

MASKEN DER MACHT

KÖNIGSMACHER II



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

MASKEN DER MACHT

KÖNIGSMACHER II



VLISSES SPIELE



AVENTURIEN[®]

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

REDAKTION

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

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN

COVERBILD

SLAWOMIR MAPIAK

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

INNENILLUSTRATIONEN

CARYAD, RYUD VAN GIFFEN,
ANDRÉE HACHMANN,
ALEXANDER JUNG, INA KRAMER,
PORBERT LÖSCHE, SUSI MICHELS,
KARSTEN SCHREURS

KARTEN

PIELS GAUL, ANDRÉE HACHMANN,

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.

Das Schwarze Auge

MASKEN DER MACHT

ZWEITER BAND DER KÖNIGSMACHER-KAMPAGNE

VON

FRANK WILCO BARTELS (RED.), ANDREE HACHMANN,
STEFAN KÜPPERS, DANIEL SIMON RICHTER, THOMAS RÖMER,
DEPPIS SCHMIDT-BORDEMANN UND HEIKE WOLF

FÜRGÄNZENDE TEXTE, ANREGUNGEN UND
UNTERSTÜTZUNG DANKEN WIR:

BJÖRN BERGHAUSEN, MALTE BORNKAMM,
CHRISTOPH DAETHER, PETER DIEHN, JAN ELSTER,
JENS MATHEUSZIK UND PHILIPP SCHUMANN

İNHALT

Einleitung	5
Kapitel IV: Fragen des Glaubens	6
Das Sibur-Gambit	7
Das Haupt der Schlange	21
Kapitel V: Köpigin für Hundert Tage	26
Unter Haien	28
Schattengift	42
Kapitel VI: Silber und Blut	48
Helden und Heilige	51
Im Kabinett der Kaiserin	55
Kapitel VII: Purpur und Gold	73
Perlen, Gift und Maskenspiel	74
Das Cossëra-Complot	77
Kapitel VIII: Tage der Entscheidung	91
Das Schweigen der Klappertürme	94
Spiegelgefecht	97
Epilog: Der Sohn des Drachen	110
Index	113
Kopiervorlagen	116



EINLEITUNG

»**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 Seidenliane wird vor allem im alañfanischen Imperium und Mengbilla, der Stadt der Meuchler, gewonnen. Siehe auch Mengbilar.«

—Allaventurisches Wörterbuch,

Typographisches Institut Zorga, in Vorbereitung

Dies ist die Fortsetzung der Geschehnisse aus **Hinter dem Thron**, dem ersten Band der **Königsmacher**-Kampagne. Während der Krieg um das Erbe der Kaiserin Amene-Horas auf den Schlachtfeldern des Lieblichen Feldes weitergeführt wird, können Ihre Helden in den Abenteuern der Hauptlinie einen Blick hinter die *Masken der Macht* werfen und einer Verschwörung von ungeheuerlichen Ausmaßen nachspüren: der Gruppe *Mantikor*.

Im zweiten Teil der Kampagne verlassen Ihre Helden die Umgebung Vinsalts und rücken Schritt um Schritt in abenteuerlichere Gegenden vor:

☞ In **Das Sibur-Gambit** forschen die Helden in den Schluchten der Goldfelsen nach einer Zeugin, die einige der Verschwörer Mantikors identifizieren könnte. Dabei geraten sie in den Machtkampf zwischen einer jungen Republik und ihren Feinden – inneren wie äußeren.

☞ In **Unter Haien** reisen die Helden nach Mengbilla, in die Stadt der Meuchler. Großadmiral *Sidor Dorikeikos* ist bereit, seine Komplizen zu verraten – aber bevor er Namen nennen kann, wird er vor den Augen der Helden von Mantikor ermordet. Eine tödliche Hatz nach der Liste des Admirals beginnt.

☞ Im **Kabinett der Kaiserin**, auf Schloss Baliiri, suchen die Helden nach dem Testament Kaiserin Amenes. Als ungebetene Gäste platzen sie dabei in eine eher dilettantische Verschwörung und stehen zum Schluss Timor-Horas selbst gegenüber, der sich zu erkennen gibt und die Helden einweiht.

☞ Die Stunde der Abrechnung naht in **Das Cossëira-Complot**: Gemeinsam mit Timor brechen die Helden nach Teremon auf, um auf der entlegenen Zyklopeninsel alle Verschwörer zu stellen. Doch der Triumph wird nicht vollständig sein: Denn Mantikors letzter Plan reicht über den Tod hinaus.

☞ In **Spiegelgefecht** eilen die Helden zurück ins Liebliche Feld, um eine drohende Katastrophe abzuwenden. Ein Doppelgänger hat in Timors Rolle sämtliche Truppen in Marsch gesetzt, um sich den

Thron zu erkämpfen – über die Leichen aller Mitbewerber. In der Gegend von Pertakis treffen die Heere aufeinander, und der Weg der Helden führt mitten über das Schlachtfeld.

WAS SIND DSA-SOUNDTRACKS?

Unter dem Titel DSA-Soundtracks werden ausgewählte DSA-Abenteuer aus dem Verlagsprogramm von Ulisses 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 wühlen zu müssen oder die immer gleichen Stücke zum wiederholten Mal einzusetzen.

DSA-Soundtracks erscheinen 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 Wiederholen 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.

ZUM SOUNDTRACK FÜR MASKEN DER MACHT

Sie werden beim Hören des Soundtracks feststellen, dass wir für die Vertonung dieser Kampagne immer wieder auf bestimmte Melodien und Themen zurückgreifen. 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 der Abenteuer zu verbinden. Weitere Informationen zu den Themen dieses Soundtracks und ihren Einsatzmöglichkeiten finden Sie im Booklet der CD oder im Internet unter www.dsa-soundtracks.de. Dort haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre CD registrieren zu lassen, um weitere Stücke kostenlos herunterladen zu können. Sie finden außerdem in diesem Band einige Soundtrack-Symbole mit dem Zusatz **HdT**. Dies sind Verweise auf die Stücke zum „Hinter dem Thron“-Soundtrack. Steht hier das Kürzel 'B' neben der Zahl, handelt es sich um einen Bonustrack von der Homepage.

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

ERRATA ZU HINTER DEM THRON

Seite 11 und Seite 13: Das Geburtsjahr Salkyas ist fälschlich mit 993 BF angegeben – richtig ist natürlich 991 BF.

Seite 14, Zeile 7: Ralman beherrscht nicht nur *Meereskunde*, sondern mehrere unterschiedliche *Geländekunden* – und zieht als Feldherr (zu Lande) großen Nutzen daraus.

Seite 44f., Arralins Abgang: Der Quitslinga in der Gestalt der Matrosin Gilia sollte nicht mit der Arralin-Illusion auf dem Boot die Burg verlassen, sondern am Ufer bleiben, um in Naumstein die Rolle Kusminas anzunehmen. Dies erklärt auch, warum der Dämon die Matrosin ermordete (**Seite 54, vierter Absatz**): Er benötigte ihre Form. Das Abenteuer funktioniert übrigens auch ohne eine ermordete Matrosin. Es hat sich nur bei Spieltests ergeben, dass die Helden durch das Vorhandensein einer Leiche stärker motiviert werden und die Rolle der Burginsassen zu hinterfragen beginnen.

KAPITEL IV: FRAGEN DES GLAUBENS (EFFERD BIS BORON 1029)

»Gefährliche Gedanken sind gleich Giften,
Die man zuerst kaum wahrnimmt am Geschmack,
Allein nach kurzer Wirkung auf das Blut,
Gleich Schwefelminen glühn.«
—William Shakespeare, Othello (III, 3)

DIE LAGE IM FRÜHHERBST

Der Rondramond 1029 BF markiert einen Wendepunkt des Krieges: Gerade noch erscheint Timor-Horas mit der Einnahme Vinsalts und der Zustimmung der Praios-Kirche als klarer Sieger aus dem Konflikt hervorzugehen, im nächsten Moment befindet er sich auf der Flucht. Als die Almadaner in den Yaquirbruch einfallen, verhandelt *Abelmir von Marvinko*, der durchtriebene Ratgeber *Königin Aldares*, heimlich mit *Ralman von Firdayon-Bethana*, der gerade erst das Herzogtum seines Vaters geerbt hat und damit zum mächtigsten Landhalter des Reiches aufgestiegen ist. Schließlich werden sich die beiden einig: Abelmir lässt Marschall *Folnor Sirensteen* (aus der Familie von Ralmans Gattin) frei und garantiert alle Besitzungen Ralmans einschließlich Vinsalts, im Gegenzug verrät der Herzog *Timor* und erhofft sich damit auch ein rasches Ende des blutigen Krieges.

Doch der Staatsstreich glückt nicht zur Gänze, da Timor die Flucht gelingt – nach drei Wochen, in denen wilde Gerüchte über Wohl und Wehe des Kaisers umgehen, taucht er in 'seiner' Stadt Neetha wieder auf. Der wilde Süden ist damit weiterhin fest in der Hand der Timoristen. *Lutisana ay Oikaldiki*, Timors Gemahlin, hält in Neetha das rote Banner mit dem weißen Drachen aufrecht, während Aldares roter Drache auf Silber über der alten Burg von Arivor weht. Nach Ralmans plötzlichem Wechsel befindet sich nahezu der ganze Norden mit den Metropolen Vinsalt, Grangor und Kuslik in der Hand der Königlichen.

Alle Augen richten sich damit auf die Mitte des Lieblichen Feldes: Quer durch das Königreich zwischen Ruthor und Efferdas toben lokale Adelsfehden und Scharmützel zwischen Timoristen und Aldarenern. Auch Graf *Croenar von Marvinko* hebt nach der Niederlage gegen Ralmans Truppen ein neues Heer in Silas aus. Das Land zwischen der jungen Republik Belhanka und dem Onjet ist dagegen noch fern der Kampfhandlungen, während sich die Fehden der Patrizier von Methumis nur auf die Stadt beschränken.

Der Yaquirbruch kommt nach der siegreichen Schlacht von Morte Folnor nicht zur Ruhe. Zwar konnte der Einfall der Almadaner zurückgeschlagen werden, doch durch den Tod Folnors fehlt es an einem Kopf, die Lage dauerhaft zu festigen. So sind es lokale Adlige diesseits und jenseits der Gugella ebenso wie die marodierenden 'Strozzacken' (Reste aufgelöster Söldnerheere), die den Yaquirbruch in steter Unruhe halten. Einzig in Unterfels hat *Erlan Sirensteen*, ein Neffe Folnors, mit den Überbleibseln der Horaslegion die Stadt befestigt. Das mehrfach eroberte Bomed ist in weiten Teilen zerstört und herrenlos, viele Einwohner haben sich in die umliegenden Städte geflüchtet.

Zwei Empfindungen vereinen die Menschen des Lieblichen Feldes in diesen Tagen: die Furcht vor einer Almadaner Fremdherrschaft (auch wenn dies nach Morte Folnor ein verblassender Schemen scheint) und das Entsetzen über den grausigen Mord an der zwölfjährigen *Rhondara* und dem neunjährigen *Lucrann*, den einzigen Kindern Prinzessin *Salkyas*. Die Bluttat wird gemeinhin den Timoristen angelastet – genau wie es der eigentliche Übeltäter Abelmir von Marvinko geplant hat. Das Ansehen Timors hat damit großen Schaden genommen, der Tod seiner Nichte und seines Neffen verhärtet die Fronten. Kaiserliches Blut wurde vergossen, und nichts und niemand scheint mehr unantastbar.

ZEITTADEL

Anfang Efferd 1029: Ermutigt durch die Erfolge Belhankas, wird in Sibur eine Nandus-Republik ausgerufen.

11. Efferd 1029, Praiostag: Ralman trifft in Arivor mit Aldare zusammen. Der neue Herzog von Horasia schwört seiner Königin die Treue. Das Treffen bleibt jedoch förmlich und kühl. Anders als ihr Bruder Timor versprüht Aldare kein ungestümes Charisma, sondern ist stets ruhig und beherrscht.

Mitte Efferd 1029: Ralman bereitet sich auf einen Feldzug gen Süden vor, um Chababien zu befrieden, und sammelt in Arivor zahlreiche Söldner um sich.

17. Efferd 1029: Am Tag nach dem Nebelfest (einem geheimen Phex-Feiertag) kehrt Timor in Neetha auf die Bühne des Geschehens zurück: Vom alten markgräflichen Schloss schwört er dem Verräter Ralman Rache und kündigt die Aufstellung eines gewaltigen Heeres an.

21. Efferd 1029, Nacht der Erhebung: In Methumis nutzen die Familien di Yaladan und ya Strozza das Gedenken an den Beginn des Unabhängigkeitskrieges 744 BF, um die Bürger gegen Aldare aufzuwiegeln, die den Tod zahlreicher Söhne und Töchter der Stadt zu verantworten habe. Herzog Eolan mahnt zur Besonnenheit: Zwar habe der Wahrer der Ordnung Timor-Horas bestätigt, doch stehe auch der Vorwurf des Vettermordes im Raum.

30. Efferd bis 4. Travia 1029, Fischerfest (30. Efferd / Efferd-Feiertag), Prüfungsfest (30. Efferd / Hesinde-Feiertag), Tag der Heimkehr (1. Travia / Travia-Feiertag), Fest der eingebrachten Früchte (1.–3. Travia / Peraine-Fest), Tag der Helden, Sancta Ardare (4. Travia / Rondra-Feiertag): Eine Reihe aufeinander folgender Feiertage bringt sämtliche Kämpfe zum Erliegen. Alle Parteien nutzen diese wenigen Tage, um neue Kraft zu schöpfen. Zum Prüfungsfest trifft sich Königin Aldare mit der Magisterin der Magister in Kuslik, um den Segen der obersten Hesinde-Geweihten für ihre Regentschaft einzuholen.

Anfang Travia 1029: Erzwissensbewahrer Abelmir von Marvinko verhängt den hesindianischen Kirchenbann über Sibur und entsendet die Draconiter, den ketzerischen Aufstand niederzuschlagen. Ralman bricht mit einem Heer gen Süden auf, solange Timors Truppen noch nicht bereit sind.

Anfang bis Mitte Travia 1029: Die Methumiser Familie ya Strozza, Hausbankiers Timors, weiß Rat und um Ralmans finanzielle Rückenbedeckung: das Bankhaus Bosparan. Geschickt streut man in Grangor und Vinsalt Gerüchte, das Bankhaus habe sich – was letztlich sogar der Wahrheit entspricht – zu stark an den Feldzügen Ralmans beteiligt. Während die Vinsalter Kaufleute zunächst unbeeindruckt von dieser 'Neuigkeit' kaum Notiz nehmen, werden die reichen Altvorderen Häuser in Grangor, die fernab allen Kriegsgeschehens noch immer fleißig Handel mit aller Welt treiben, nervös und beginnen Einlagen aus dem Bankhaus Bosparan abzuziehen. Der starke Geldabfluss in Grangor führt dazu, dass Münzen und Gold aus zahlreichen Filialen des Landes nach Grangor gebracht werden müssen.

15. Travia 1029, Markttag, der Sturm auf die Bosparan-Bank: Aufgeschreckt von Nachrichten aus Grangor, dem Bankhaus Bosparan gehe das Gold aus, versammeln sich zahlreiche Vinsalter Bürger vor der Bank. Verläuft zunächst alles ruhig, kommt es noch vor der Praiosstunde zu einem folgenschweren Zwischenfall: Einer der Goldtransporte nach Grangor wird von wartenden Anlegern des Bankhauses Bosparan entdeckt. Aus Furcht, die Bank wolle das Gold der Anleger beiseite schaffen, halten einige Sparer den Wagenzug auf. Der daraus entstehende Tumult löst eine Hysterie aus. In Windeseile spricht sich der Zwischenfall in Vinsalt herum und jeder, der auch nur einen Heller im Bankhaus Bosparan deponiert hat, versucht verzweifelt seine Einlagen zu retten. Die Anleger stürmen die Bank und besiegeln das Ende des Bankhauses Bosparan: Bis zum Abend hat die Stadtwache zwar den wütenden Mob auseinander getrieben, doch anstelle der prachtvollen Marmorhalle der Bank ragen nur noch rußgeschwärzte Überreste in den Nachthimmel.

Mitte Travia 1029: Trotz eines Attentats auf die Gesandte Belhanka in Neetha gelingt es Timor, ein Abkommen mit der Stadtrepublik auszuhandeln, bei dem sich beide Seiten gegenseitig in ihren Rechten anerkennen. Derweil suchen die Helden im Abenteuer **Das Sibur-Gambit** in Sibur nach Spuren Mantikors, bis ein vereinigtes Heer aus Draconitern und Soldaten des Grafen vom Sikram die Stadt erobert und der Nandus-Republik ein blutiges Ende setzt.

