wären *Bannböl*, *Mengbiller Feuer* oder *Borbarads Hauch*), sei Ihnen überlassen, ebenso eine Auswahl von Wertgegenständen, die Ihre Helden vielleicht aus den Flammen retten können. Sie haben die Gelegenheit, Ihre Gruppe mit Geld, Edelsteinen, Büchern, Tränken und Elixieren nach Ihrem Ermessen auszurüsten. Allein Crabros Alchimistenschale aus Mondsilber hat einen Materialwert von über 300 Dukaten.

ENDE

Zurück in der Oberwelt sollten sich die Helden unverzüglich zu Ihrem Auftraggeber begeben, um nicht noch in einen Hinterhalt der abtrünnigen Odina von Schelf zu laufen (siehe **Der starke Arm des Gesetzes** auf S. 96). Saryun Loriano verlangt den Helden einen genauen Bericht ab: vom Ende des Giftmischers und seinen Hinterlassenschaften, aber auch von den Relikten Bosparans, die die Helden in der Unterwelt erblickt haben. Alle gefundenen Beweise (Pläne und Tagebücher) fordert Saryun ein, um sie "zur Wiederherstellung der

Ordnung zu verwenden". (Bedenken Sie, dass man einem Hochge-
weihten des Praios kaum die Wahrheit vorenthalten kann!)

Neben dem Wohlwollen des Wahrers (sowie entweder der Freispre-
chung der Familie Gerons von Tikalen von allen Vorwürfen oder aber
den versprochenen Golddukaten) winken als Belohnung **500 AP** so-
wie *Spezielle Erfahrungen* in den Bereichen *Götter/Kulte*, *Geschichts-*
wissen, *Orientierung* und *Gassenwissen* sowie je nach Einsatz noch
auf *Magiekunde*, *Heilkunde Gift* oder *Kartographie* und auf geforderte
Kampftalente und Zauber.

ПАХСПИЕЛ: ТОД ЕИПЕР СТААТСБЕАМТЕН

Wenige Tage später, noch vor dem Einmarsch der Timoristen in Vin-
salt, stürmt eine Abordnung der Tempelgarde und der Horaslegion
den *Prokuratorenpalast*, den Wohnsitz der Ersten Marschallin des Ad-
lerordens, um diese zu verhaften. Comtessa Odina von Schelf vermei-
det es, ihren Feinden lebendig in die Hände zu fallen, und wählt den
Freitod. Entscheiden Sie selbst, ob sie sich aus Scham mit Gift richtet,
aus dem Fenster stürzt oder in die Klängen ihrer Häscher wirft, und
auch, ob Sie Ihren Helden den Triumph gönnen wollen, bei der Ver-
haftung dabei zu sein.

FAZIT

Es bleibt zum Abschluss ein Resümee zu ziehen, was die einzelnen
Gruppierungen nach diesem Abenteuer über die Hintergründe der
Kampagne wissen.

Die Helden ...

... wissen nun, dass sowohl die Marschallin des Alderordens als auch
ein Mengbiller Giftmischer mit der Hand Borons und alananischen
Verschwörern in Verbindung standen. Aus diesem Netzwerk ist nur
noch eine Gestalt übrig: ein mysteriöser Zauberer, der in Diebes- und
Bettlerkreisen als der Graue Geier bekannt ist.

Vielleicht haben die Helden auch schon verstanden, dass sie einen
Hinweis auf Amenes Mörderin in der Hand hielten. Alle Versuche,
die Kurtisane Lavinia auf eigene Faust zu finden, bleiben jedoch er-
folglos.

Timor ...

... hat mit Odina von Schelf eine Zuträgerin Al'Anfas eliminiert.
Durch die Eroberung Vinsalts fallen ihm kurz darauf Odinas Archive
in die Hände. Es wird jedoch Monate dauern, bis er die Berge von Ak-
ten gesichtet hat. Die Vermutung, die Comtessa sei am Tod Amenes
beteiligt gewesen, bestätigt sich jedoch nicht.

Hier tut sich mit den Tagebüchern des Giftmischers eine neue Spur
auf: Timor fahndet nach Lavinia und wird sie nach einigen Bemü-
hungen aufspüren (in **Masken der Macht**).

Das Erscheinen des Grauen Geiers, den Timor bislang nicht mit
Al'Anfa in Verbindung gebracht hatte, ist für den Kaiser ein Rätsel –
und ein Anlass, mehr über den Zauberer aus Kuslik herauszufinden.

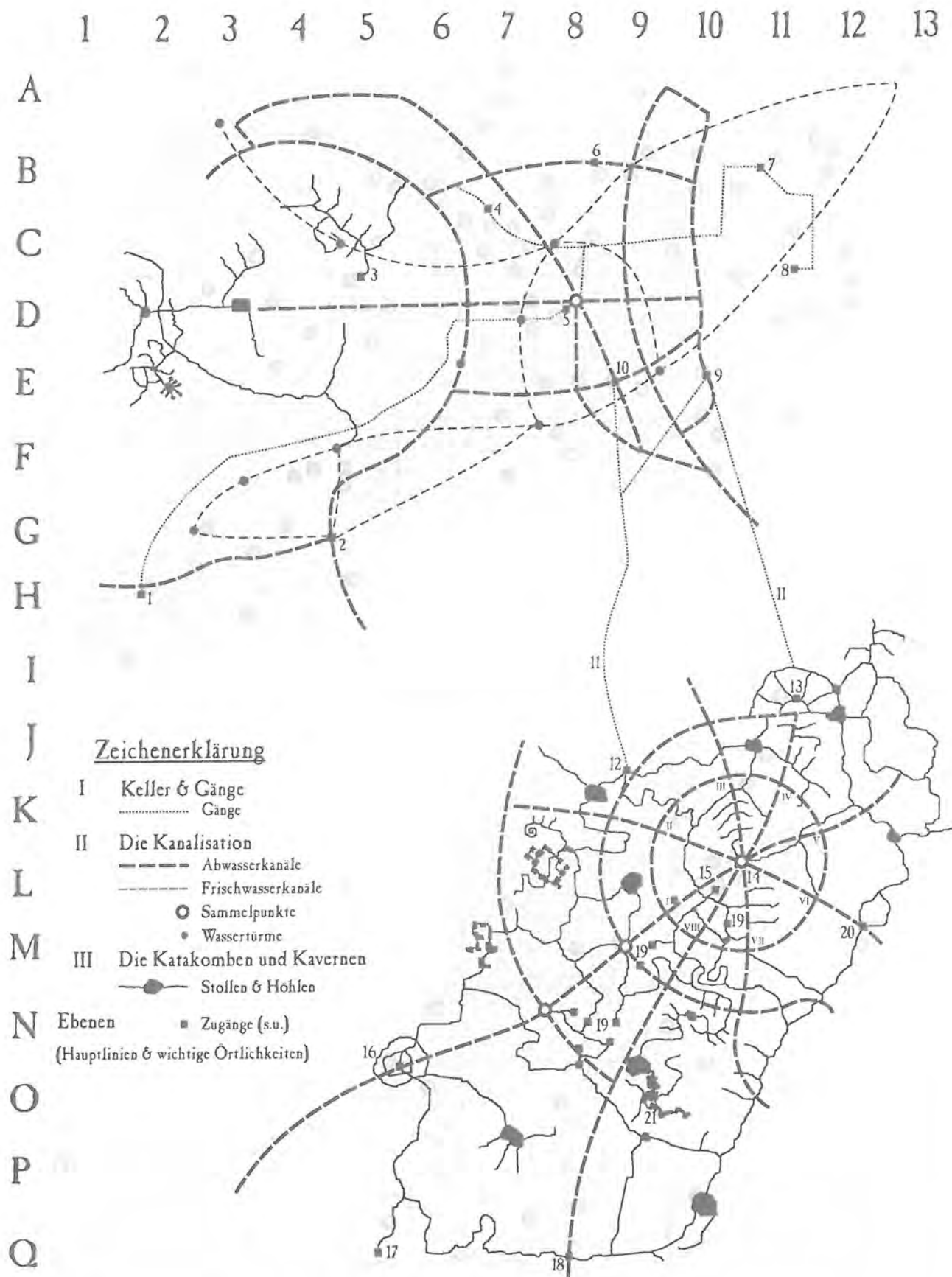
Mantikor ...

... erhebt sich wieder. Shoy'Rina, Deredan Karinor und der Graue
Geier erkennen angesichts ihres gescheiterten Plans mit Odina von
Schelf die Notwendigkeit, ihre alten Mitverschwörer hinzuzuziehen.
Bei seiner ersten Zusammenkunft nach über zwanzig Jahren ist sich
Mantikor einig, alle Chancen zu nutzen, die die Thronfolgekriege
bieten.

Die Anhänger des Namenlosen ...

... bringen sich in Chababien, Arivor und Vinsalt in Stellung, um den
nächsten Streich gegen die Heimatlande des Zwölfgötterkults zu füh-
ren. Wenige Wochen nach **Träume von Bosparan** kehrt *Arvedua von*
Radoleth in die Yaquirmetropole zurück, während *Rondria Kolemai-*
stos (alias Lavinia) ihre Stunde im Gefolge Aldares kommen sieht.