Ende Travia 1029: Die Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* zieht mit großem Gefolge nach Silas, um die Vorgänge am Goldfelsen Stieg zu untersuchen. Es geht das Gerücht, sie wolle ihren Erzwissensbewahrer Abelmir absetzen.

30. Travia 1029: Ein Mordanschlag an Aldares Hof wird vereitelt, der Attentäter getötet und als Timorist enttarnt. Die Bluttat galt jedoch nicht – wie landesweit angenommen wird – Aldare, sondern der Frau neben ihr: *Rondria Kolemaistos*, die Timor anhand der Unterlagen des Alchimisten aus **Die Träume von Bosparan** identifiziert hat. Da sich die Volksmeinung weiter gegen ihn wendet, bittet Timor die Hochgeweihte *Gylvana von Belhanka* um Hilfe. Das Spitzelnetz der Rahja-Kirche beginnt nach Wegen zu suchen, Rondria kaltzustellen, ohne Aldare zu gefährden.

1. Boron 1029: großer Stapellauf in Al'Anfa: Gleich vier neue Kriegsgaleeren verlassen die Werft und zeigen Flagge im Südmeer.

Anfang Boron 1029: Die Auswirkungen des Zusammenbruchs des Bankhauses Bosparan lassen nicht lange auf sich warten: Ralman kann bereits Anfang Boron den Sold nicht mehr begleichen. Ralmans Heer löst sich wenige Meilen vor Methumis auf. Ralman bricht seinen Feldzug ab und kehrt nach Vinsalt zurück, wo er den sich abzeichnenden Bürgeraufstand mit den ihm verbliebenen Soldaten im Keim erstickt.

3. Boron 1029, Sanct Kedio (Peraine-Feiertag): Am Gedenktag des Roten Todes, der vor einigen Jahren den Süden des Lieblichen Feldes heimsuchte, erhebt Timor seine 13-jährige Stieftochter *Calliane ay Oikaldiki* zur Gräfin von Chababien und Erbin Neethas. Mit diesem unerwarteten Schritt bindet er das Haus Oikaldiki und den streitbaren Adel Chababiens eng an seine Fahne.

12. Boron 1029: Haldana erreicht Silas. Noch bevor es zu einer direkten Konfrontation mit Abelmir kommen kann, verschwindet Haldana in einer Neumondnacht im Xeledon-Forst nahe der Stadt. Gerüchte werden laut, Abelmir habe Haldana beseitigen lassen.

Mitte Boron 1029: Im Szenario **Das Haupt der Schlange** führt die Einmischung der Helden zum Sturz Abelmir von Marvinkos.

23. Boron 1029, Sanct Cereborn (Hesinde-Feiertag): Das Orakel von Silas be- und entlastet Abelmir: "Nicht das Blut der Schlange vergoss die Eiserne Faust, aber das Blut zweier Drachenjungen klebt an ihren Fingern." Abelmir, der damit als Mörder von Salkyas Kindern entlarvt ist, versucht sich der gerechten Strafe zu entziehen, kommt jedoch zu Tode. Die Hesinde-Kirche im Horasreich ist nahezu führungslos – die Leitung des Kultes, der Kirchenprovinz und des mächtigsten Ordens sind unbesetzt.

30. Boron 1029, Sancta Noiona von Selem (Boron-Feiertag): Prinzessin Salkya erreicht Arivor und gedenkt ihrer Kinder: "Timor konnte meine Kinder nicht beschützen, Aldare hat es nicht einmal versucht!" In einer mitreißenden Rede erinnert *Nepolemo ya Torse* anschließend an das Erntefestmassaker und die folgende Herrschaft der Priesterkaiser und zieht den Vergleich zu einer herausbrechenden Hesinde-Tyrannie mit Aldare als Königin, Abelmirs Untaten und dem inquisitorischen Gebaren der Draconiter. Am Ende lässt er Salkya hochleben, die als einziges Kind Amenes Garantin gegen Hochmut und Willkür sei.

Auf Golgaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Yerodin ter Istador, Abtpräses der Draconiter,

Anfang Travia 1029 (**AB 103**)

Drugon von Radoleth, Herr von Radoleth, Mitte Travia 1029

(Geheimnisse-Heft aus **Königreich am Yaquir**, Seite 13)

Janneke ter Jatten, Meisterdiebin, Mitte Travia 1029

(**Findet das Schwert der Göttin**, Seite 40)

Comitor von Belhanka, Priester des Namenlosen,

Mitte Travia 1029 (**Hinter dem Thron**, Seite 17)

Abelmir von Marvinko, Erzwissensbewahrer des

Horasreiches, Ende Boron 1029 (**Fürsten, Händler**, Seite 74)

Visibili

Folgende Personen werden in künftigen Publikationen nicht mehr auftauchen:

Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister, am 12.

Boron 1029 (**Geographia 239**)

Azrahn Seidenpelz, ein Ork, Anfang Boron 1029

(**Fürsten, Händler**, Seite 102)

Euxemios, Geweihter des Nandus, Mitte Travia 1029

Yesatan III. von Eslamsgrund, Philosoph, Mitte Travia 1029

Eskalation

Der Zusammenbruch des Bankhauses Bosparan führt dazu, dass die Söldner der Condottiere-Heere verstärkt Beuteanteile anstelle von Sold einfordern und – was vorher im Horasreich kaum üblich war – eroberte Städte von den Kriegsherren gnadenlos zur Plünderung 'freigegeben' werden. Auch der Einsatz günstigerer ausländischer Söldner aus Thorwal und dem Mittelreich nimmt zu. Diese erhöhen zwar die Kopfzahl der Heere, können die hochgerüsteten Kriegsspezialisten aus dem Horasreich aber letztlich nicht ersetzen.

DAS SIBUR-GAMBIT

Zeit: Herbst (Traviamond) 1029 BF

Ort: die Mark Aldyra südlich von Vinsalt, vor allem die Stadt Sibur

PRÄLUDIUM (FÜR DEN MEISTER)

»**Gambit** – aus dem Horathi: eine Eröffnung beim Brettspiel, bei der eine weniger wertvolle Figur dem Gegner geopfert wird, um einen taktischen Vorteil zu erzielen; allgemeiner: eine riskante Strategie oder geschickte Eröffnung (eines Gesprächs, einer Verhandlung)«

—Allaventurisches Wörterbuch, *Typographisches Institut Zorgan*, in Vorbereitung

»Die Vertreter von Weisheit und Freiheit werden immer Geächtete bleiben, solange eine gepuderte Horde von geistlosen Popanz an der Macht

ist. Also müssen wir um unser Selbst willen beginnen selbst zu herrschen! Unsere Herrschaft wird all das haben, was sie uns nicht gewähren, sie wird frei, weise, prompt, sicher und unbeugsam sein!«

—Magister Euxemios, Nandus-Geweihter, in Sibur, Spätsommer 1029 BF

»Ich ahne, dass mehr hinter diesem Horas steckt, als er das Licht des Praios wissen lassen will. Aber der Mond lächelt auf mich und ich werde ein für alle mal klar machen, wer die Gunst des Listigen besitzt.«

—Jucho von Dallenthin, zu Beginn desselben Herbstes

HINTERGRÜNDE

Die Saat des Bösen

Die Ereignisse um den Tod des Kronprinzen Jaltek (siehe **Hinter dem Thron 5**) nahmen vor über 20 Jahren in der Nähe von Sibur, am Rande der abgelegenen Bergregion der Goldfelsen ihren Ausgang. Auf einem

Landgut in der Nähe der Stadt kam es hier zu dem entscheidenden letzten Treffen zwischen Jaltek und den Mitgliedern Mantikors, als dessen Folge der Kronprinz verschwand. Die Verschwörer entschlossen sich, alle Spuren zu beseitigen, die auf eine Verbindung zwischen ihnen und dem Kronprinzen hindeuteten, töteten das gesamte Gesinde (unter dem sich etliche Sklaven befanden) und steckten schließlich das Gut in Brand. Damit hofften sie, diese Spur vernichtet zu haben. Doch ein kleines Sklavenmädchen namens *Samaia* überlebte das Massaker und hielt sich die nächsten Jahre versteckt. Erst im Zuge der Jalteken-Aufstände tauchte die nunmehr junge Frau wieder auf: in Sibur. Damit wird die Spur wieder heiß.

DIE JALTEKEN

Als im Efferd 1028 BF ein Mann am Goldfelser Stieg behauptet, der verschollene Kronprinz Jaltek zu sein (**Hinter dem Thron 37**), erhebt sich eine Bewegung, die – trotz aller Widersinnigkeit ihres Tuns – auf Jahre hinweg nicht auszurotten sein wird. Der Grund dafür liegt in der Unzufriedenheit der Landbevölkerung: Die Jalteken sind zumeist Arme, Wanderarbeiter, Knechte, kleine Pächter, ohne eigenes Verschulden (Brand, Räuber, Krankheit) in Not geratene Bürger und ausgemusterte Soldaten. Die naive Vorstellung eines entrechteten Prinzen, der wie sie ein Leben am Rande der Gesellschaft (oder in finsterner Kerkerhaft) führen musste und nun zurückkehrt, um Gerechtigkeit für alle zu üben, spendet ihnen Hoffnung und dient als Ventil für alle unterdrückten Ängste, Wünsche und Rachegeanken.

Auch wenn der ursprüngliche Kern der Bewegung (der vom umtriebigen Croenar von Marvinko unterstützt wurde) bereits im Travia 1028 BF von *Comto Ravendoza* und seinen Leuten blutig zerschlagen wurde (siehe **AB 116**), bleibt die Bewegung bestehen. Viele Jalteken werden von Verwandten oder Freunden versteckt, manche fliehen nach Silas, Arivor oder Vinsalt (wie Alana aus **Die Stunde des Todes**, siehe **Hinter dem Thron 74**). Immer wieder gelingt es charismatischen Anführern (die mal aus eigenem Antrieb handeln, mal auf Geheiß eines *Rhodeon von Shoy'Rina* oder eines Croenar von Marvinko), Leute im Namen eines Prinzen um sich zu scharen, der – gleich einem Phantom – nicht zu töten ist. Wird ein Jaltek-Darsteller ergriffen, heißt es, dies sei der Falsche gewesen, der wahre Prinz befinde sich in Sicherheit.

Da die Mark Arivor voller Unzufriedener ist, brechen alle paar Monde neue Jalteken-Revoluten aus, die von der Obrigkeit samt und sonders niedergeschlagen werden. Doch wo die Aufständischen eine Zeit lang erfolgreich sind, kann man beobachten, wie sich niedere Triebe ohne Schranken entfalten: Verwalter werden gehängt, Adlige vergewaltigt, Geweihte erpresst, Kornvorräte und Horas-Schreine geplündert, und in 'befreiten' Gutshäusern herrschen Jalteken-Führer als kleine Despoten in Saus und Braus. Manch ein Jaltek-Begeisterter wendet sich mit Grausen ab und versucht fortan, dieses Kapitel seiner Lebensgeschichte zu vergessen (auch wenn er immer noch als Aufwührer gesucht wird – ein typisches Beispiel für den Nachteil *Gesucht*).

Timors Netz wird enger gezogen

Nachdem Timor die Vorsteherin des Adler-Ordens, *Odina von Shelf*, als Hochverräterin enttarnt und beseitigt hat (siehe **Hinter dem Thron 108**), sind auch alle persönlichen Geheim-Akten der Comtesa, die zahlreich und akkurat geführt worden sind, in seine Hände gefallen (sie wurden unmittelbar nach dem Fall Vinsalts von Heilig-Blut-Rittern nach Neetha geschafft). Lange Monate hat Timor über den Schriftstücken gebrütet, um eine Spur zu finden, die zu Mantikor führen könnte. In den Akten, die über Verdächtige während der Jalteken-Revoluten angelegt wurden, ist er schließlich fündig geworden. Er entdeckte einen Hinweis auf eine mögliche Überlebende des Massakers, die in der Mark Aldyra, vermutlich in der Stadt Sibur, untergeschlüpft sein könnte.

In den Akten heißt es über eine Verdächtige, bei der Pamphlete gefunden worden sind, welche die Missstände in der Provinz anprangern: "Die am 17. Ingerimm 1028 in Radoleth Aufgegriffene ist eine blonde Frau, Ende 20, gerade Nase, hoch gewachsen, mit der Tätowierung eines Mantikors auf dem Nacken. Sie gab ihren Namen mit 'Nandora' an (vermutlich eine Lüge). Die Flugblätter in ihrem Besitz sprechen von Korruption in der Verwaltung, Misswirtschaft auf den Gutsbetrieben und zu hohen Steuern zum Zwecke höfischer Vergnügungen; doch streitet die Verdächtige jeden Kontakt zu den Jalteken ab, ja, sie beharrt sogar darauf, dass Prinz Jaltek tot sei – 'Nandora' versteht überzeugend zu sprechen. Da gegen sie sonst nichts vorlag, nach Konfiszierung der Blätter und Ermahnung freigelassen. Zusatz: Berittene Streife hat 'Nandora' in Richtung Sibur gehen sehen.

2ter Zusatz: Noch mehr Flugblätter desselben Typs im Umkreis von Sibur aufgefunden."

Von der Gewitztheit zweier Phex-Geweihter

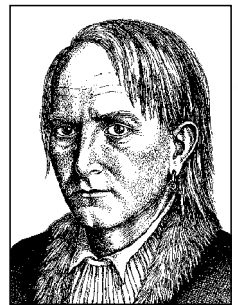
Letztlich entsteht dieses Abenteuer aus dem Kräfteressen zweier hochrangiger Geweihter des Phex: *Jucho von Dallenthin* (geb. 966 BF, 1,79 groß, fuchsfarbenes Haar mit grauen Strähnen, grüne Augen; siehe **Fürsten, Händler 89**), ein alter Geheimnissammler, ist schon seit langem der Meinung, dass er der würdigste Phex-Geweihte ist und dem legendären *Mond* nachfolgen sollte. Der gerissene Bornländer ahnt, dass Timor ebenfalls seinem Gott geweiht ist und zollt ihm für seine geschickte Maskerade Respekt. Aber um zu beweisen, dass es nur einen wahren Diener des Fuchses im Horasreich gibt, entschließt er sich, seine Meisterschülerin *Janneke ter Jatten* (siehe **Hinter dem Thron 56f.**) nach Neetha zu schicken, wo sie sich bestens auskennt (siehe auch das vergriffene Abenteuer **Findet das Schwert der Göttin!**), um Timor eines seiner gerade gewonnenen Prunkstücke zu stehlen: die Akten der Odina von Schelf, die Timor offenbar akribisch nach irgendwelchen Spuren durchsucht. Vor allem interessiert Jucho dabei, *wonach* Timor in diesen eher langweiligen Polizeiunterlagen stöbert.

Und tatsächlich gelingt es der Meisterdiebin, in einem unbeobachteten Moment in den Raum mit den Akten einzudringen und diejenigen Papiere, die Timor herausortet hat, an sich zu nehmen. Als der Kaiser zurückkehrt, flieht Janneke durchs Fenster, verschwindet über die Dächer und taucht in den Gassen der Stadt unter. Als sie die Unterlagen in ihrem Versteck durchforstet, erkennt sie in dem oben zitierten Eintrag den Schlüssel zum Tod Prinz Jalteks, denn der Name Mantikor fiel auch in den geheimen Aufzeichnungen in Burg Naumstein (siehe **Hinter dem Thron 52**). Sofort bricht sie gen Sibur auf.

Timor, der Janneke schon anhand der Schilderungen aus Naumstein wiedererkennt, ist sich sicher, dass nur Jucho der Drahtzieher dieses Diebstahls sein kann, und reist inkognito und in größter Eile nach Schloss Alentino, um den alten Diplomaten zur Rede zu stellen.

In der hitzigen Diskussion, die Jucho zunächst triumphierend eröffnet, vergeht diesem jedoch das Lachen, als Timor ihn zurecht darauf hinweist, dass Janneke mit den Akten noch immer nicht zu ihm gekommen ist, sondern offenbar ein völlig eigenes Spiel spielt. Nach längerem Hin und Her entschließt sich Jucho, seine Schülerin mittels einer GÖTTLICHEN VERSTÄNDIGUNG anzurufen und sie zur Rede zu stellen. Doch Janneke antwortet ihrem Meister nicht.

Timor weist Jucho harsch zurecht und zwingt ihn dazu, seinen Schnitzer wieder auszuwetzen, indem er die Akten wieder herbeischafft und seiner übereifrigen Schülerin die Flügel stutzt. Zudem soll er ihm einen Dienst erweisen und nach der Person suchen, die Timor in Odinas Akten ausfindig gemacht hat, um diese nach dem Ursprung ihrer Tätowierung zu befragen und jede noch so kleine Erinnerung an ihn heranzutragen. Zähneknirschend geht Jucho auf den Handel ein.