FORTSETZUNG UND ABSCHLUSS DER KÖNIGSMACHER-KAMPAGNE IM BAND MASKEN DER MACHT



Die Unterwelt von Vinsalt

stark vereinfachte
Darstellung

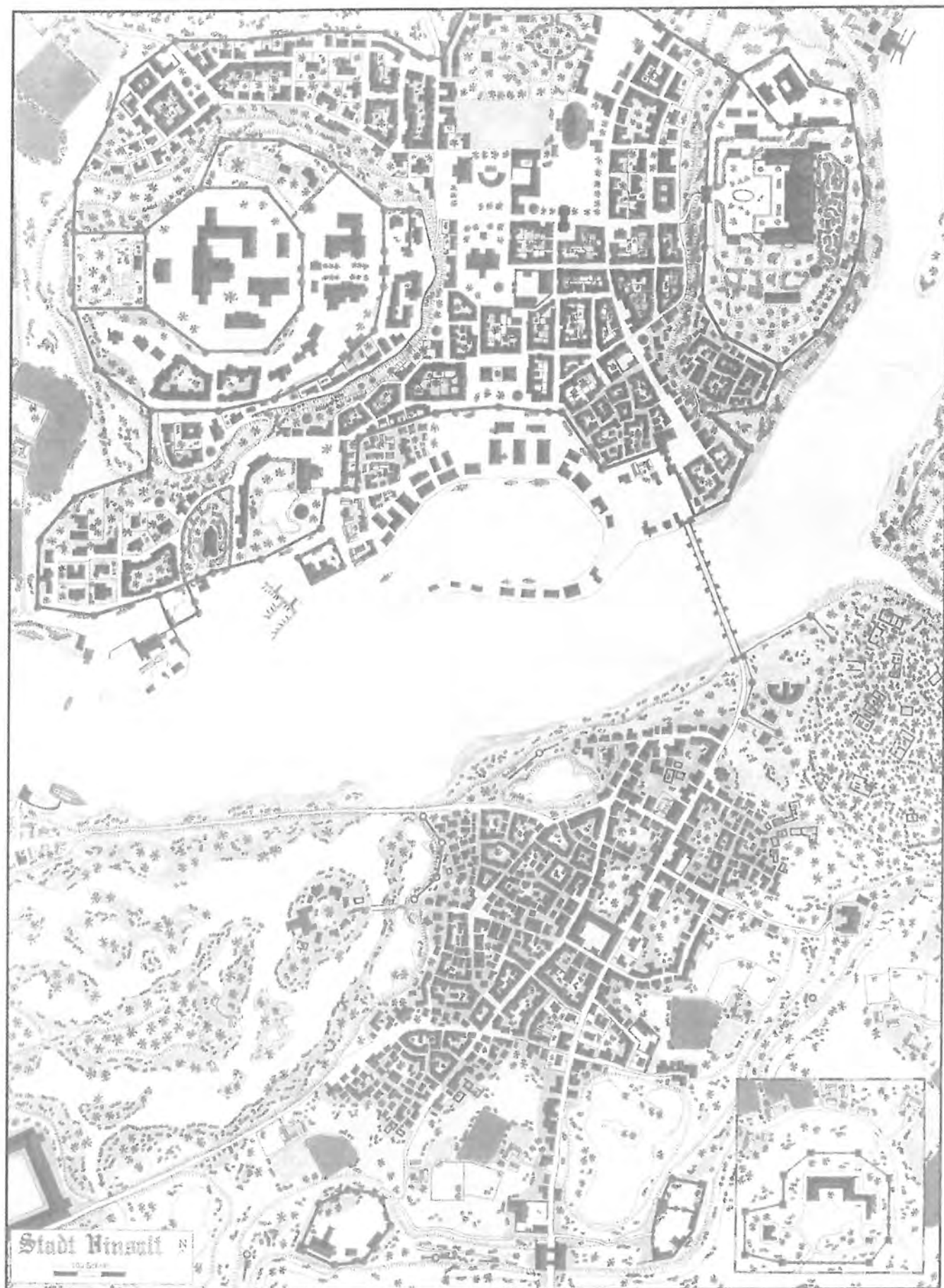
100 Schritt

1 - Hotel "Alt-Bosparan"
 2 - Großer Wasserturm
 3 - Rondra-Tempel
 4 - Oper
 5 - Stadtgefängnis
 6 - Arena
 7 - Kgl. Marstall

8 - Königspalast
 9 - Wirtshaus "Blutulme"
 10 - Bordell "Haus Olorande"
 11 - Gänge unter dem Yaquir
 12 - Niams Villa
 13 - Boron-Tempel
 14 - Großer Kanalisationsdom

15 - Tempel des Nandus
 16 - Heimlicher Tempel des Phex
 17 - Akademie der Kriegs- & Lebenskunst
 18 - Altes Bosparaner Tor
 19 - Villen der Gründergeschlechter
 20 - Residenz des Barons
 21 - Tempel des Shioxir