DAS AUFBÄUMEN DER MIRHAMIONETTE

Janneke ter Jatten, die Phex-Geweihte und Schülerin von Jucho, arbeitet schon seit geraumer Zeit auf eigene Rechnung. Es war keine Option für sie, ewig an den Fäden des Geheimnissammlers zu hängen, sie wollte ihre Bewegungen stets eigenverantwortlich planen.

Mit den Akten Odinas in der Hand und mit der Gewissheit, einen Hinweis zu haben, an dem sogar der Horas höchstes Interesse zeigt, entschließt sie sich nun, der Spur Mantikors zu folgen und die unbekannte Frau mit der Tätowierung zu finden. Janneke plant, Mantikor zu erpressen, sobald sie alle Geheimnisse kennt – und im Zweifelsfall (gegen einen Aufpreis) die Tätowierte zu beseitigen. Dabei unterschätzt sie jedoch die Beharrlichkeit und Gewitztheit Timors und der Helden (und auch die Skrupellosigkeit Mantikors).

DER AUFTRIFF DER HELDEN (HANDLUNGSÜBERBLICK)

Als Jucho überlegt, wen er wohl in das unruhige Gebiet der Goldfelsen schicken kann, erinnert Timor ihn an die Helden, die Janneke bereits in **Die Gefangenen von Naumstein** kennen gelernt und sogar befreit haben. Jucho setzt seine Kontakte ein, um die Helden rasch ausfindig zu machen, und lädt sie mit einem Schreiben auf sein Schloss ein, um ihnen den Auftrag zu geben, nach Sibur zu reisen, dort Janneke zu finden und sie samt den Akten zu ihm zu bringen. Des Weiteren sollen die Helden die tätowierte 'Nandora' aufstöbern und sie befragen, um die von Timor gewünschten Informationen zu gewinnen.

Die Helden reisen inmitten eines goldenen Herbstes durch die liebliche Mark Aldyra und gelangen schließlich nach Sibur, wo sich jedoch die Machtverhältnisse deutlich gewandelt haben, denn in Sibur herrscht das Volk unter dem Primat der Weisheit: Sibur ist eine 'Nandus-Republik' geworden. In dieser ungewohnten Situation müssen die Helden Janneke finden und feststellen, dass diese offenbar gar nicht gewillt ist, zu Jucho zurückzukehren.

Es bleibt an ihnen, die Tätowierte aufzuspüren, die mittlerweile ein angesehenes Mitglied des Magistrats ist. Erschwert werden die Ermittlungen dadurch, dass brutale Willkür die Idealgesellschaft Siburs immer weiter durchsetzt und schließlich sogar ein Belagerungsheer aus Draconitern und Truppen Graf Croenars ein Ultimatum für die Übergabe der Stadt stellt, was die Stadt an den Rand eines Aufruhrs bringt. Den Helden bleibt nach der Erledigung ihres Auftrags nur die Flucht aus der brennenden Stadt, um nicht in die Hände der Belagerer zu fallen.

DER EINSTIEG

NACH SCHLOSS ALENTINO

Es ist irrelevant, wo die Helden sich aufhalten oder ob sie gar noch als Gruppe unterwegs sind. Juchos Botschaft erreicht jeden Einzelnen von ihnen, wo auch immer im Horasreich er sich gerade aufhält, ob in einer Schänke in Vinsalt oder in Belhanka, wo es womöglich eine Ehrenbürgerschaft zu feiern gilt. In jedem Fall tritt ein unauffälliger Bursche an den jeweiligen Helden heran und überreicht ihm einen Umschlag aus teurem Büttenpapier. Ist das Siegel erbrochen, fällt den Helden eine Karte in die Hand (siehe rechts oben).

Es sollte eigentlich keinen Grund geben, warum die Helden die Einladung des Bornländers ausschlagen sollten, zumal man die Gunst eines solch gerissenen Staatsmanns, wie Jucho einer ist, immer gebrauchen kann. Setzen Sie das genaue Datum so, dass den Helden nicht viel Zeit bleibt – Jucho hat es eilig (möglich sind etwa der 2. oder der 9. Travia).

Da nicht abzusehen ist, wo sich Ihre Helden gerade aufhalten, bleibt die Anreise nach Alentino allein Ihrer Ausgestaltung überlassen. Das Schloss Alentino (das zu früheren Zeiten Alantino hieß, bis es sein jetziger Herr erwarb und seinem Namen anpasste) liegt in der Mark Aldyra eine Tagesreise westlich von Vinsalt, zwischen der Landstraße nach Aldyra und dem Yaquir. Es handelt sich um eine alte Burg,

Lieber Freund (liebe Freundin),

ich bin untröstlich, denn ich kam noch gar nicht recht dazu, mich für Eure Hilfe in der Affäre um Naumstein zu bedanken. Nun aber ist die Zeit, dies nachzuholen, und daher lade ich Euch zum nächsten Praiostag ein, mein Gast auf Schloss Alentino zu sein. Erweist mir die Ehre und Ihr werdet es nicht bereuen.

Ich erwarte Euch und verbleibe mit den besten Wünschen,

Jucho Firdayon,
Großherzog von Dallenthin und Persanzig,
Consul des Bornlandes, Herr von Alentino

die offenbar mit horrenden Geldmitteln zu einem luxuriösen Landschloss umgebaut wurde, prächtige Gärten rahmen das Gelände ein und überall sind kunstvolle Statuen zu erblicken. Eine ausführliche Beschreibung der Anlage finden Sie in **Ritterburgen und Spelunken** ab Seite 16.

DER AUFTRAG

Die Helden werden in einen prächtig dekorierten Saal geführt und fürstlich bewirtet, bis schließlich der Hausherr eintritt und sie begrüßt. An einer Wand des Raumes hängt das Gemälde *Wunschtraum* von Golodion Seemond, das Janneke am Ende von **Die Gefangenen von Naumstein** an sich nahm (und an Jucho verkaufte). Das magische Bild (siehe **Hinter dem Thron 51–53**) zeigt übrigens, wenn Jucho hineinblickt, eine nebelverhangene Landschaft, darüber einen Mond und Sterne (für ganz aufmerksame Beobachter: das Sternbild des Fuchses); ein Sinnbild für Juchos Suche nach dem höchsten Phex-Geweihten Aventuriens.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der ältere Mann in den kostbaren Kleidern sieht erschöpft aus, so als habe er seit Längerem nicht geschlafen oder eine schwere Krankheit nage an ihm. Dennoch blitzt in seinen grünen Augen eine freundliche Listigkeit. "Ah, meine Gäste. Es freut mich, dass Ihr die Einladung auf mein bescheidenes Castello angenommen habt. Mundet Euch der Wein? 1019, das Jahr des Blutkonvents von Arivor – ein guter Jahrgang."

Die Zeit vergeht angenehm, mit gutem Wein, bestem Essen und angenehmer Konversation. Doch nach einer Weile strafft sich der Großherzog und seine Augen funkeln, als er Euch eingehend mustert.

"Freunde, ich muss gestehen, dass ich Euch nicht nur zum Dank hierher eingeladen habe. Vielmehr sollt Ihr mir ein weiteres Mal aus der Patsche* helfen. Nicht nur mir, um genau zu sein, sondern auch der euch wohl bekannten Janneke, die mein Schützling ist. Offenbar hat sich die Gute nach Sibur, das ist eine Stadt an den Goldfelsen, aufgemacht, und ich weiß nicht genau, was sie dort treibt. Aber sie hat einige Unterlagen mitgenommen, die mir sehr wichtig sind. und ich kann sie dort nicht erreichen.

Da Ihr Janneke ja bereits kennt, möchte ich Euch bitten, sie in Sibur zu finden und sie samt der Aktenmappe, die sie von hier mitnahm, nach Alentino und damit zurück zu mir zu bringen."

* typisch bornländischer Ausdruck für Schwierigkeiten

Im Verlaufe des folgenden Gesprächs zeigt Jucho sich finanziell sehr großzügig: So ist er bereit, die Helden ohne weiteres mit 50 Goldstücken (pro Kopf) für ihre Aufwendungen zu entschädigen. Der Bornländer ist wirklich in Bedrängnis und zeigt von seiner sprichwörtlichen Verhandlungskunst nur wenig; er lässt sich sogar auf bis auf die doppelte Summe hoch handeln.

Jucho ist ein meisterlicher Lügner, aber wenn einer Ihrer Helden 12 TaP* bei einer *Menschenkenntnis*-Probe übrig behält, wird ihm klar, dass der Großherzog im Gegensatz zu seinem unverbindlichen Auftreten nervös und besorgt ist. Falls die Helden ihn darauf oder auf die ominösen Akten ansprechen, äußert Jucho eine zweite Bitte. Das tut er auch von sich aus, falls die Helden ihn nicht bedrängen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Großherzog räuspert sich. "Da ist noch etwas, aber das muss äußerst vertraulich behandelt werden. Ich spreche das Folgende unter der Rose* zu Euch und vertraue darauf, dass Ihr es gut in Euren Herzen verschließt. Die Akten, die sich jetzt in Jannekes Besitz befinden, berichten von einer Frau, die sich in Sibur aufhalten könnte. Wenn Ihr in Sibur seid, dann möchte ich zudem, dass Ihr die Dame für mich ausfindig macht. Befragt sie bitte nach einem weit zurückliegenden Ereignis. Vor gut 20 Jahren brannte ein Landgut in der Nähe Siburs ab. Aber offenbar wurde alles Gesinde vorher grausam ermordet. Und es scheint mir nun so, dass diese Person eventuell das Gemetzel überlebt haben könnte. Ich will, dass Ihr in Erfahrung bringt, ob sie, die damals nicht älter als sechs oder sieben gewesen sein kann, sich an irgendwelche Merkmale der Mörder erinnert. Befragt sie nach Kleinigkeiten, jeder Hinweis ist mir willkommen. Es handelt sich bei der Gesuchten vermutlich um eine Person von gewisser Bildung und Zugang zu einer Druckerei. Sie hat eine gerade Nase, ist hoch gewachsen, trägt blonde Haare und die Tätowierung eines Mantikors auf dem Nacken. Ich weiß, das ist etwas dürftig, aber mehr Anhaltspunkte habe ich nicht. Sprecht mit niemandem – ich wiederhole: niemandem! – darüber und berichtet mir persönlich, was Ihr herausgefunden habt."

Der Schatten des Mantikors

Sollten die Helden an dieser Stelle auf die Erwähnung des Mantikor-Symbols anspringen (siehe **Hinter dem Thron 52, 75 und 83**), gibt Jucho zu, dass dies vermutlich auch Janneke 'inspiriert' hat, auch wenn sie vielleicht die damit verbundenen Gefahren unterschätzt. Auf die Frage, woher er das Symbol kenne, verweist der Großherzog auf die Geheimakten Naumsteins (**Hinter dem Thron 52**), aus denen hervorgeht, dass vor 23 Jahren eine Verschwörung gleichen Namens Amene nach dem Leben trachtete. Die alananischen Agenten trafen sich mit ihren horasischen Verbündeten in einer abgelegenen Villa zu rauschenden Festen, bei denen offenbar Sklaven bedienten. Ebenso alt sind die Schreckensberichte von einem Gemetzel auf einem Landgut bei Sibur – das sei vielleicht nur eine zufällige Koinzidenz, vielleicht aber auch nicht.

Jucho vermutet (!), dass die Verschwörung mit Jalteks Verschwinden zusammenhängt, wird den Verdacht jedoch von sich aus nicht äußern. Er kann den Helden aber bei entsprechenden Diskussionen seinen Kenntnisstand darlegen: Kronprinz Jaltek verschwand 19-jährig spurlos 1006 BF (im selben Jahr wie die Verhörprotokolle aus Naumstein) und wurde fünf Jahre später für tot erklärt. Damals kamen Gerüchte auf, er habe an der Spitze einer Verschwörung gegen seine eigene Mutter gestanden – die ihn beseitigen ließ, bevor er ihr gefährlich werden konnte. Mehr weiß auch Jucho nicht – abgesehen von Timors Verwicklung, die er aber mit aller Macht geheim halten wird.

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Jucho die Helden mit Karten der Region und womöglich einer Passage in einer Kutsche oder diversen Passierscheinen ausstattet. Offenbar jedoch drängt die Zeit, denn der Bornländer versucht die Helden zu einem schnellen Aufbruch zu bewegen.

* horasische Redewendung: im Geheimen, siehe Kasten

IM ZEICHEN DER ROSE

Alles, was im Zeichen der Rose gesagt wird (bosp.: *sub rosa dictum*), unter dem Siegel der Verschwiegenheit, muss geheim bleiben: "Was wir hier kosen, bleibt unter den Rosen." Verbindet man jeweils die Spitzen der übernächsten Kelchblätter einer Heckenrose miteinander, erhält man das schützende Pentagramm. Deshalb wurde die Rose, die so sorgsam ihr Knospen-Heiligtum vor der Außenwelt abschließt, zum Symbol des Geheimnisvollen und Verschwiegenen.

Die alten Bosparaner, die die Kunst der Rosenzucht von den Tulamiden übernahmen, hängten bei Zusammenkünften eine Rose an die Decke und erinnerten damit die Anwesenden an die Pflicht der Verschwiegenheit. In vielen Städten des Horasreiches ist es heute noch Brauch, ein Schwert auf einen mit Rosen übersäten Tisch zu legen, wenn der Rat zur Wahl des Bürgermeisters zusammenkommt. (Auch in Südaventurien hat sich diese Sitte erhalten, doch wird statt der Rosen meist Lotos verwendet, um Boron als Herrn des Schweigens zu ehren.)

DIE REISE NACH SIBUR



DIE MARK ALDYRA

Die Reise der Helden führt von Vinsalt auf dem Goldfelsen Stieg südwärts durch die Mark Aldyra, eine der reichsten Provinzen des Horasreichs. Im Westen des Weges liegt ein mit Dörfern und Weingärten übersätes Hügelgebiet. Dazwischen tauchen immer wieder Landtempel auf, Bauerngehöfte mit Gemüsegärten und Obstplantagen, Herrenhäuser, Adelspaläste und Festungen, auf denen die stolzen Rittergeschlechter der Mark residieren, die vor allem für ihren Hochmut und ihre Streitlust bekannt sind. Im Osten wachsen an den Hängen der Goldfelsen dichte Zedern-, Bosparanien- und Pinienwälder, darüber wird es immer hügeliger und gebirgiger. Befestigte Bergdörfer und einige steile Weinberge prägen das Bild. In dieser Region wird der Weinbau schon seit Horas' Erscheinen gepflegt, es gedeiht hier ein edler, starker Wein, allen voran der 'Goldfelsen Morgenrot'.

Und jetzt im Herbst, der mit seinen morgendlich aufziehenden Nebeln und dem weißen Tau bereits den Winter ankündigt, scheint alles in warmen und kräftigen Farben. Die Weinlese hat allerorten begonnen, nur an einigen Weingütern wartet man noch, damit der Wein auch die allerletzten Sonnenstrahlen zum Reifen nutzen kann. Der Duft des Mostes, der überall gekeltert wird, ist – zumindest eine Zeit lang – ein überaus angenehmer Reisegefährte, zieht jedoch auch Wespen an.

Begegnungen

Der Stutzer: Die Helden passieren ein Weingut, das bis an die Straße reicht. Aus einer Kutsche vor ihnen dringen die unterdrückten Schreie einer Frau, während drei livrierte Knechte auf einen Mann in einfachen Kleidern einprügeln, der auf der Straße liegt. Offenbar lässt hier ein Adliger seine Knechte einen Weinbauern verprügeln, während er sich mit dessen Tochter in seiner Kutsche vergnügen will, einem hübschen Ding von vielleicht 15 Jahren, deren Kleid schon zerrissen ist.

Knechte

Knüppel: INI 9+1W6	AT 12	PA 9	TP 1W6+1	DK N
Faust: INI 9+1W6	AT 13	PA 10	TP(A) 1W6+1	DK H
LeP 29	AuP 32	RS 2	WS 7	GS 6 MR 2

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Wuchtschlag

Signore Palmor d'Auspizzi

Aussehen: Anfang zwanzig, Perücke, Schnurrbart, Rüschenhemd und Seidenanzug mit vielen Borten

Florett: INI 12+1W6	AT 15	PA 13	TP 1W6+3	DK N
LeP 35	AuP 30	RS 0	WS 6	GS 8 MR 3

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich

Wenn die Helden eingreifen und den Adligen aufhalten, dann haben sie sich einen Feind fürs Leben gemacht (der ihnen **Im Kabinett der Kaiserin** wieder begegnen könnte, siehe Seite 55), gewinnen aber auf der anderen Seite die Dankbarkeit des Bauern und seiner Tochter.

“Wir danken Euch, Fremde, mögen die Götter es Euch tausendfach entlohn. Vielleicht sollten wir nach Sibur ziehen. Denn von da hört man, dass auch einfache Menschen aufrecht leben können.”

☛ **Die Weinlese:** Wenn Sie in der Darstellung der Region mehr Wert auf das einfache Volk legen, bietet sich die Zeit der Weinlese hierzu an, denn in fast jedem Dorf wird nun Weinfest gehalten, bei dem der junge Wein (und auch der aus dem Vorjahr) ausgiebig verköstigt wird. Dazu werden helles Brot, kräftiger, luftgetrockneter Schinken und ein feinkörniger, strohgelber Hartkäse, der in Kupferkesseln hergestellt wird, gereicht. Man kann man die Lebenslust spüren, denn überall wird musiziert, gesungen und eifrig getanzt.

Hier können Sie allerlei Gerüchte über die ‘Freistadt Sibur’ einstreuen, die offenbar gerade von der einfachen Bevölkerung als himmlischer Ort gesehen wird (siehe unten).

AUF DEM GOLDFELSER STIEG

Die Goldfelsen blitzen und funkeln häufig im Sonnenlicht, denn ihre bis an die 3.000 Schritt hohen Kalkgipfel sind von Adern glitzernden Feuersteins durchzogen, der in bizarrsten Formen zersplittet sind und fantastische Grate und funkelnde Halden bildet. Das Sonnenlicht zaubert Hunderte von Farben auf die scharfen Zacken, und auch nachts glitzern Sternenlicht und Madaschein überall im Gebirge.

Im Süden der Mark Aldyra beginnt die *Via Aurea* – der Goldfelser Stieg –, eine sich vielfach windende Straße durch das Bergvorland, welche die Landstädte Radoleth, Sibur, Marudret und Onjaro untereinander und in der Verlängerung mit den Metropolen Vinsalt und Methumis verbindet. Abseits des Stieges liegt noch ein Dutzend kleinere Ortschaften, oft auf steilen Sims, Felsvorsprüngen oder in Schluchten, für die die – im Winter nicht befahrbare – Straße die einzige Verbindung zur Außenwelt darstellt. Durch natürliche und künstliche Befestigungen geschützt, hat man sich über die Jahrhunderte einen starken Sinn für Eigenständigkeit bewahrt und dazu einfache, aber herzliche Sitten sowie manch altertümliches Brauchtum.

Zwischen den Städtchen sind Weingüter und Einsiedlerhöfe fast die einzigen Siedlungen, insgesamt wird die Gegend leerer und der Weg einsamer. Je weiter sich die Helden Sibur nähern, desto häufiger sind auch die kleinen Dörfer und Höfe entvölkert, ja, teilweise ganz verlassen. Hier, in den kleinen Wegschänken, können die Helden Kunde davon bekommen, dass Nandus-Jünger die Macht in Sibur übernommen und eine ‘Republik der Weisheit’ errichtet haben.

Gerüchte und Begebenheiten

Sorgen Sie dafür, dass die Helden im Verlaufe der Reise durch die Ausläufer der Goldfelsen mit genügend Informationen versorgt werden, die ihnen klar machen, dass in Sibur ein deutlich anderer Wind weht, als sie erwartet haben. So können sie sich rechtzeitig einen Plan zurechtlegen, wie sie in die Stadt gelangen wollen, ohne allzu sehr aufzufallen.

Einige gängige Gerüchte:

☛ Die Stadt hat der Herrschaft in Aldyra die Gefolgschaft aufgekündigt und betrachtet sich nun als Freistadt. (wahr)

☛ In Sibur haben sie alle Adligen und Geweihten erschlagen. (falsch)

☛ In Sibur haben sie sich ketzerischem Glauben zugewandt (falsch) und treten die Ordnung des Praios mit Füßen (wahr), die Götter werden sie dafür strafen! (?)

☛ Jedermann kann frei und nach seinen Fähigkeiten in Sibur leben. (wahr)

☛ Das Volk entscheidet, was in Sibur gemacht wird. (teilweise wahr)

Zudem können die Helden immer wieder auf Reste der Jalteken-Revolte stoßen (siehe Kasten auf Seite 8). Somit können Sie den Meisterpersonen immer wieder Worte von der Rückkehr des ‘wahren Prinzen’ in den Mund legen.

☛ **Der alte Winzer:** Die Helden kommen an einem alten Weinbauern vorbei, der mit gichtigen Händen versucht, die Reben zu schneiden, bevor sie verfaulen oder ein Fraß der Vögel werden. Seine Frau hat die Kiepe auf dem Rücken und geht ihm bei dem mühsamen Werk zur Hand. “Ach, die jungen Leute. Wollen nicht arbeiten, wie es uns die guten Götter aufgetragen haben, sondern nur Sperenzchen machen und haben Flausen im Kopf. Nach Sibur sind sie gezogen, als sie gehört haben, dass dort jeder sein darf, was er will. Wider das Gesetz des Götterfürsten ist das. Da sitzen dann all diese Schöngeister und Tüchtigkeitsgute auf dem Berg und werden sich wundern, warum sie nichts zu beißen kriegen.”

☛ **Das Dorf der Kinder:** In einem kleinen Dorf mühen sich Kinder – selbst die kleinsten – tapfer, um die letzten Reste der Ernte einzuholen. Die halbstarke Wortführerin der kleinen Dorfgemeinschaft, *Ilyana* (etwa 17, dunkelblonde Locken und blitzende blaue Augen, gertenschlank und recht wortgewandt, aber schnell patzig, passable Verwalterin), ist den Helden gegenüber äußerst misstrauisch.

Erst nach und nach können die Helden erfahren, dass die Kinder die Alten nach Sibur geschickt haben, damit diese dort ihren Lebensabend in Freiheit und ohne Fron verbringen können, während man sich um die Arbeit kümmern würde. “Das sind wir unseren Vorfahren schuldig, die sich ein Leben lang um uns gekümmert haben. Wir sind jung, also ist es heute an uns, sie zu versorgen. Hauptsache ist doch, dass sie endlich sie selbst sein können, ohne vor dem Signore Momoriso buckeln zu müssen. Dieser elende Hetzer und Leuteschinder!”

☛ **Der Kastellan:** Von einer kleinen Burg dringt ein spitzer Hilfeschrei zu den Helden. Als sie auf das Schloßchen zureiten, stellen sie fest, dass weder das Burgtor verschlossen ist, noch irgendwelche Wachen zu sehen sind. Auf dem Burghof findet sich schließlich auch der Urheber der Schreie: Ein Mann im Lendenschurz und mit einer Eselskappe ist mit einem langen Seil an den Brunnen gebunden. Seine Hände sind ihm auf den Rücken gebunden und auch seine Knöchel sind gefesselt. Um seinen Hals hängt ein Schild, das ungelenk und mit kruden Buchstabe das Wort ‘Schinder’ trägt.

Es handelt sich um den Kastellan der Burg, den sein Gesinde schlicht ergriffen und gebunden hat, bevor alle ihr Säckel geschnürt haben und nach Sibur gezogen sind. Selbst die Wachen haben sich in die freie Stadt aufgemacht. Der Kastellan kann den Helden berichten, dass in Sibur offenbar keineswegs nur Einfältige sitzen. Zunächst hatte er gehofft, mit der Stadt gute Geschäfte zu machen, aber nach der zweiten Reise seiner Kutscher, die die Stadt mit Korn beliefern sollten, hätten diese das übrige Gesinde angestachelt, aus der Fron auszubrechen und endlich für sich selbst zu arbeiten. Die Argumente aber, die die Kutscher vorgetragen hätten, wären sicherlich nicht in ihren Köpfen entstanden. Man dürfe die Macht des Wortes dieser Nandus-Jünger nicht unterschätzen.

☛ Wenn Sie zwischendurch einfach Begegnungen mit Tieren einflechten möchten, sei Ihnen die Landschaftstabelle *Kalkgebirge* (ZBA 278) empfohlen, allerdings sind wilde Tiere hier recht selten.

SIBUR UNTER DEM ZEICHEN DES EINHORNES – THALAMI SIBUR, DIE FREIE

Thalami Sibur in Kürze

Einwohner: über 2.000

Wappen: auf Grün ein silbernes Einhornhaupt in Lorbeerkranz
Herrschaft: der Magistrat (ein Gremium aus Geweihten des Nandus, Gelehrten und redewandten Bürgern)

Garnisonen: 50 Scharwächter (bunt zusammengewürfelte Stadtwache aus Stadtgardisten, Bütteln und Freiwilligen), 50 Ali-corne

Tempel: Nandus, Rondra, Rahja, Peraine

Besonderheiten: Ab der mächtigen Brücke von Sibur ist der Sikram bis zur Mündung schiffbar.



I Sibur wurde immer wieder auch die 'Stadt der Löwen' genannt, denn die wehrhafte Stadt liegt östlich von Arivor hoch auf einem großen Hügel und wacht majestätisch über die gesamte Region. Im Süden schützt der Sikram den steilen Hügel, im Norden starren die mächtigen Mauern der Stadtbefestigung auf eine fruchtbare Ebene, wo Getreide und Gemüse gedeihen.

Hier an der wichtigen Kreuzung von Goldfelser Stieg und Sikramstieg hat sich im Laufe der Jahrhunderte eine stolze Stadt entwickelt, die einst der Hauptort der gleichnamigen Freiherrschafft war und auf ein grandioses und zu weiten Teilen geheimnisvolles Erbe blicken kann.

Enge Gassen mit schützenden und Schatten spendenden Arkaden und hohe Rittertürme prägen das Bild der Stadt. In den Türmen leben die stolzen Geschlechter Siburs. Dabei gilt:



Je näher ein Turm an einem der vier Stadttore steht (die Mauern selbst tragen keine Türme), desto ruhmvoller ist das Geschlecht, weil es in der Geschichte der Stadt heldenhaft einen Mauerabschnitt zu halten hatte.

Mit dem Aufstieg des Hauses Firdayon gelangte Sibur unter die Kontrolle der Vinsalter Grafen und wurde Teil der Mark Aldyra, doch bis heute haben sich die Bürger von Sibur ihren Stolz und ihre Eigenarten bewahrt. Der Graf vom Sikram hat seit langer Zeit ein Auge auf die prosperierende Stadt geworfen, denn die Zölle und Handelseinnahmen in der Stadt machen Croenar von Marvinko schon seit längerem den Mund wässrig.

Doch aktuell hat sich die Situation geändert. Seit etwas über einem Monat hat in der Stadt der so genannte 'Magistrat' das Sagen. In einem schnellen Staatsstreich gelang es Anfang Effërd 1029 BF einigen Nandus-Anhängern unter der Führung *Magister Euxemios*' (siehe Seite 14), die Stadt unter ihre Kontrolle zu bringen und ihre Macht in der Stadt zu festigen, da sie den Bürgermeister *Aphöleon Antinori* ohne weiteres auf ihre Seite ziehen konnten. Dank ihrer Redekunst gelang es ihnen, die eigensinnigen Bürger Siburs schnell zu überzeugen und die alteingesessenen Patrizier und Adligen zu entmachten. Nur wenige der stolzen Ritter Siburs haben sich in ihren Adelstürmen verschanzi und leisten den Nandus-Jüngern heftigen Widerstand.

Der Plan der Nandus-Anhänger war und ist es, Sibur zu einer freien Stadt zu machen, in der jeder nach seinen Göttergaben unter dem Primat der Weisheit in Frieden leben kann. Das Wort und die Bildung sind nunmehr die Grundlagen der Gesellschaft, und der Magistrat versammelt die Besten, die aus den Reihen der Bürger stammen. Der

Name der Stadt wurde ein Anlehnung an Thalami Sora, den legendären Schutzort der Menschheit, in 'Thalami Sibur' erweitert.

Aber seitdem haben sich die Dinge in der Stadt drastisch verändert: Es zeigt sich, dass sich der Idealstaat, den sich *Magister Euxemios* erträumt hat, bereits jetzt aufzulösen beginnt und in eine Anarchie verfallen. Denn einige der einfacheren Bürger fühlen sich übergangen und nicht genügend repräsentiert, während wieder andere versuchen, persönliche Rechnungen zu begleichen oder den schnellen Taler zu machen. Es gibt daher einige Gruppen, die (mit Billigung einiger skrupelloser Magistrats-Mitglieder) durch die Stadt ziehen und den Willen des Magistrats verkünden respektive durchsetzen, vor allem die 'Alicorne'. Diese fanatisch-verklärten Nandus-Anhänger wollen die Republik mit dem Speer in der Hand und unter dem Wappen des Einhorn-Hornes (daher ihr Name) schützen. Gruppen wie diese, in denen sich oftmals der Pöbel und diverse Schläger

zusammenfinden, können den Helden im Verlaufe des Abenteuers immer wieder das Leben schwer machen. Zudem ist es mittlerweile verboten, in der Stadt gefährlichere Waffen als einen Dolch zu führen (alle anderen Waffen müssen beim Magistrat abgegeben und im Arsenal des Kastells aufbewahrt werden).

Sie, lieber Meister, haben also die schwierige Aufgabe, darzustellen, dass auf der einen Seite wirklich menschenfreundliche Nandus-Anhänger eine positive Gesellschaftsform erarbeiten wollen, während auf der anderen Seite nicht ganz so Weise versuchen, ihre Macht zu vergrößern. Damit bewirken sie genau das Gegenteil von dem, was eigentlich Ziel der Nandus-Republik sein sollte: Freiheit für jeden.

Als Vorlage für Ihre Beschreibung Siburs kann antiker Stadt (die attische Polis oder das republikanische Rom) und den Zuständen während der Französischen Revolution (jedoch noch vor der Zeit des *terreur*) stehen, die ja ebenfalls in eine Schreckensherrschaft umschlug. Noch besser geeignet (aber nicht so bekannt) sind frühere Revolten wie die Erhebung Rienzos in Rom 1347 und der Aufstand Masaniello in Neapel 1647.

Eine eigene Zeitrechnung

Um in den Köpfen der Menschen das alte System zu zerbrechen und dagegen ein streng geordnetes und logisches zu etablieren, hat der Magistrat der Stadt eine eigene Zeitrechnung entwickelt, deren Benutzung heute Bürgerpflicht ist.

Dabei werden die Monate nach der vorrangigen Tätigkeit oder dem charakteristischen Wetter benannt (ähnlich wie auch in Thorwal oder bei den Zwergen): Praios = Getreidemonat, Rondra = Heumonat, Effërd = Obstmonat, Travia = Weinmonat, Boron = Nebelmonat, Hesinde = Frostmonat, Firun = Schneemonat, Tsa = Regenmonat, Phex = Windmonat, Peraine = Saatmonat, Ingerimm = Keimmonat, Rahja = Blütenmonat. Die Wochentage tragen schlicht die Zahlen von 1 bis 7 und die Stunden werden in bosparanischen Zahlen von 1 bis 24 gezählt, beginnend mit der Prima, das ist die Mittagsstunde, in der sich alle Bürger Siburs zur 'Verkündigung' auf dem Forum treffen müssen.

WICHTIGE GEBÄUDE IN SIBUR

Castello de Leones (1)

Das Kastell liegt am höchsten Punkt der Stadt. Von hier fällt der Stadtberg senkrecht über 60 Schritt in die Tiefe ab. Die Feste blickt den Sikram und von seinen Mauern aus kann man die wichtige Sikrambrücke mittels zweier Rotzen unter Beschuss nehmen. In jüngster Zeit hat der Magistrat die Feste zu seinem Sitz erkoren und die Versammlungen der Mächtigen der Stadt finden im ehemaligen Rittersaal des Haupthauses statt. In der Schmiede der Feste wurde eine Münze eingerichtet, in der in unregelmäßigen Abständen Münzen umgeprägt werden, um mit dem Zeichen Thalami Siburs wieder in Umlauf zu gelangen. Im Arsenal der Stadt werden alle schweren Waffen (und damit sind Klingenwaffen gemeint, die länger als ein Dolch sind) vorübergehend eingelagert und den Besitzern Quitungen dafür ausgestellt.

Das Nandeion, ehemaliger Praios-Tempel (2)

Der Praios-Tempel Siburs, der größte und prächtigste Tempel der Stadt (siehe AB 97), wurde von den Nandus-Jüngern kurzerhand zweckentfremdet, nachdem man die Geweihten aus der Stadt gejagt hatte, weil sie vehement versuchten, die neue Ordnung zu stören. Heute dient der Tempel als 'Nandeion', nachdem die alten Symbole des Praios zerschlagen und durch eine nandusgefällige Ikonographie ersetzt worden sind.

Das Nandeion steht allen Bürgern der Stadt offen und versammelt die prächtigsten Kunstwerke und Kleinodien der Stadt, damit alle eine Lehre aus der Schönheit ziehen können. Das Nandeion wird stets von einigen Scharwächtern bewacht. Täglich füllen sich die Regale und Vitrinen mehr, wenn wieder ein Renegaten-Nest ausgehoben wurde und ein weiterer Adliger seiner Habe verlustig gegangen ist.