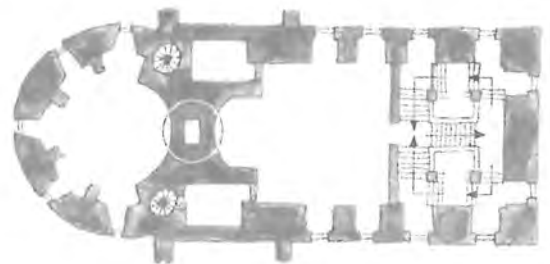
TRÄUME VON BOSPARAN: STADTPLAN VON VINSALT



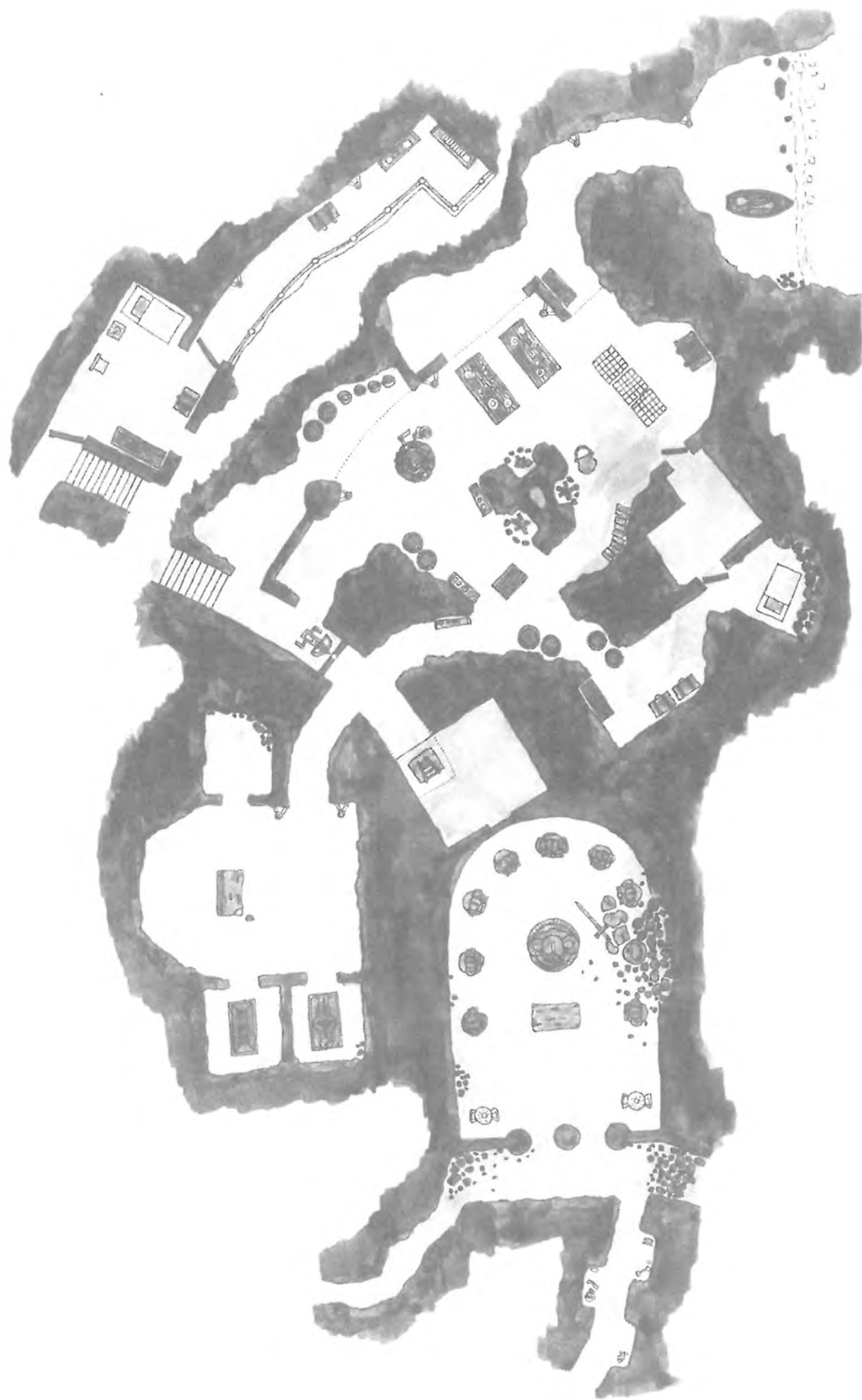
*DIE GEFANGENEN VON PAUMSTEIN:
BURG PAUMSTEIN AM YAQUIR
(AUFRISS)*



GRUNDRISS I. OBERGESCHOSS

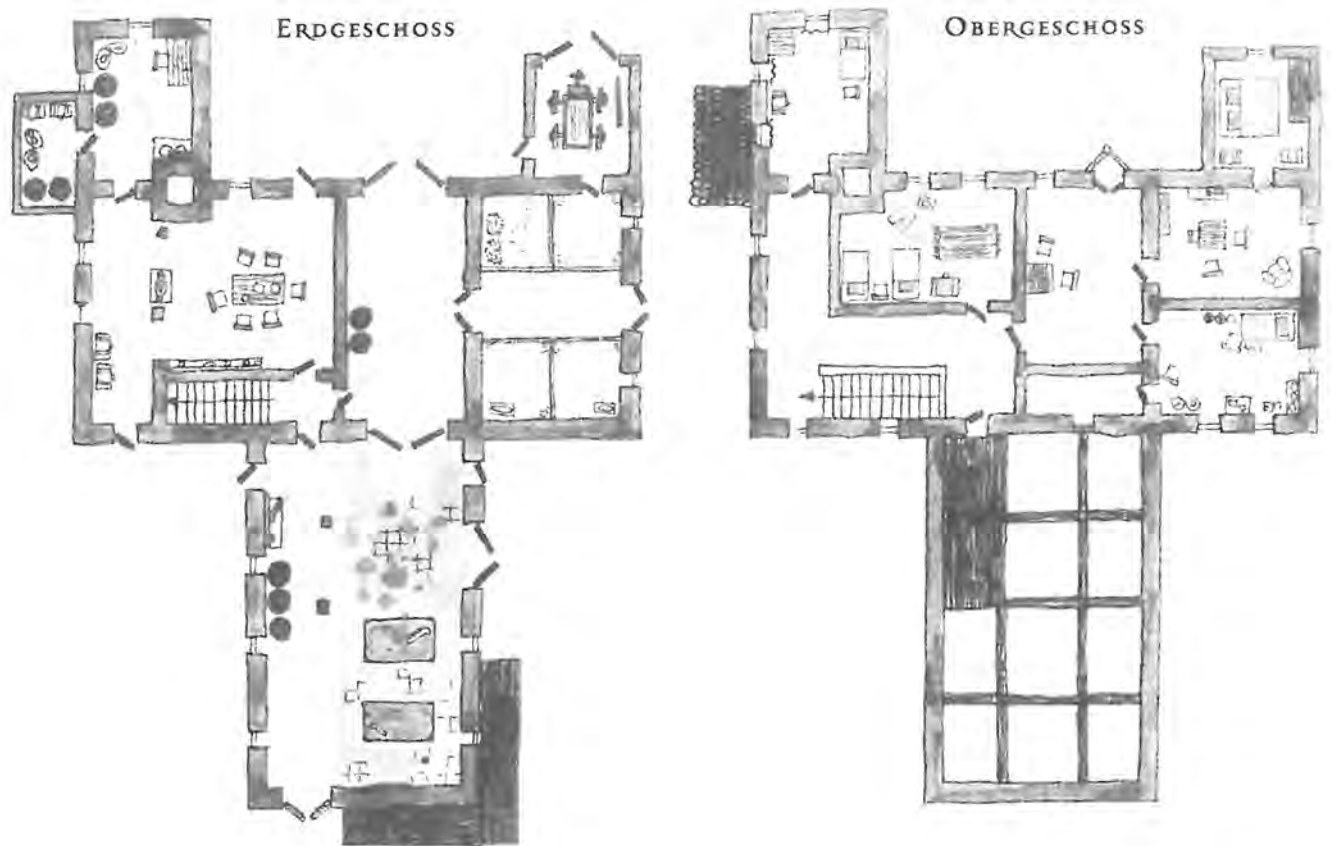


SEITENANSICHT DES