Als besonderes Heiligtum der Weisheit ruht hier eine halbtransparente rote Kugel in einer Kupferschale. Dabei handelt es sich um die *Sphäre der Mada* (ein Rotes Auge, siehe SRD 57 bzw. AB 107), die einem Draconiter abgenommen worden ist und die der Legende nach direkt mit dem Göttersohn Nandus in Verbindung steht.

Forum Alicornum (3)

Der ehemalige Sonnenplatz, der direkt vor dem Nandeion liegt, ist der größte Platz der Stadt. Hier werden jeden Tag die Neuigkeiten von der Prachttreppe des Tempels aus verlesen, damit alle Bürger der Stadt gleich gut informiert sind – bei der so genannten 'Verkündigung' besteht Teilnahmepflicht, weswegen der Platz zur Prima (der Mittagsstunde) aus allen Nähten zu platzen scheint.

Häufig sind hier Magistrate anzutreffen, und der Platz mit seinen Arkaden, in denen viele kleine Schänken und Tavernen Platz finden, dient allenthalben als Ort der Diskussion und des Informationsaustausches. Um jedem Bürger ein Gefühl für die öffentliche Rede zu geben, die in Thalami Sibur als höchstes Gut angesehen wird, muss jeden Tag ein anderer Bürger auf dem Forum ein Geheimnis offenbaren, dabei besteht keine Anwesenheitspflicht, doch lockt das Schauspiel der 'Offenbarung' ebenfalls Massen zur Sexta (der sechsten Stunde nach Mittag) auf den Platz.

Rondra-Tempel (4)

Der ehrwürdige Tempel der Rondra, der noch auf den Theaterorden zurückgeht, wurde von den Nandus-Jüngern nicht angetastet, weshalb sein Portal weiterhin allen offen steht (wie es sogar Pflicht ist, solange die Kirche der Löwin im Krieg ist). Auf der anderen Seite haben die Geweihten, der Novize und die drei Laiendiener der Löwin auch nicht ihre Schwerter gegen die Bürger erhoben. Allerdings schützen die Rondrianer vehement die Ritter, die sich in ihren Türmen verschanzt haben, so dass es hin und wieder zu Auseinandersetzungen zwischen Rondrianern und Alicornen kommt. Es scheint nur eine Frage der Zeit, bis die Situation eskaliert.

Rahja-Tempel (5)

Die Rahja-Geweihten haben sich schnell auf die Seite der Nandus-Jünger gestellt, denn Magister Euxemios nahm als erstes Gespräche mit den Rahjanis auf und konnte sie überzeugen, sich mit ihm zu verbünden. Und in der Tat haben die Feste und das Können der Geweihten, aus vielen kleinen Dingen eine prächtige Angelegenheit zu machen, einen Löwenanteil am Erfolg des Magisters und seiner Ideen gehabt.



Peraïne-Tempel (6)

Auch der Peraïne-Tempel wurde nicht angerührt. Der Magistrat unterstützt die Geweihten, die in erster Linie dafür verantwortlich sind, dass Thalami Sibur mit allem Nötigen versorgt wird. Dass sich die Geweihten der Peraïne gerade um die einfache Bevölkerung kümmern und diese bei Laune (und auch bei vollem Magen und an der notwendigen Arbeit) halten, ist dem Magistrat dabei mehr als nur sehr recht.

Sikram-Brücke (7)

Die mächtige Brücke überwindet einen beträchtlichen Höhenunterschied, bis sie an den Marudreter Toren endet und in die Stadt führt. Ihre Bögen über den Fluss sind allerdings zu niedrig, um einen großen Flussegler passieren zu lassen. Da der Fluss nordöstlich von Sibur ohnehin kaum schiffbar ist, finden sich an den Pfeilern der Sikram-Brücke direkt am Fluss der obere Sikramhafen und das Hafenviertel. Auf der jenseitigen Sikramseite beginnt die Brücke an einem geräumigen und gut gesicherten Vorwerk, durch das alle Reisende ziehen müssen und in dem auch die Zollgardisten untergebracht sind.

Hafen (8)

Das eigentliche Hafenviertel liegt am Fuße des Berges, so dass etliche Kräne und Seilwinden den Höhenunterschied zu den Zinnen der Stadtmauer (über 30 Schritt) überwinden helfen müssen, um Lasten und Waren in die Stadt zu transportieren. Direkt oberhalb des eigentlichen Hafens findet sich daher in der Stadt auch eine an übliche Hafenviertel erinnernde Kontorzeile, in der es Lagerhäuser und Läden gibt.

Turm Radoleth (9) und Turm Agendayo (10)

Diese Adelstürme zweier einflussreicher und mächtiger Familien haben sich bisher nicht dem Magistrat ergeben. Da sie von den Geweihten der Rondra unterstützt werden, ist es bisher nicht gelungen, die Türme zu erstürmen, und sie anzuzünden wagt man wegen des großen Feuerrisikos nicht. Deshalb beschränkt sich der Magistrat heute in erster Linie darauf, Proviantlieferungen in die Türme zu verhindern, und hofft so, die Ritter auszuhungern. Vor allem die Radoleths wehren sich vehement gegen die Nandus-Jünger. Dass das vor allem am Starrsinn des uralten *Drugon von Radoleth* liegt, der das Regiment im Turm übernommen hat, ist allgemein bekannt.

Gasthaus Abendrot (11) (Q6/P7/S15)

Das Gasthaus ist eine solide Übernachtungsmöglichkeit für die Helden. Es liegt in einem guten Viertel Siburs und auch die Klientel ist eher gediegen. So haben sich hier etliche Gelehrte einquartiert, die von der freiheitlichen Atmosphäre Siburs zu profitieren hoffen.

Taverne Sikramsbruch (12) (Q5/P6/S6)

Diese Taverne ist ein einfaches Haus direkt am Marudreter Tor.

Schänke Zum grinsenden Novadi (13) (Q2/P3)

Im heruntergekommensten Viertel Siburs gelegen, ist diese Schänke ein Treffpunkt für diejenigen, die selbst in einem Idealstaat immer noch wie Ausgestoßene behandelt werden: Schläger, Diebe und sonstiges Gesindel versammeln sich allabendlich in der schmierigen und schummrigen Gaststube des windschiefen Hauses, das direkt an die Stadtmauer gebaut ist. Auch der Name, der auf dem Schild über der Eingangstür bildlich dargestellt ist, zeigt, dass hier die Dolche locker sitzen, denn das Grinsen bezieht sich offenkundig auf einen durchgeschnittenen Hals.

In der Umgebung der Schänke sind Bretterbuden zu sehen, in denen die Ärmsten der Armen leben, die ihr Auskommen damit fristen, den Müll der Stadt einzusammeln und durch die *Höllenspforte* (14) vom Stadtfelsen zu entsorgen.

Die geheimen Stollen Siburs

Unter dem Praios-Tempel liegen in künstlichen Stollen, die bis heute kaum erforscht sind, aber teilweise als Kanalisation missbraucht werden, noch immer mumifizierte Leichname alter Echsenherrscher vom Sikram. Offenbar erhebt sich Sibur über einer echsischen Nekropole,

die vermutlich auch den Namen der Stadt bedingt (*Szi'Bururch* bedeutet in etwa 'Vergehen im Wandel') und die durch die Praios-Diener argwöhnisch bewacht wurde (daher auch der große Praios-Tempel). Wo und wie diese Gänge enden, weiß niemand, aber es heißt in ältesten Aufzeichnungen, dass es Zugänge außerhalb der Stadt gebe, die in Höhlen der Goldfelser Goblins enden.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN IN THALAMI SIBUR

Magister Euxemios, Nandus-Geweihter und Erster Magistrat

Magister Euxemios ist die treibende Kraft hinter den Geschehnissen in Sibur. Seit 1028 BF hat er seine Ideen radikal weiterentwickelt (siehe **Hinter dem Thron 69f.**) und ist zu der Erkenntnis gelangt, dass man sich auf den Adel nicht verlassen darf, wenn man eine Gesellschaft schaffen will, in der das Wort und die Freiheit die Basis sein sollen. So scharte er zwischen Rahja 1028 BF und Rondra 1029 BF eine handverlesene Gruppe von Getreuen um sich und erwählte Sibur als Stadt, in der er seine Pläne für eine perfekte Gesellschaft umsetzen wollte. Sein Plan fruchtete, denn es gelang den Nandus-Jüngern ohne großes Blutvergießen, die Stadt zu übernehmen und ein System zu etablieren, in dem jeder nach seinen Fähigkeiten beurteilt werden soll und nicht nach seiner Geburt. Zwar führt Euxemios auch noch nach einem Monat den Magistrat, aber einige Kräfte wollen das Experiment schneller und vehementer vorantreiben. Es wird sich zeigen müssen, ob Euxemios sich und seine Pläne wird behaupten können. Euxemios ist ein etwa 60-jähriger Mann mit lichtem, grauem Haar und einem dünnen Bärtchen. Er hält sich jederzeit kerzengerade, seine charismatische Stimme klingt fest und dunkel und verleiht seinen Worten stets die nötige Überzeugungskraft.

Iridias Cornamusa

Cornamusa ist Gegenspieler Euxemios' um die Macht in Sibur. Er ist ein demagogischer Hetzer, der den Pöbel hinter sich versammelt und mit einschmeichelnden oder aufpeitschenden Reden dazu bringt, seinem Willen zu folgen. Tatsächlich verbirgt sich hinter dem Namen Iridias Cornamusa niemand Anderes als *Comitor von Belhanka*, ein Geweihter des Namenlosen (siehe **Hinter dem Thron 17**), der das Chaos immer weiter vorantreibt und die Parteien unter den Nandus-Jüngern gegeneinander anstachelt. Da er selbst an nichts außer der Macht seines Gottes glaubt, hat er auch bei keiner Maßnahme Skrupel und unterstützt gerade die Fanatiker. Er ist es, der die große Perückenverbrennung auf dem Marktplatz organisiert und den Helden mit seinen Getreuen gefährlich wird, wenn sein Einfluss unter dem Druck der Belagerung wächst. Siehe dazu den Abschnitt **Der Herr des Schreckens** auf Seite 20.

Maestro Aphôleon Antinori

Der Stadtmeister ist Mitte 50 und ein kleiner gebückter Mann mit langen weißen Haaren, der nie ohne seinen kunstvollen Gehstock zu sehen ist. Er sorgt im Magistrat dafür, dass die meisten Ideen so umgesetzt werden, dass die Bürger Siburs damit auch etwas anfangen können. Als großer Verehrer Hesindes und dem martialischen Wesen der Ritter Siburs gegenüber abgeneigt, zögerte er keine Sekunde, als Euxemios ihm seine Ideen darlegte und um Hilfe bat. Ohne die Unterstützung Aphôleons und seiner Stadtgarde wäre die Übernahme Siburs nicht gelungen, eine Tatsache, die sein hohes Ansehen im Magistrat bedingt.

Yesatan III. von Eslamsgrund

Yesatan (geboren 993 BF, strubbelhaarig) ist der Enkel des gleichnamigen Autors der unter Verschluss gehaltenen, demokratischen Schrift *Wider Fron und Lehen* und stammt aus dem alten Grafengeschlecht derer von Eslamsgrund. Offen und lautstark tritt er für diese Lehren ein und gibt sich dabei gerne kämpferisch, wenn er die Gleichheit aller Menschen vor Gesetz und Göttern fordert (siehe auch **Meister der Dämonen 215**). Selbstverständlich zog ihn das Geschehen in Sibur wie magisch an, denn hier konnte er all die Theorien seines (auf den Zyklopeninseln eingekerkerten und verstorbenen) Großvaters, den er hoch verehrt, beweisen. Der energiegeladene Mann hält jeden Tag anfeuernde Reden auf dem Marktplatz.

DIE ANKUNFT DER HELDEN



Nach ihrer Reise durch die Mark Aldyra sollten die Helden genügend Gerüchte und Informationen aufgeschnappt haben, um sich darüber im Klaren zu sein, dass die Machtverhältnisse in Sibur es schwierig machen werden, dort wie gewohnt zu agieren.

Die Helden bemerken das schon, wenn sie über den Goldfelsen Stieg anreisen und auf das Vinsalter Tor zukommen: Sie werden dort einer eindringlichen Befragung durch ein Magistratsmitglied unterzogen und müssen ihre Waffen abgeben, wofür sie kleine Quittungen erhalten. Sie werden außerdem dazu verpflichtet, sich am nächsten Tag zur Prima (der Mittagsstunde) auf dem Forum einzufinden. Man reicht ihnen eine graue Schärpe, die stets gut sichtbar zu tragen ist. Fast alle anderen hier tragen eine grün-graue Schärpe. Wenn die Helden nachfragen, wird ihnen erklärt, dass man an der einfachen grauen Schärpe erkennen kann, dass die Helden noch nicht an der 'Offenbarung' teilgenommen haben – erst danach seien sie vollwertige Bürger Thalami Siburs.

Gerade die Offenbarung sollten die Helden als Gelegenheit nutzen, sich als wirkliche Nandus-Jünger darzustellen (und für sie ungefährliche Geheimnisse sollten die Helden ja einige zu erzählen haben). Nach erfolgter Offenbarung wird ihnen die graue Schärpe abgenommen und dafür erhalten sie eine ähnliche in Grün mit grauen Rändern. Mit diesen Schärpen können sie sich dann relativ frei in der Stadt bewegen.

Selbst wenn sie Magister Euxemios ansprechen, können sie sich sicher wähnen, sofern sie sich ihm als Retter Nandurians zu erkennen geben (siehe **Hinter dem Thron 69**), obwohl auch er sie zu einer Offenbarung drängt. Er macht keinerlei Ausnahmen, denn in seinen Augen ist jeder tatsächlich gleichgestellt und nur durch den Grad an Weisheit über andere erhaben.

Helden, die versuchen, auf einem anderen Weg in die Stadt zu gelangen oder die keine Schärpe tragen, werden, wenn sie von den Alicornen ertappt werden, festgehalten und zu einer genauen Befragung in das Kastell gebracht.

Begegnungen in der Stadt

Der Einfachheit halber geben wir hier fünf Archetypen für Bewohner von Sibur an, mit denen Ihre Helden häufiger zu tun haben werden:

☛ **Der Aufklärer** versucht im Namen der Weisheit seine Konzepte und Ideen jedem nahe zu bringen. Dabei lässt er sich gerne auf Diskussionen ein und wird nicht müde, sein Gegenüber mit immer neuen Argumenten von der Richtigkeit und Konsequenz seiner Ideologie zu überzeugen. Aufklärer haben ein festes Denkkonstrukt errichtet und wirken meist etwas fanatisch, weil sie sich nicht immer die Mühe machen, ihre Ideen bis ins Kleinste zu erklären. Schließlich gehen sie davon aus, dass ihr Gegenüber ebenso gebildet ist wie sie selbst. Magister Euxemios ist ein gutes Beispiel für einen Aufklärer.

☛ **Die Volkslehrerin** denkt in engeren Bahnen als der Aufklärer. Für sie ist es wichtig, jedem die Grundsätze der Bildung zu vermitteln, also Rechnen, Schreiben und den Willen, selbstständig zu denken. Die Volkslehrerin redet daher gern in einfachen Sätzen, damit jeder sie versteht, und bringt auch vermeintlich dummen Fragen Verständnis entgegen. Yesatan gehört dieser Fraktion an.

☛ **Der Hedonist** ist ein lautstarker Anhänger der neuen Ordnung, in der er die Möglichkeit sieht, aus dem Alltag auszubrechen und bislang unterdrückten Neigungen zu frönen. Er hat die Ideen der Nandus-Geweihten intellektuell nicht durchdrungen, erfindet aber mit Begeisterung neue Gesetze oder Rituale. So finden sich unter den Hedonisten Befürworter einer Aufhebung der Ehe, einer Vereinheitlichung der Gewandung (oder des Verzichts auf jegliche) sowie obskurer Trinkspiele und Rätselwettbewerbe. Hedonisten sind jedoch meist nicht bereit, echte Opfer für die Nandus-Republik zu bringen.

☛ **Die Opportunistin** zeichnet sich dadurch aus, dass sie nach außen hin völlig von der Idee der Nandus-Republik überzeugt scheint, im Innersten aber nach wie vor der alten Ordnung anhängt. Letztlich nutzt sie das System, um weiter an der Macht zu bleiben oder mehr Macht zu gewinnen, zweifelt aber daran, dass es auf Dauer bestehen wird. Maestro Aphöleon ist ein solcher Opportunist.

☛ **Der Verblendete** ist eine Steigerung des Aufklärers, der nicht mehr aufklären will, sondern nur noch bekehren – um jeden Preis. Er

kennt nur noch Gerechte und deren Feinde. Wer nicht genauso laut "Nandus-Republik" schreit wie er, den hält er für verdächtig. Schreit einer gar nicht, ist er praktisch überführt. Daher sind die Verblendeten auch die gefährlichsten Siburer, mit denen die Helden zu tun haben, da sie keine Hemmungen haben. Iridias und seine Anhänger sind das Paradebeispiel für Verblendete.

DIE BEGEGNUNG MIT DEM ERSTEN MAGISTRAT

Die Helden sollten sich am nächsten Tag zur Prima auf dem Forum einfinden, wo es in Minutenschnelle voll und richtig eng wird (das ist gar nichts für Menschen mit *Raumangst*, ganz zu schweigen von solchen mit *Angst vor Menschenmengen*). Versäumen es die Helden, anwesend zu sein, können Sie ihnen das Leben im Folgenden solange schwer machen, bis sie mit Magister Euxemios gesprochen haben, der die Helden dann unter seinen Schutz stellt, wenn er sich überzeugt hat, dass sie seine Ideen teilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Erste Magistrat auf die Prachttreppe tritt, weiten sich eure Augen. Es handelt sich dabei um niemand anderen als den Magister Euxemios, dessen Schmähreden gegen Timor euch noch aus Vinsalt in den Ohren klingen – als ihr seinen Begleiter Nandurian vor dem tobenden Mob bewahren musstet.

Die Wandlung ist deutlich zu sehen. In den klugen Augen des Mannes lodert ein begeistertes Feuer und er trägt stolz ein dunkelgrünes Skapulier mit dem Einhorn des Nandus über einer einfachen dunkelgrauen Robe. Bewegend trägt der Magister die Neuigkeiten vor, macht immer wieder Pausen und holt erklärend aus, damit alle verstehen, was er gerade gesagt hat. Nach einer halben Stunde ist Euxemios mit den Neuigkeiten des Tages durch und die dunkle Stimme des Magisters verklingt. Es kommt wieder Bewegung in die Menschen, und langsam zerstreut sich die Menge auf dem Platz. Nur einige Grüppchen bleiben disputierend zurück. So findet sich eine regelrechte Menschentraube um Euxemios ein, der lächelnd einen weiteren kleinen Vortrag hält.

Wenn die Helden sich Euxemios als Nandurians Retter zu erkennen geben, begrüßt er sie freundschaftlich als Gleichgesinnte, die einem gemeinsamen Freund das Leben gerettet und nun endlich in die Stadt gefunden hätten, die sie als Zuhause betrachten sollten. Sollten die Helden Euxemios nach Nandurian, dem Vaganten, fragen, so verändert sich sein Gesichtsausdruck und wird von einer wütenden Trauer beherrscht. "Der gute Junge ist vor zwei Monaten von timoristischen Garden aufgegriffen und verhaftet worden. Ausgerechnet von diesem Pöbel, der ihn in irgendein finsternes Loch geworfen hat. Seitdem habe ich nichts von ihm gehört, ich fürchte das Schlimmste."

Mehr kann er den Helden dazu nicht sagen, denn Euxemios, damals schon auf dem Weg nach Sibur, weiß nicht, wohin genau die Timoristen Nandurian gebracht haben. Es ist wichtig, dass Sie diese Information streuen, denn Nandurian wird später in der Kampagne noch eine wichtige Rolle spielen (siehe den Kasten **Der Doppelgänger** auf Seite 76). So werden Ihre Helden das Gefühl haben, bereits seit **Hinter dem Thron** auf der richtigen Fährte gewesen zu sein.

Nach dem kurzen Gespräch entschuldigt sich Euxemios, da es noch viel zu tun gäbe, bis seine Aufgabe erfüllt sei: Thalami Sibur die Ordnung zu geben, deren Basis die Weisheit und deren Ziel die Freiheit sei. Er soll auf die Helden durchaus so wirken, als sei er geistig die meiste Zeit mit Theorien beschäftigt, wie eine ideale Stadt und Gesellschaft auszusehen habe.

AUFRUHR



Bereits am Abend des ersten Tages werden die Helden Augenzeugen der ersten Anzeichen, dass es in Sibur nicht so rosig steht, wie Magister Euxemios es gerne hätte. Nach Einbruch der Nacht sammeln sich plötzlich mehrere Gruppen in den Gassen der Stadt und beginnen, wahllos in Häuser einzudringen, um dort Zeichen der verdammenswerten al-

ten Ordnung zu finden. Auf so manchem kleinen Platz werden kleine Feuer entzündet, und es kommt zu öffentlichen Verbrennungen von Perücken, die als Symbol der alten Ordnung verdammt werden. Während der Magistrat um Euxemios und Yesatan im Kastell weiter an seinem Idealstaat plant, hat Iridias den Mob mobilisiert, der machttrunken zum ersten Mal durch die Straßen marschiert, um kurzen Prozess mit den 'Feinden der Freiheit' zu machen, und dabei nicht zimperlich vorgeht. Offenbar drohen die Verblendeten sich durchzusetzen, schon allein deswegen, weil sie nicht zögern, ein Gegenüber zusammenzuschlagen oder ihm noch Ärgeres anzutun. Solche Razzien können Sie nun immer wieder einsetzen, wenn die Helden etwas in Bewegung gehalten werden sollen, denn auch die Rucksäcke der Gruppe sind nicht vor Durchsuchungen sicher.

ESKALATION

Den Helden bleibt aber keine Zeit, sich in die besondere Situation der Stadt einzufinden, denn es wird schnell klar, dass der Nandus-Republik eine große Gefahr droht. Offenbar rückt ein Heer unter den vereinigten Bannern des Grafen Croenar vom Sikram und des Ordens der Draconiter auf die Stadt vor – je nach Dringlichkeit (und Meisterwunsch) bleiben den Helden also zwei oder drei Tage Recherchezeit und Handlungsspielraum, bis es zu einer Belagerung und Schlacht um die Stadt kommen wird.

DER PLAN DER BRÜDER

Die Nachricht, dass in Sibur Nandus-Jünger die Macht übernommen haben, erreichte Marvinko sehr schnell, und Graf Croenar brach sofort nach Silas auf, um seinen Bruder Abelmir in seiner Eigenschaft als Erzwissensbewahrer des Lieblichen Feldes dazu zu bewegen, einen Bann über die Stadt am Sikram zu sprechen.

Schon seit Längerem hatte der Graf vom Sikram ein Auge auf die wohlhabende Stadt geworfen – nun bot sich eine perfekte Gelegenheit, um den Status quo zu ändern und Sibur seiner Herrschaft einzuverleiben. Auch Abelmir konnte der günstigen Gelegenheit nicht widerstehen, das Land der Marvinkos zu erweitern, und so erging der Kirchenbann über Sibur.

Für Abelmir kam erleichternd hinzu, dass ein kleines Heer unter der Führung der Draconiter am Goldfelsen Stieg stand, wo die Ordensleute das Kloster Varsincero (**AB 108**) belagerten, in das sich einige abtrünnige Draconiter geflüchtet hatten. Offenbar hatten die Ketzer das Oberhaupt des Ordens, Abtpraes *Yerodin ter Istador*, dort als Geisel genommen und anscheinend war er bei den Kämpfen in Varsincero zu Tode gekommen. Abelmir witterte nun auch die Chance, den fast kopflosen Orden unter seine Kontrolle zu bringen, und wies den Erzsiegelbewahrer des Ordens mit der Autorität des Metropoliten an, das Heer des Ordens nach Sibur zu führen, wo es sich mit Verbänden Graf Croenars vereinigen sollte, um Sibur "mit Feuer und Stahl zu reinigen, auf dass die Stadt der Löwen unter der Faust der Marvinkos endlich dem Immerwährenden Horte seinen Tribut zollt".

Tatsächlich fügten sich die Draconiter dem Willen Abelmirs, obwohl sie zuvorderst der Magisterin verpflichtet sind, und vereinigten ihre Truppen mit denen Croenars. Der Vorteil liegt hier klar bei den Truppen der Angreifer, denn bereits im Boron 1028 BF hat Croenar bei Sibur ein Heerlager unterhalten und die Region sowie die Schwachstellen der Stadt durch seine Kundschafter ausspähen lassen.

Sofort wird mit der Anlage eines Belagerungsringes begonnen, so dass niemand die Stadt über die vier großen Straßen verlassen kann, die als einzige Möglichkeit gelten, den Berg Siburs zu betreten. Die Hauptmacht der Belagerer konzentriert sich dabei um das Vorwerk der Sikrambrücke – offenbar ist dieses das erste und Hauptangriffsziel.

Für die Helden bedeutet das Folgendes: Ihre Nachforschungen stehen wegen des Ultimatums unter Zeitdruck und es dürfte schwierig werden, die Stadt zu verlassen, wenn das Belagerungsheer erst einmal aufgezogen ist.

DIE LETZTE PRIMA

Das Ultimatum der Draconiter, die hier quasi als Ordnungsmacht auftreten, wird von den Mitgliedern des Magistrats nicht befolgt, denn alle sind sich sicher, dass eine Kapitulation das Falsche wäre und man ohnehin schon zu weit gegangen sei, als dass man lebendig davon käme. Zur Prima verkündet ein sichtlich erschütterter Euxemios den versammelten Siburern:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Magister muss sich mehrfach räuspern, bevor er schließlich mit gewohnt fester Stimme zu reden beginnt: "Getreue, Freunde, freie Bürger! Etwas

Schreckliches ist geschehen. Vor den Toren der Stadt steht ein Heer, das uns ultimativ auffordert, die Stadt zu übergeben. Der Erzwissensbewahrer des Lieblichen Feldes, Abelmir von Marvinko, hat in Silas den Bann Hesindes über Sibur verhängt. Und nicht nur das: Er hat auch ein Heer in Bewegung gesetzt, das uns brechen soll. Von Westen marschiert der Graf vom Sikram auf uns zu, Seiner Eminenz Abelmirs hochwohlgeborener Bruder Croenar, von Süden der Drachenorden der Hesinde-Kirche, die Draconiter. Ein Ultimatum der Draconiter ist uns zugegangen, in dem sie die Übergabe der Stadt binnen eines Tages fordern.

Doch wir werden nicht weichen und wir werden nicht brechen! Seht euch unsere Feinde an: hier die Marvinkos, geeint in ihrem Willen, das Volk ihrer Herrschaft zu unterwerfen, dort die Draconiter, einst Gelehrte, nun Waffenknechte, die sich mit Geißel und Schwert gegen jeden freien Geist wenden. Nein, Herr Nandus, Meister der Meister, verbietet uns, vor der blanken Bedrohung durch solch brutale Gewalt zu fliehen.

Und er gibt uns Kraft! Ein gekaufter Söldner kann niemals einem freien Bürger das Wasser reichen, der sein eigenes Heim und den Hort der Weisheit verteidigt. Die Geheimnisse, die wir miteinander teilen, machen uns zu einer verschworenen Gemeinschaft, unteilbar und unbesiegt! Nandus' Genie wird unsere Geister beflügeln, und wir werden Schutzmaßnahmen ersinnen, wie sie sich unsere Feinde nicht zu erträumen wagen.

Thalami Sibur steht zusammen, und wie einst in Thalami Sora werden die Götter die Guten und Gerechten auch im Angesicht der Zerstörung bewahren. Seid ohne Furcht!"

Auch wenn die Worte wohlgesetzt sind, springt der Funke der Begeisterung nur auf einen Teil der Menge über. Für viele kommt die Nachricht wie ein kalter Guss nach einer durchzechten Nacht. Ernüchtert fragen sie sich, ob sie zu weit gegangen sind und unter dem Bann Hesindes ihre unsterbliche Seele einbüßen werden. Andere hingegen sehen dies als Gelegenheit, "endlich Nägel mit Köpfen zu machen" und die Republik Nandus' im Geiste der Gewalt unumkehrbar in der Stadtgeschichte zu verankern. Euxemios ist deutlich anzusehen, dass ihm die Abkehr vom Weg der Worte zum Weg der Waffen nicht behagt. In der folgenden Diskussion übernehmen daher zunehmend andere, radikalere Personen die Wortführung (vor allem Iridias).

DER SCHRECKEN ÜBERNIMMT DIE MACHT

Die Stadt ist angesichts des Ultimatums in Aufruhr, was die Ermittlungen der Helden verkompliziert. Zudem übernimmt auf den Straßen nun Iridias die Macht, nachdem Euxemios seine Hilflosigkeit öffentlich gezeigt hat und nur noch nominell dem Magistrat vorsteht. Iridias' Alicorne greifen jeden heraus, der aus ihrer Sicht nicht mit ausreichendem Enthusiasmus bei der Sache ist, und schaffen ihn in die Kerker des Kastells. Von nun an soll jeden Tag auf dem Forum der jeweils größte Feind der Stadt bzw. der Idee hingerichtet werden, damit die Stadt auch die letzte, die ultimative Lektion lernt. Bücher, Schriften und Artefakte werden zusammengefasst und in das Nandaeion geschafft, wo die Archivare nicht mehr nachkommen, all das zu sichten und zu ordnen, wozu jeder Nandus-Jünger Zugang haben soll.

Nachdem das Ultimatum gestellt worden ist, haben Alicorne an den Toren Posten bezogen und lassen niemanden aus der Stadt hinaus. Die Tore werden verbarrikadiert und zum Teil sogar zugemauert.

DER FALL DER RADOLETHS

Für das Verständnis Ihrer Helden könnte es von Interesse sein, mit dem alten Drugon von Radoleth Kontakt aufzunehmen, denn er ist einer der wenigen, der die wahren Begebenheiten um Jalteks Tod kennt. Drugon (geboren 939 BF, ein Greis mit Goldgebiss, langem weißem Haar und Furcht einflößend blickenden blauen Augen) kommandiert von seinem Schlafgemach aus immer noch die Verteidigung des Turms. Vor vielen Jahrzehnten war er einer der berühmtesten Haudegen des Landes, später Mentor und Ausbilder des Prinzgemahls Sirlan (Amenes Gatten, der 1002 BF verstarb) und des Kronprinzen Jaltek (!), dann zwölf Jahre lang Verwalter der Mark Aldyra und ein enger Vertrauter der Monarchin.

In seinem hohen Alter (und der jetzigen Situation) hat er nichts mehr zu befürchten (weder von der Krone noch von Mantikor) und wenn es den Helden gelingt, in den Turm der Radoleths vorzudringen und ihn danach zu fragen, erzählt er ihnen die ganze traurige Geschichte um die Rebellion des Kronprinzen und das Auffinden von Jalteks Kopf. Damit haben Sie die Möglichkeit, Ihren Helden auch diese Hintergründe komplett zugänglich machen.

Zu einem Zeitpunkt, den Sie frei festlegen können, ist der Moment gekommen, an dem sich der Machtwechsel in der Stadt in einem blutigen Akt zeigt: Der Pöbel, mit Waffen aus dem Arsenal versorgt, wendet sich gegen den Turm der Radoleths, um ein Exempel zu statuieren, und wird nicht eher weichen, bis der Turm gefallen ist. Die Ausgestaltung der Szene darf sehr dramatisch sein, damit die Helden erkennen, dass nun die Zeit des Schreckens herangebrochen ist (und sie wird eine besondere Bedeutung gewinnen, wenn die Helden tatsächlich vorher mit Drugon Kontakt aufgenommen haben). Am Ende dieser Nacht sind alle Mitglieder der Radoleths in der Stadt erschlagen worden, und ihre Köpfe werden zur Mahnung auf den Stufen des Forums präsentiert.

VON DER BELAGERUNG



Hintergründe

Bei der Belagerung des abgelegenen Bergklosters Varsincero in der Baronie Marudret entkam der abtrünnige Draconiter *Alhonso*, der zudem ein kostbares Artefakt, die 'Sphäre der Mada' mit sich nahm. Sibur bot dem Flüchtigen gerade in ihrer jetzigen Situation den perfekten Schutz. Neben der Niederschlagung der Nandus-Umtriebe sind die Wiedererlangung der Mada-Sphäre und die Ergreifung Alhonsos die Ziele der Draconiter, vor denen Milde und Gnade zurückstehen



DER KRIEG DER DRACHEN IN PACLADORS HAUS

Nach dem Verschwinden des Abtprimas Erynnion kam es auch innerhalb der Draconiter zu einem Machtgerangel, obwohl ein Satori, Yerodin ter Istador, als stellvertretender Ordensleiter eingesetzt wurde. Nach Kräften raubenden Zwistigkeiten entkam aber nicht nur die eigentliche Urheberin des Konfliktes im Sacer Ordo Draconis, die ehemalige Erzäbtissin *Syldake*, aus dem abgelegenen Bergkloster Varsincero, sondern die Pastori-Fraktion um Wulfhelm Tannhauser und Kerime al'Kadim konnte fast alle ihre Ziele durchsetzen. Erst mit dem Auftreten des geheimnisvollen Erechthon, dem vormaligen Legaten der Magisterin der Magister im Zwölfgöttlichen Konzil zu Perainefurten, der auch ihre Truppen im Jahr des Feuers anführte, fand der Orden wieder zu einer einigen (und eher pastorischen) Linie zurück.