GROSSEN TURMS UND
DES PALAS SOWIE
GRUNDRISS DES
ZELLENTRAKTES

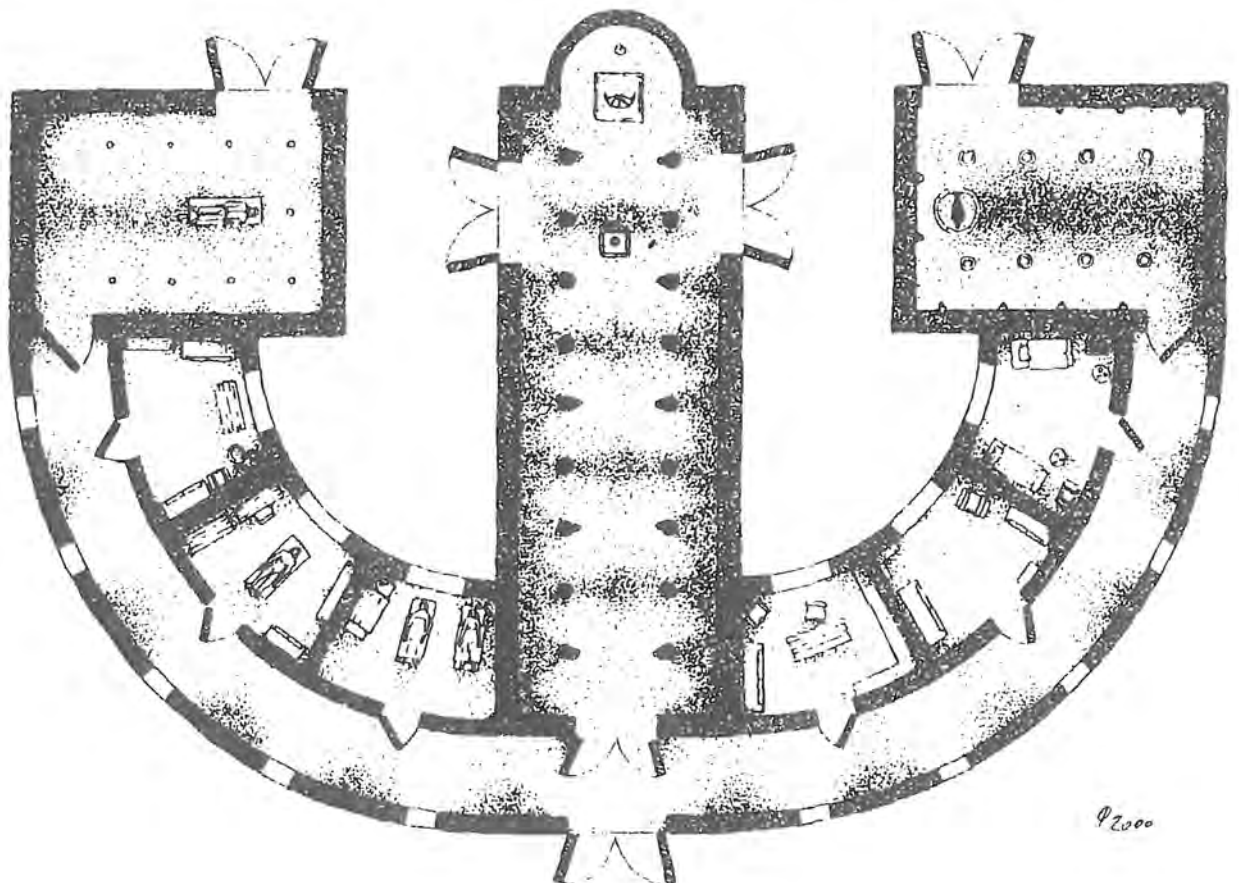


TRÄUME VON BOSPARAN: DER ALTE TEMPEL DES SHINKIR UND GIFTKÜCHE

DIE STUNDE DES TODES: DAS HAUS DES ABDECKERS



DIE STUNDE DES TODES: DER TEMPEL DES BORON



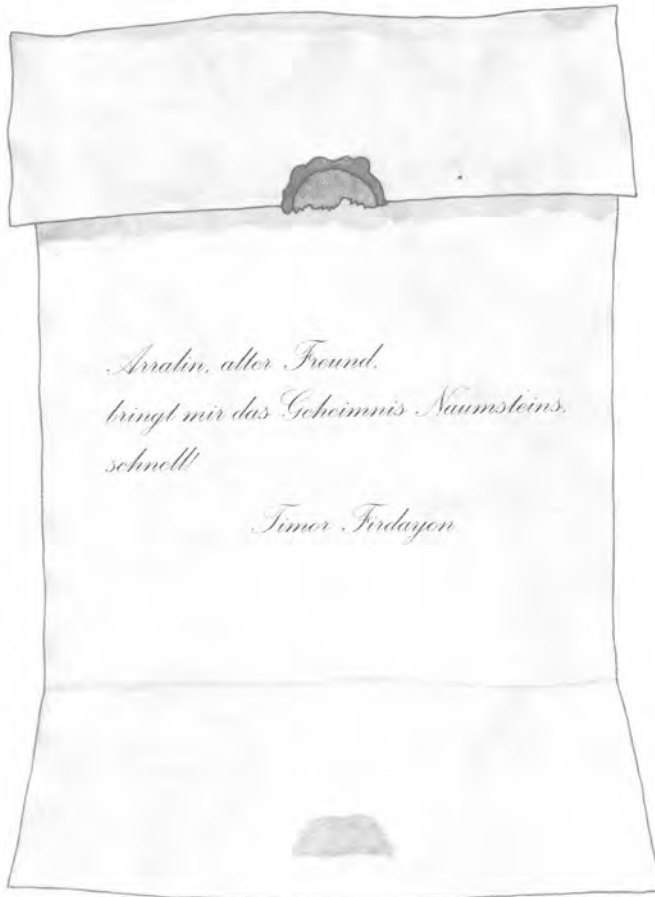
DER FALKE KÄMPFT UM SEINEN HORST: KARTE VON TIKALEN



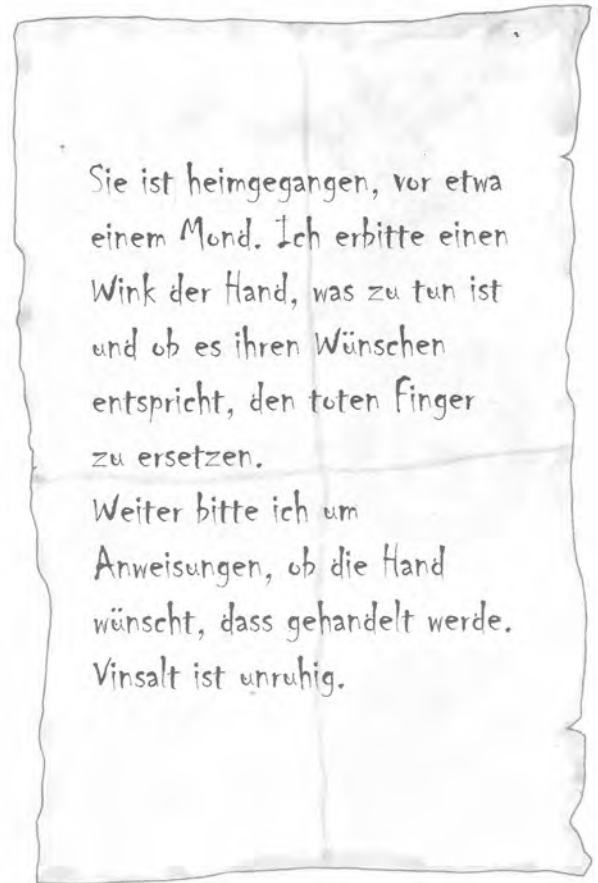
DIE STÜPPE DES TODES: BORON-TEMPEL UND HAUS DES ABDECKERS



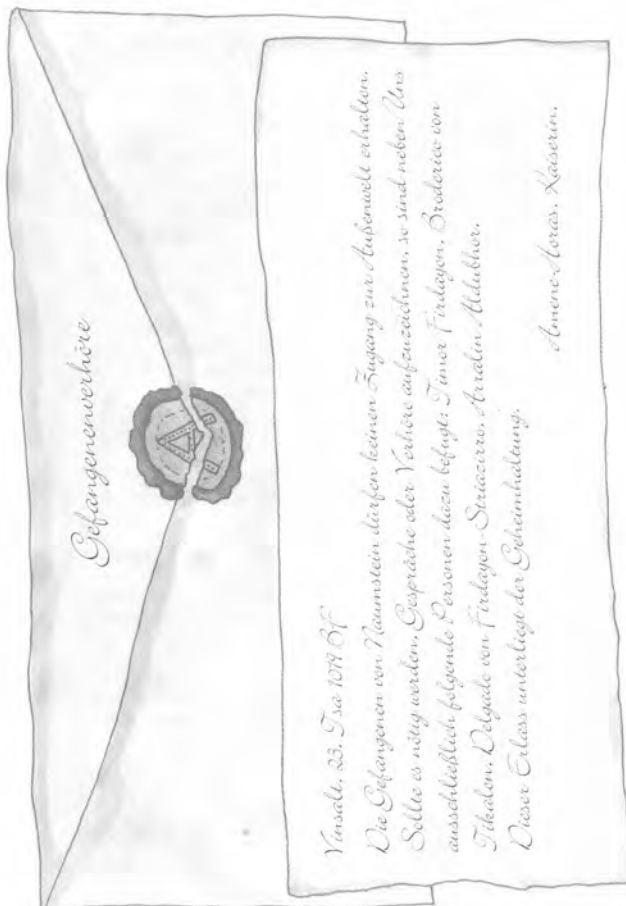
**DIE GEFANGENEN VON PAUMSTEIN:
DER BRIEF TIMORS**