Weitere Informationen zu diesen Hintergründen finden Sie in einem Szenario im **Aventurischen Boten 107**.

müssen. Unter der Führung des Erzsiegelbewahrers *Erechthon*, dem momentan ranghöchsten Draconiter (ehemals offener Geweihter, der sich zu einem Konservativen wandelte; blinzelt fast nie), und der Erzäbte *Wulfhelm Tannhauser* aus Festum (alter Hardliner) und *Kerime al'Kadim* aus Khunchom (listenreich, charismatisch) rückt das Heer auf Sibur vor.

Einen Tag hat man dem Magistrat eingeräumt, um alle Dinge zu ordnen, zu kapitulieren und die Stadt friedlich zu übergeben. Andernfalls würde man mit aller gebotenen Härte die Übergabe Siburs erzwingen. Die Zyklopen, Rotzen und Drachenzungen, die die Draconiter mit sich führen, zeigen ganz deutlich, dass es sich hierbei nicht um eine leere Drohung handelt.

Graf Croenar hingegen interessiert sich eigentlich überhaupt nicht für die Nandus-Republik an sich. Für ihn zählt nur, dass Sibur unter die Kontrolle der Familie Marvinko fällt. Schon seine heimliche

Unterstützung der Jalteken-Revolution hat zum Ziel gehabt, die Landstadt in Besitz zu nehmen. Nachdem er hat feststellen müssen, dass der Widerstand in der Stadt größer ist als erwartet, ist er durchaus bereit, größere Teile der Stadt in ihrer Unversehrtheit zu opfern.

Dementsprechend werden alle Verhandlungen von Seiten der Draconiter und Graf Croenar unnachgiebig und knapp geführt – Sibur ist nur ein Spielball im Ringen um Macht, Einfluss und Orthodoxie.

Kampf um Sibur

Wenn Sie die Schlacht ausgestalten wollen, seien Ihnen die Kapitel über *Massengefechte und Scharmützel* (Seite 134) und *Belagerung* (Seite 144) der Spielhilfe

Aventurisches Arsenal empfohlen. Weitere

Hinweise finden Sie in **Hinter dem Thron** auf den Seiten 28 und 29 (insbesondere **In der eingeschlossenen Stadt**).

Die Belagerer versuchen vor allem die Schwachstelle Siburs, nämlich das Vorwerk der Sikrambrücke, zu nehmen und dann über die Brücke selbst in die Stadt einzudringen. Da dieses Vorhaben jedoch zeitaufwändig ist und zudem durch Rotzenbeschuss vom Kastell massiv gestört wird, setzen die Belagerer schließlich Granatäpfel ein, um die Stadt in Brand zu schießen. Das Feuer breitet sich rasend schnell in Sibur aus, denn noch haben die Regenfälle des Herbstes nicht eingesetzt. Der Fall der Stadt ist danach nur noch eine Frage der Zeit.

Der Fall Siburs

Datum: Mitte Travia 1029 BF

Sieger: Aldarener (Marvinko / Draconiter)

Für die Nandus-Republik:

100 Scharwächter und Alicorne sowie 400 freie Bürger der Stadt mit Handwaffen, Pech und siedendem Öl

Für die Marvinkos:

Graf Croenar von Marvinko

Comto Alricio della Tegalliani

zwei Regimenter Hellebardiere und Armbrustiere

Für die Draconiter:

Erechthon, Erzsiegelbewahrer des Ordens

Wulfhelm Tannhauser, Erzabt des Nordens

Kerime al'Kadim, Erzäbtissin des Südens

11 geweihte, 17 arkane und 23 profane Draconiter (geschwächt durch die Schlacht um Varsincero), ein Banner Veteranen-Söldner der 'Fänge der Schlange' aus Khunchom, 200 Söldner, 40 Richtschützen aus Dröl, 30 Sappeure

– insgesamt: 1.200 Angreifer zu Fuß

Um die äußere Bedrohung während der Nachforschungen der Helden deutlich werden zu lassen, eignen sich folgende Elemente:

Der Beschuss mit Hylailer Feuer (entweder in Form von Granatpfeln oder durch den Einsatz von Drachenzungen), das magische Desintegrieren von Mauern, Beschuss durch Katapulte wie Onager oder Kleine Zyklopen und der Einsatz von Sturmrammen erzeugen einen ohrenbetäubenden Lärm, der immer wieder die Mauern erzittern lässt.

Ausbrechende Brände in der Stadt erleuchten den Nachthimmel oder verdunkeln den Tag mit ihrem Rauch, dazu verwirren in Panik geratene Hausbewohner, Löschketten von Bürgern, schreiende Kinder.

Alicorne verhaften 'Defätisten' (Kritiker), 'Spione' (Nachfrager), 'Deserteure' (Fliehende), 'Kollaborateure' (sich nur zurückhaltend an der Verteidigung Beteiligende) und 'Saboteure' (Plünderer).

Diener des Magistrats schlagen Druckbögen mit neuen Anweisungen, Strategien oder Verlautbarungen an – auf Wänden, die bereits mit Papieren übersät sind (und allerlei gekritzelt Schmierereien).

Gastwirte hamstern entweder Vorräte (um die Belagerung zu überstehen), bieten sie zu Wucherpreisen an oder aber verschenken sie ("Die Marvinkos sollen meinen Bosparanjer nicht kriegen – trinkt einen mit!").

Helden als Heerführer

Sie müssen bedenken, dass es seit **Hinter dem Thron** (siehe **Die Helden als Condottieri**, Seite 31) durchaus denkbar ist, dass die Helden zu einigem Einfluss innerhalb von Condottieri-Einheiten aufgestiegen sind, womöglich selbst solche Einheiten kommandieren. Sollte das der Fall sein, so könnten sie mit ihren Einheiten durchaus zu den wichtigsten Verteidigern Siburs werden (oder, in einem alternativen Szenario, die Truppen der Belagerer verstärken).

ERMITTLUNGEN

Die Ermittlungen der Helden beginnen im relativen Normalzustand der Nandus-Republik, einem mustergültigen Gemeinschaftswesen, ziehen sich in die beginnende Krise der Stadt (in wenigen Tagen nur kippt das System und verroht zu einer Schreckensherrschaft) und sollten enden, während die Stadt erobert wird. Daher ist es wichtig, dass Sie darauf achten, auch das unterschiedliche Verhalten der Siburer passend darzustellen: von aufgeschlossen und neugierig am Anfang über misstrauisch und ängstlich in der Mitte bis hin zu panisch und kopflos am Ende.

DIE SUCHE NACH JANNEKE

Die Spur der Diebin aufzunehmen stellt sich als äußerst schwierig heraus. Offenbar ist Janneke nicht regulär durch eines der Tore der Stadt gekommen, denn in keiner der Listen wird sie erwähnt noch kann sich

jemand an eine Frau erinnern, auf die Jannekes Beschreibung passt. Auch bei der Offenbarung scheint Janneke bisher nicht gewesen zu sein. In den einschlägigen Kneipen und Tavernen der eher zwielichtigeren Viertel ist die Diebin nicht anzutreffen, und erst nach langem Suchen findet sich schließlich ein junger Bursche, der Janneke gesehen haben will und sich bereit erklärt, die Helden auch dorthin zu bringen.

Tatsächlich ist die Diebin unter einem Wagen, der Getreide in die Stadt brachte, nach Sibur gelangt und hat sich die ganze Zeit versteckt gehalten, während sie auf der Suche nach der Tätowierten war; eine grau-grüne Schärpe zu stehlen stellte kein Problem für die Diebin dar. Schließlich fand sie die Druckerin Samaia und versuchte sie mit der Androhung zu erpressen, ihr Geheimnis zu enthüllen, und ihr so die Informationen zu entlocken – ein grandioser Fehlschlag, denn Samaia hat seit ihrer Offenbarung keine Geheimnisse mehr vor den Siburern (siehe **Die Suche nach der Unbekannten**, gegenüber). Verwirrt floh Janneke und sinnt seitdem über eine Möglichkeit nach, Samaia tatsächlich unter Druck zu setzen. Wie weit diese Pläne gediehen sind und ob Janneke sich dabei auch der Fanatiker von Iridias Cornamusa bedient (siehe **Der Herr des Schreckens**, Seite 20), sollten Sie vom Tempo der Helden und dem Bedarf an weiteren Spannungselementen abhängig machen.

Janneke entgehen die Versuche der Helden nicht, sie zu finden, und da die Helden ja auch zeitgleich nach der Überlebenden des Gemetzels suchen, beschließt Janneke, den Nachforschungen Einhalt zu gebieten. Sie plant, die Helden in einen Hinterhalt zu locken und zu beseitigen, denn seit der GÖTTLICHEN VERSTÄNDIGUNG Juchos ist ihr klar, dass sie aufgefliegen ist und mit einer herben Bestrafung rechnen muss. Das jedoch ist das Letzte, was Janneke sich antun will, jetzt, wo sie sich ihrem Ziel so nahe wähnt. Da auch in Sibur Gold immer noch Wege öffnet, waren schnell einige Schläger und ein Lockvogel gefunden, die den Plan in die Tat umsetzen würden.

Der Bursche *Tizzo* (15, struppige braune Haare, unsteter Blick, schnoddrige Aussprache) führt die Helden in die Gasse, in der die Schänke *Zum grinsenden Novadi* (13) liegt, und lockt sie in eine Sackgasse zwischen zwei Bretterbuden an der *Höllenförte*. Hier ist in der mächtigen Stadtmauer eine Art Schwingklappe (eine eisenverstärkte, etwa einen halben Rechschritt große Holzplatte) angebracht, durch die offensichtlich der Unrat der Stadt entsorgt wird, indem man ihn einfach vom Felsen wirft. Der Gestank hier ist nahezu unerträglich (und fordert Helden mit *Sensiblen Geruchssinn* eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 ab). Gewandt springt der Junge dann



25

auf das Dach einer der Buden und verschwindet in der Dunkelheit, während sechs Kumpane den Helden von hinten den Weg abschneiden und sie ohne Zögern angreifen.

Schläger

Keule oder Schwerer Dolch:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** HN

LeP 27 **AuP** 29 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 3 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Janneke beobachtet den Kampf und greift mit Wurf-dolchen ein, wenn ihre Schläger zu unterliegen drohen.

Janneke ter Jatten, Meisterdiebin

Beschreibung: klein, weißblondes Haar, braunrote Augen, eng anliegende, graue Kleidung (siehe **Hinter dem Thron** 56f.)

Herausragende Eigenschaften: KL 16;

Gutaussehend, Goldgier 8

Herausragende Talente: Klettern 15, Gas-senwissen 14, Taschendiebstahl 17, Stimmen Imitieren 13, Sich Verstecken 14, Akrobatik 12

Langdolch: **INI** 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Wurf-dolch: **INI** 12+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+1

LeP 32 **AuP** 44 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 8 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich



Spätestens wenn Janneke in den Kampf eingreift, sollten die Helden sie entdecken und ebenfalls zum Kampf stellen. Die Diebin versucht dabei immer wieder, durch akrobatische Aktionen ihre Kampfposition zu verbessern. Auch wenn die Helden sie ansprechen und zu überzeugen versuchen, dass sie doch auf ihrer Seite stünden, erwidert sie nur: "Ich bin zu lange eine Mirhamionette gewesen, jetzt kappe ich die Fäden!"

Janneke wehrt sich verbissen gegen die Helden, und Sie sollten dafür sorgen, dass sie den Helden einen spannenden Kampf liefert. Da sie aber keine gute Kämpferin ist, sollte es den Helden schließlich gelingen, sie in die Enge zu treiben. Wenn es ausweglos für sie wird, sollten Sie Janneke mit einem Salto (oder ähnlichem) zurückweichen lassen. Dabei rutscht sie auf dem Unrat aus, der überall in der Gasse herumliegt, und rollt auf die Höllenspfote zu. Noch bevor die Helden reagieren können, stößt ihr Körper die Klappe auf, und Janneke ist verschwunden, kurz darauf hört man einen spitzen und langgezogenen Schrei, der abrupt endet. Wenn die Helden nun vorsichtig durch die Klappe blicken, können sie im Mondschein etwa 30 Schritt tiefer den Körper Jannekes sehen, der seltsam verdreht auf einem riesigen Unrathügel liegt. Aus ihrer Brust ragt der abgebrochene Stil eines Besens: Die Meisterdiebin ist tot.



Die Helden haben aber einen der möglichen Fluchtwege entdeckt, den es zu nutzen gilt, wenn Sibur belagert wird. (Sollte Janneke auf andere Weise enden, lassen Sie einen der Schläger hinunterstürzen.) Auf

dem Dach einer der Bretterbuden können die Helden auch Jannekes Rucksack finden, der tatsächlich die gesuchte Aktenmappe enthält, die Jucho beschrieben hat.

Die meisten Papiere tragen die Aufschrift "Nur für die Augen Ihrer Exzellenz" und das Siegel des Ordens vom Goldenen Adler, manche Berichte sind am Rand in einer peniblen Handschrift kommentiert. Die Helden, die **Die Träume von Bosparan** überstanden haben, sollten die Papiere als Unterlagen aus dem Besitz der Odina von Schelf identifizieren können. Jeder Bericht in der Mappe hat im weitesten Sinn mit Al'Anfa zu tun; brauchbar ist jedoch nur der auf Seite 8 zitierte Eintrag, den Sie den Helden an dieser Stelle zugänglich machen sollten.

DIE SUCHE NACH DER UNBEKANNTEN

Die Suche nach der Unbekannten mit der Tätowierung gestaltet sich ebenfalls äußerst schwierig. Lassen Sie die Helden ruhig allen möglichen Hinweisen nachgehen und viele Leute befragen, bis es ihnen gelingt, jemanden ausfindig zu machen, der sich an die Tätowierung erinnert.

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

"Was, ein Mantikor, sagst du? Warte mal, da erinnere ich mich dran. Ist schon länger her, gerade als sie die Offenbarungen eingeführt haben. Ja, ja, genau! Es muss gleich die Vierte oder Fünfte gewesen sein, die sich offenbarte. Die Frau stand hoch aufgerichtet da und sprach mit Tränen in den Augen; ach, war das rührend. 'Ich war einmal eine Sklavin, und jetzt bin ich frei, endlich befreit – Nandus sei Dank!'

Und sie hob ihren Zopf und zeigte allen ihr Brandmal am Nacken, das war ein Mantikor, da bin ich sicher. Was? Wer das war? Das war die Magistratin Samaia, die 'Verbreiterin der Worte'. Da kannst du mal sehen, wie es gehen kann: erst Sklavin und heute im mächtigen Magistrat Siburs."

Es stellt sich die Frage, wie die Helden es anstellen, zu Samaia vorgehen zu werden, die auf dem Kastell alle Texte für den Magistrat druckt. Das ist eine aufreibende Arbeit, denn jeden Tag wird etwas geändert oder muss auf jeden Fall 'bis morgen früh' erledigt sein. Haben die Helden sich mit Magister Euxemios gut gestellt, ist ein Treffen mit Samaia durchaus zu arrangieren. Aber es gibt auch andere Möglichkeiten: Von einem späten Eindringen in das Kastell (das nicht übermäßig gut bewacht wird) über eine Führung, die verdienten Recken für die gemeinsame Sache angeboten wird, bis zur Bewerbung als Gehilfen der Verbreiterin der Worte ist vieles denkbar. Seien Sie Plänen Ihrer Helden gegenüber aufgeschlossen.

Samaia von Pertakis, die Verbreiterin der Worte

Samaia hat honigblonde dicke Haare, die sie meist als Zopf trägt, und ist fast 30 Jahre alt. Ihr Handwerk hat sie in Pertakis erlernt, wo sie auch mit dem Gedankengut der Nandus-Kirche in Berührung kam. Magister Euxemios ist für sie der strahlende Verkünder der Wahrheit. Deshalb hat sie keinen Moment gezögert, sich ihm anzuschließen und ihre Fähigkeiten ganz in den Dienst seiner Sache zu stellen.

Die junge Frau ist die einzige Überlebende des Mantikor-Massakers. Vor 23 Jahren war sie ein kleines Sklavenkind, das bei den Gelagen auf dem Landgut am oberen Sikram aufwarten musste und nur deshalb überlebte, weil sie sich unter einer blutbesudelten Leiche versteckte.