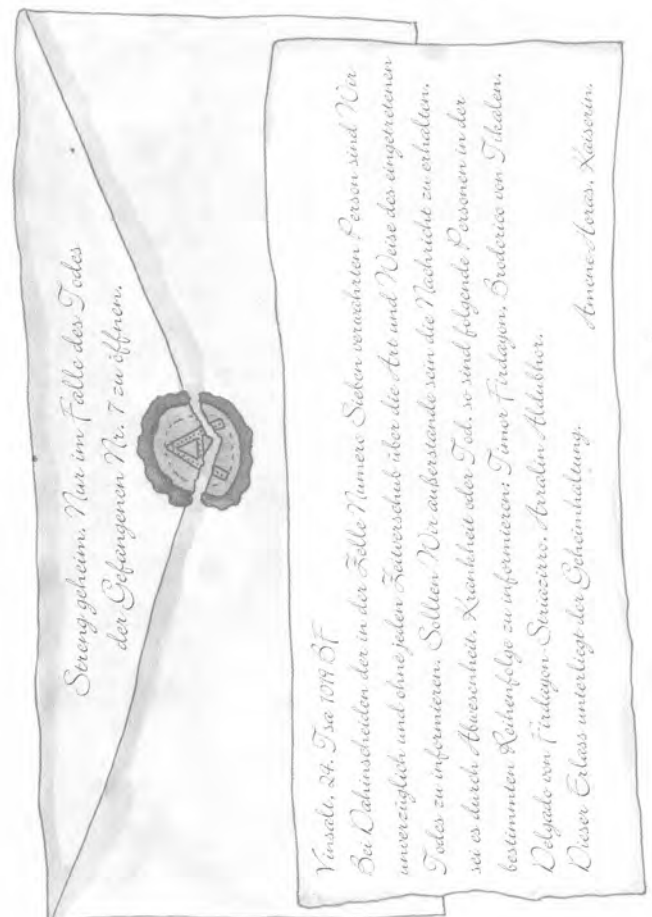
**DIE STUPPE DES TODES:
DER BRIEF DES ABDECKERS**

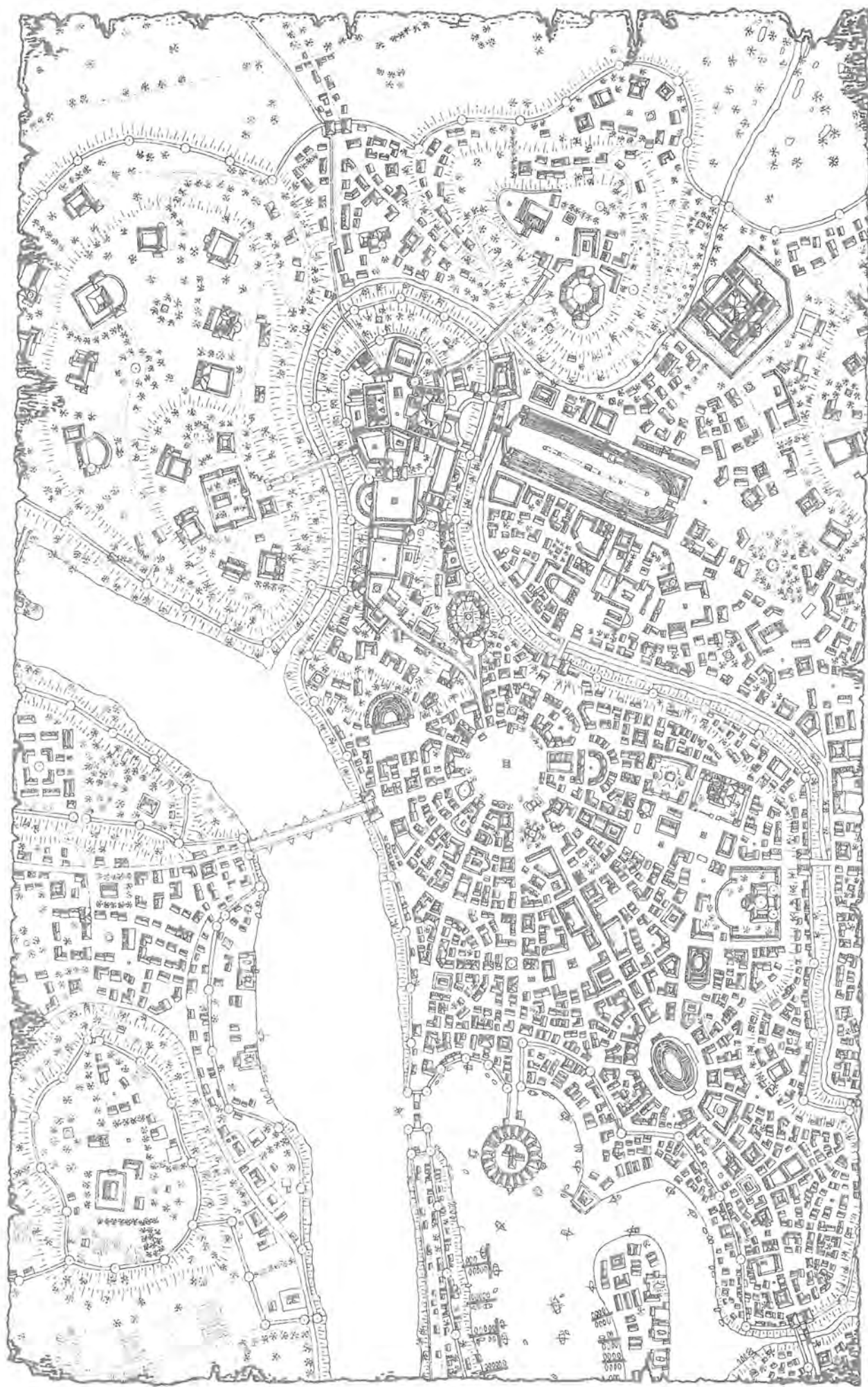


AMENES ANWEISUNG I



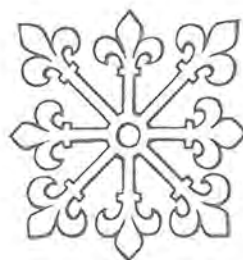
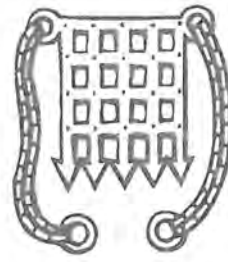
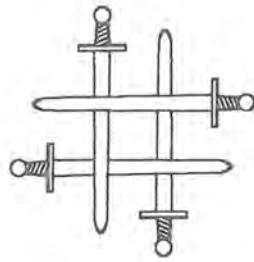
AMENES ANWEISUNG II





TRÄUME VON BOSPARAN: ALTE KARTE VON BOSPARAN

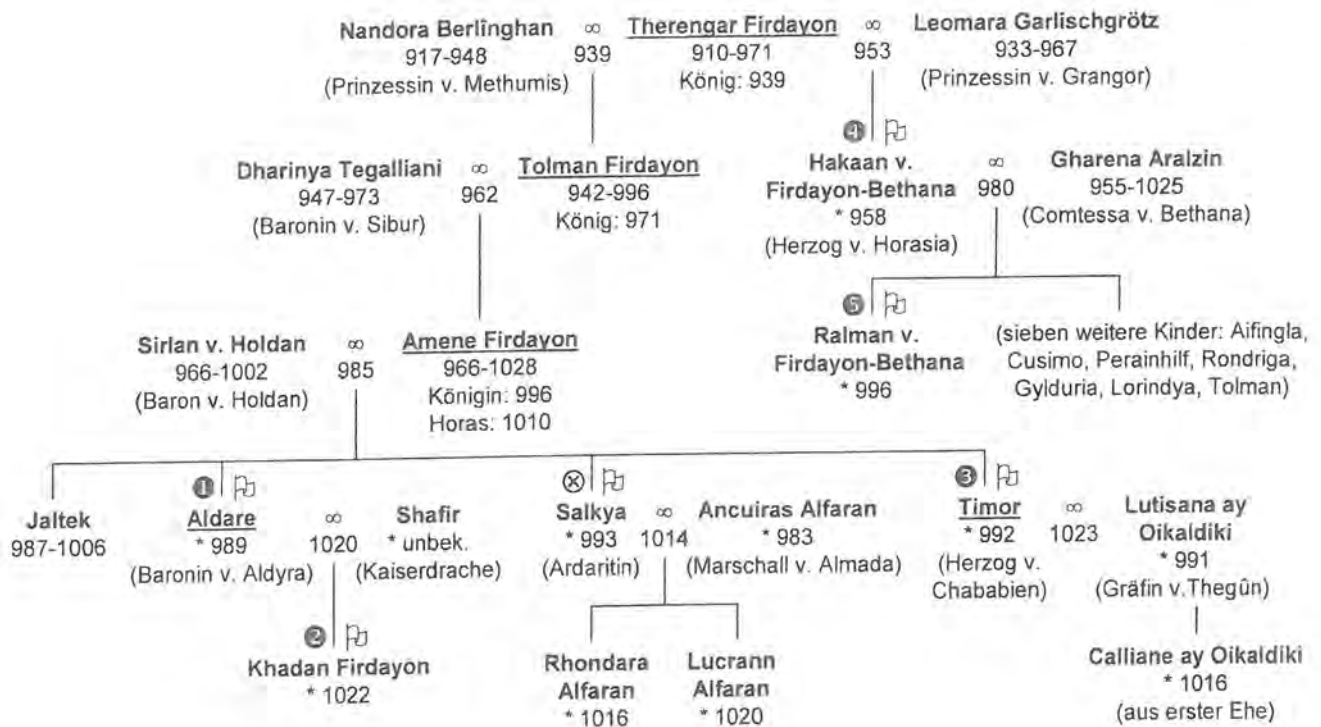
EMBLEME DER ANFÜHRER UND FAMILIEN



STAMMTAFEL DES HAUSES FIRDAYON

Thronfolgerang 1028 BF

Gekrönter Monarch



ΤΡΑΪΜΕ ΒΟΝ ΒΟΣΡΑΠ: ΔΙΕ ΒΡΙΕΦΕ ΑΠ ΠΙΟΤΗΙΑ

Geliebte Niothia!

Der Tempel befindet sich zwischen Murakeum und Stadion unter dem Forum Senebs II. Damit du rasch zu mir findest, beschreibe ich dir den Weg zum Heiligtum genau: Am Centrum Aventuricum begibst du dich hinab in die Tiefe, wo unter dem goldenen Obelisk der Dom der großen Kanalisation liegt. Hier nimmst du den Kanal Nummer VII und folgst ihm 120 Schritte, bis du an eine Wendeltreppe gelangst.

Diese führt dich hinab in die Katakomben Kaiser Daleks.
Folge den Homnisspuren über den Spiegel hinweg bis zur Halle
der Feuerschlote.

(Unter dem Rad hindurch wirst du sicher zur Tempelpforte gelangen.)

Wenn du in der Halle angekommen bist und mich nicht finden solltest, verzweifle nicht! Folge dem Schwert!

Die Feinde des Gottes werden den Weg freigegeben und dich zu mir führen.
Dort, an den Gräbern der Alten, werden wir wieder vereint sein, und ich
werde deinen herrlichen Leib mit Küssen bedecken, beginnend mit den
kirschroten Lippen, dann die ebenholzfarbenen Locken deines Haares
lieblosen, und weiter ...

[Es folgen weitere Schwärmereien, die den Großteil der Seite bedecken.]

Deine Schönheit übertrifft selbst die göttliche Kaiserin und hat mich
vollends bezwungen. Daher eile dich, Niethial!
Heil dem Herrn der Hornussenschwärme! Dein Geliebter.

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

HINTER DEM THRON

Autor: Frank Wilco Bartels

Mit Beiträgen von Andree Nachmann, Dennis Schmidt, Heike Wolf

Reich und mächtig ist das Horasreich unter der Herrschaft der Kaiserin Amene geworden, die man bereits *die Große* nennt. Ihr Tod hinterlässt eine Lücke. Alte Intrigen, tot geglaubte Feinde und eingeschlafene Fehden erwachen wieder zum Leben und drohen, das Land zu zerreißen. Der Kampf um die Krone hat begonnen, doch wird er nicht allein auf dem Schlachtfeld entschieden werden. Denn nichts ist, wie es scheint, und in den Schatten hinter dem Thron ziehen die Königsmacher ihre Fäden. Werden sich Ihre Helden in diesen Netzen verstricken oder werden sie die Verschwörer entlarven?

Dieses Buch enthält drei spielbare Abenteuer, weitere Szenariovorschläge und ausführliche Informationen zum Entwerfen eigener Geschichten in einer Zeit des Umbruchs, voller gefährlicher Auseinandersetzungen und phantastischer Entdeckungen.

Erster Band der *Königsmacher-Kampagne*

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen* nötig. Kenntnis der Spielhilfen *Geographia Aventurica* und *Fürsten, Händler, Intriganten* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 135

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)
EXPERTE / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ, ZAUBEREI,
KAMPFFERTIGKEITEN,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT

HORASREICH,
DIE JAHRE 1028 – 1029 BF