Samaia hat natürlich kaum noch Erinnerungen an die Ereignisse damals (und muss als traumatisiert gelten, schließlich wurden alle anderen ja umgebracht). Da sie annahm, die Krone selbst stecke dahinter, traute sie sich mit ihrem Wissen nie an die Öffentlichkeit.

Auch für die Helden ist es nicht einfach, die gewünschten Informationen aus Samaia herauszubekommen. Seit dem Vorfall mit Janneke (siehe oben) ist Samaia vorsichtiger geworden und führt ständig einen Dolch bei sich. Auf 'offizielle' Vertreter der Ordnungsmacht (Adler-ritter, Adlige, Praios- und Hesinde-Geweihte) reagiert sie besonders misstrauisch. Erschwerte Proben auf *Heilkunde Seele* und *Überzeugen* sollten neben gutem Rollenspiel auf jeden Fall dazugehören.



Samaias Erinnerung: Mit zögernder und stockender Stimme berichtet sie den Helden: Es hat sich damals um acht Personen gehandelt, allesamt Männer, die sich in unregelmäßigen Abständen auf dem Landgut eingefunden haben, manchmal haben sie Gäste mitgebracht. Am auffälligsten waren drei junge Adlige in prächtigen Brokatwämsern, von denen einer als "Prinz" angedeutet wurde und feines braunes Haar hatte (bei einer Beschreibung Jalteks nickt Samaia). Schließlich erreichte dieser Prinz in einer Nacht abgekämpft, aufgebracht und ohne Begleitung den Hof – Samaia erinnert sich an die Aufregung – und dann kam es offenbar zu einem Handgemenge mit den Acht, in dessen Verlauf der Prinz getötet wurde. Seinem Todesschrei folgten bald weitere, denn kurz darauf begann das Morden, als die Acht ihre Spuren verwischten. Samaia verbarg sich unter der Leiche der Köchin Oleana, und als die Sonne aufging, war sie allein.

Unter den Männern war ein schwarzbärtiger Zwerg. Ansonsten redet sie immer wieder von dem 'Falkenmann', einem hochgewachsenen Mann mit stechem Blick und einer auffälligen Hakennase. Er besaß neben dem obligatorischen Ring mit dem Mantikor, den alle acht Männer trugen, einen prächtigen Siegelring (schwarzer Falke auf Gold). Samaia erinnert sich auch noch, dass dieser Mann eine Tätowierung am rechten Unterarm trug. Diese Tätowierung beschreibt sie als "zwei große gekreuzte Äxte".

Bei diesem Mann handelt es sich um niemand anderen als Sidor Dorikeikos, dessen Tätowierung (in Wirklichkeit zwei gekreuzte Pailoi) ihn als Mitglied der Hylailer Seesöldner identifiziert (was einem Helden mit einer gelungenen *Heraldik*-Probe +7 oder *Kriegskunst*-Probe +12 gelingen könnte). Dieses Wissen ist essentiell für den Fortlauf der Kampagne, denn anhand dieser Information kann Timor endlich eine handfeste Spur zu Mantikor aufnehmen, wie im Abenteuer **Schattengift** ab Seite 42 zu erleben sein wird.

Nur wenn die Helden explizit danach fragen und die entsprechende Person beschreiben, erinnert sich Samaia auch an den *Grauen Geier* und/oder *Isbaard Grom*. Der Namen oder äußerer Merkmale anderer Personen entsinnt sie sich nicht mehr.

Samaias Schicksal: Was mit der Druckerin geschieht, nachdem diese mit den Helden gesprochen hat, legen wir in Ihre Hände. Wenn Sie ein tragisches Ende bevorzugen, kann Samaia noch in Sibur dem Beschuss oder den Angreifern zum Opfer fallen, ebenso jedoch auch Janneke oder Iridias' Alicornen, die die Verbreiterin der Worte vielleicht des Verrats verdächtigen. Bleibt Samaia in der Stadt, wird sie ergriffen und von den Siegern hingerichtet. Helfen die Helden ihr hingegen, aus der Stadt zu entkommen, sollten sie die vom Schicksal Gebeutelte besser an einem sicheren und abgelegenen Ort verbergen (das Kloster der Noioniten in Tikalen oder aber die Tempel des Nandus oder des Boron in Vinsalt böten sich an). Sie gewinnen damit eine Freundin fürs Leben. Wenn die Helden allerdings irgendeine Aufmerksamkeit auf Samaia ziehen oder ihr Versteck zu nachlässig auswählen, wird

Mantikor argwöhnisch. Sobald etwa die Steckbriefe der Sieger von Sibur nach einer "Frau mit der Tätowierung eines Mantikors", also der Verbreiterin der Worte, fahnden, streckt Mantikor seine Klauen aus. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, den Helden eine eindeutige Warnung (und damit einen Eindruck von der Gefährlichkeit ihrer Gegner) zukommen zu lassen, wenn Samaia eines Morgens grausam verstümmelt aufgefunden wird.

DER HERR DES SCHRECKENS

Es ist wahrscheinlich, dass die Helden über kurz oder lang mit Iridias aneinander geraten. Als neugierige Frager erregen sie die Aufmerksamkeit der Alicorne, und unter der Herrschaft des Schreckens während der Belagerung reicht bereits eine Verleumdung, um vor das "Tribunal der Weisheit" gezeit zu werden, wie sich der Kreis um Magistrat Cornamusa hochtrabend nennt. Ebenso gut kann Iridias' Verdacht auch auf die Verbreiterin der Worte fallen und somit Samaia in den Kerkerzellen oder auf einem Scheiterhaufen landen. In den 'reinigenden Feuern der Vernunft' verschwinden auch lästerliche Schriften (worunter auch Steckbriefe, Gesetzestexte und dogmatische Kirchenbücher fallen – ebenso die Akten der Odina von Schelf, wenn sie in die Hände der Alicorne fallen), Perücken, teure Roben und andere Standeszeichen, die 'den Geist fesseln'.

Der Geweihte des Namenlosen versucht, Wahnsinn in der Stadt zu säen und ein möglichst großes Blutvergießen (und nachfolgende Racheakte) zwischen den Draconitern und den Nandus-Jüngern herbeizuführen, das neben den reinen Menschenverlusten die Überlebenden desillusioniert und ihnen den Glauben an das Gute und die Götter nimmt. Auch die anderen Tempel Siburs sind vor ihm nicht sicher. Vor allem die Diener Rondras provoziert er mit seinem Angriff auf die Türme der Stadtritter, bis er in einer Nacht der Gewalt den Tempel der Löwin stürmen lässt.

Sollte sich unter den Helden ein offensichtlicher Geweihter oder tiefgläubiger Akoluth der zwölfgöttlichen Gemeinschaft befinden, wird Iridias aktiv gegen die Helden vorgehen und versuchen, sie zu Fall zu bringen. Umgekehrt können natürlich auch die Helden beschließen, ihrerseits gegen Iridias vorzugehen, und womöglich sogar enttarnen, um wen es sich tatsächlich bei ihm handelt. Im weiteren Verlauf wird davon ausgegangen, dass der Geweihte in Sibur den Tod findet – ob durch die Hand der Helden, die angreifenden Draconiter oder einen herabstürzenden brennenden Dachbalken vom First des Rondra-Tempels, sei Ihnen überlassen.

Iridias Cornamusa alias Comitor von Belhanka,
ein zauberkundiger Geweihter des Namenlosen

Beschreibung: Ende 30, braune Haare, Spitzbart, schillernd grüne Augen

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15; Rachsucht 8

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15, Überzeugen (Verhör) 13 (15), Überreden (Aufwiegeln, Lügen) 14 (16), Götter/Kulte 15, Magiekunde 14

Herausragende Zauberkünste: Impersona 13, Bannbaladin 16, Böser Blick 14, Blitz dich find 12, Plumbumbarum 15, Odem 17, Sensibar 10, Respondami 11, Gardianum 13, Armatrutz 10; einige weitere Zauber aus den Bereichen Herrschaft, Einfluss und Hellsicht auf 10+

Langdolch: INI 11+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK HN

LeP 30 AuP 35 AsP 49 KaP 26

WS 11 RS 0 GS 8 MR 9(+3+3)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Aura verhüllen, Blutmagie, Eiserner Wille I, Gedankenschutz, Verbotene Pforten, Zauberroutine; einen Zauberstab hat Comitor zurzeit nicht zur Verfügung.

Die Macht des Namenlosen: An unheiligen Mirakeln stehen Comitor das Namenlose Vergessen (I, schafft Opfer ohne Erinnerung), die Namenlose Kälte (II, 2W6 TP(A) pro SR, bis ein Pasch gewürfelt wird) und die Namenlosen Zweifel (IV, erschüttern Glauben und Moral für einen Tag) zur Verfügung.

Alicorne

Speer: INI 9+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+5 DK S

LeP 30 AuP 32 RS 2 WS 6 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Umreißen

DIE FLUCHT AUS DER BRENNENDEN STADT



Um dem Abenteuer das richtige Gefühl von Dringlichkeit zu geben, sollten Sie die Ermittlungen der Helden (egal in welcher Reihenfolge diese ausgeführt werden) bis hin zum Beschuss der Stadt oder gar kurz vor den finalen Sturmangriff ausdehnen. Den Helden sollte klar sein, dass eine Armee, die nicht zögert, eine Stadt in Brand zu schießen, auch nicht zimperlich mit deren Einwohnern umgehen wird. Die Helden können nicht wissen, ob die Draconiter sie ungeschoren davonkommen lassen werden, und so sollten sie eine Flucht eventueller Verhaftung vorziehen.

Nachdem die Alicorne die Tore verbarrikadiert haben und da Sibur bereits zu weiten Teilen brennt, sind die letzten Chancen der Helden, aus Sibur zu entkommen, die Höllentore oder die Lastkräne des Hafenviertels. In jedem Fall müssen sie sich abseilen, wo sonst nur Last oder Müll befördert werden – ein schwieriges Unterfangen, das in der Dunkelheit jedoch von Erfolg gekrönt sein sollte.

AUSKLANG

Während Sibur fällt und die Truppen des Grafen und die Söldner der Hesinde-Kirche blutige Ernte unter den 'Ketzer' halten, sind die Helden mit dem Leben und wertvollen Informationen davongekommen. Ob sie sich erst nach Alentino zu Jucho begeben (wo es sich vortrefflich verschlafen lässt) oder nach Silas, um die dorthin gereiste Magisterin der Magister um Gnade für die Siburer zu bitten (siehe das nachfolgende Szenario **Das Haupt der Schlange**), ist unerheblich. Sollten die Helden jedoch allzu lange nichts von sich hören lassen, wird Jucho sie aus eigenem Antrieb aufsuchen (und er ist durchaus dazu in der Lage, sie aufzuspüren).

Wichtig für den weiteren Verlauf ist, dass die Helden die Hinweise auf den 'Falkenmann' weitergeben. Darüber hinaus steht ihnen Jucho abermals als Diskussionspartner bzw. Reflektionsboden zur Verfügung, um die Informationen in den richtigen Kontext einzuordnen (siehe **Der Schatten des Mantikors** auf Seite 10; mehr als das dort Gesagte weiß Jucho aber auch nicht).

Vielleicht ist in den Helden der Wunsch erwacht, auf eigene Faust nach Mantikor zu suchen. Jucho wird den Helden in diesem Fall überzeugend die Gefährlichkeit der Gegner vor Augen führen ("Seit über zwanzig Jahren unerkannt und wohlverborgen – der Dolch könnte Euch aus jeder Richtung treffen!"). Er wird den Helden versprechen, erst einmal seine Kontakte spielen zu lassen, Erkundigungen einzuholen und (je nach Geschmack der Helden) "sich um die Angelegenheit zu kümmern" oder "Euch umgehend zu benachrichtigen, sobald ich etwas in Erfahrung bringe". Nichts davon wird er tun (siehe unten), aber das können die Helden (und Spieler) nicht wissen und sollte sie erst einmal beruhigen.

In jedem Fall wird Jucho den Helden die versprochene Belohnung auszahlen. Jannekes Tod (und Verrat) betrübt ihn sehr, so dass er den Helden zudem in einer melancholischen Geste das Bild *Wunschtraum* schenkt. Was die Helden mit dem Gemälde anfangen, sei ihnen überlassen. Wollen sie es verkaufen, können sie einen Preis von 10 Dukaten bei einem Trödler erzielen, 1.000 Dukaten bei einem anerkannten Kunstsammler wie Herzog *Eolan von Methumis* oder der Kusliker Handelsmagnatin *Simona Weyringer vom Berg* oder sogar noch mehr bei einem an der Magie des Bildes interessierten, äußerst vermögenden Zauberkundigen (vielleicht *Thomeg Atherion* oder *Khadil Okharim*). Das Bild wäre jedoch auch die Zierde jedes Wohnzimmers und eine prachtvolle Gabe für einen Tempel Hesindes, Nandus' oder Rahjas. Geben Sie den Helden zumindest die Gelegenheit, die Wirkungsweise des Bildes zu erforschen und damit vielleicht Lücken aus ihrer ersten Begegnung mit dem wundersamen Objekt in **Die Gefangenen von Naumstein** zu schließen (siehe **Hinter dem Thron 53**).

Diskutieren die Helden die Wirkung mit Jucho, kann er ihnen nicht nur seine Beobachtungen schildern, sondern auch bei der Deutung des Anblickes helfen, den die Helden erhielten, als sich das Gemälde noch im Besitz des Quitslinga Arralin befand. Erwähnen die Helden die Maske, die zu sehen war, wird Jucho aufseufzend von den 'Masken der Macht' berichten, die in alten Zeiten den Siedlern aus

dem Gildenland zu außerordentlichen Kräften und Fähigkeiten verholfen haben sollen. Wundersame Artefakte sollen dies gewesen sein, legendar darunter die 'Hermelinmaske der alten Horaskaiser' (siehe **GKM 66**) und die 'Spiegelmaske des Amazeroth' (siehe **SRD 41f**). Auch er hat einst einer solchen Maske nachgejagt, einer Maske der Illusionen, die sich im Besitz der Fürstin Kusmina befunden haben soll (siehe **Hinter dem Thron 56**), aber das war wohl ein Irrtum. Erwähnen die Helden den Dämon, wird Jucho schnell schließen, dass dieser wohl auch nach der geheimnisvollen Maske der Illusionen gesucht hat und dass sie beide (er, Jucho, ohne es zu wissen) auf der Spur der dämonischen Spiegelmaske waren. Gut, dass sie sicher in Shafirs Hort verwahrt wird!

Über diese materiellen und intellektuellen Belohnungen hinaus winken den Helden schließlich **400 Abenteuerpunkte** sowie Spezielle Erfahrungen in den Bereichen *Götter/Kulte*, *Überzeugen* und *Menschenkenntnis* sowie je nach Einsatz noch *Kriegskunst*, *Heilkunde* *Seele* oder *Gassenwissen* und auf geforderte Kampftalente und Zauber.

GEPACKTE KOFFER

Kurz nach seinem Gespräch mit den Helden (und nachdem er Timor alles mitgeteilt hat) beschließt Jucho, dass es an der Zeit ist abzureisen. Der Boden im Horasreich wird ihm zu heiß: Wenn schon Kirchenfürsten und kaiserliche Prinzen ermordet werden, wird sich keiner um das Verschwinden eines alten Mannes scheren. Außerdem nagt an ihm die Schmach, von Janneke und Timor bloßgestellt worden zu sein. Jucho packt still und heimlich seine Siebensachen zusammen, noch bevor Mantikor auf ihn aufmerksam wird, und verlässt das Horasreich gen Festum, um seinen Lebensabend in der alten Heimat zu verbringen. Dort warten außerdem gewiss neue Geheimnisse und Herausforderungen auf ihn.

Sollten die Helden ein Abkommen mit Jucho geschlossen haben, werden sie sich wundern, warum sie nichts von ihm hören. Suchen sie den Palazzo Alentino abermals auf, werden sie ihn (bis auf einen alten Jagdhund und die Hausmeisterfamilie) verlassen vorfinden. Schwere Möbel sind verhangen, alle leicht beweglichen Wertgegenstände fortgeschafft. Die Helden mögen die Feigheit des Bornländers verfluchen – auch vor ihrem Zorn befindet er sich jetzt in Sicherheit. (Vielleicht hat er ihnen aber noch ein augenzwinkerndes Brieflein in einer Kommode hinterlassen, das ihnen z.B. über das Bild und die Masken enthüllt, was sie im persönlichen Gespräch noch nicht erfahren haben.)

DAS HAUPT DER SCHLANGE

„Und läg' auf bösen Taten auch die ganze Erde drauf,
Sie steigen dennoch vor der Menschen Auge auf.“
– William Shakespeare, Hamlet (I, 2)

Zeit: Boron 1029 BF

Ort: Silas

HINTERGRÜNDE

Die Graue Eminenz

Abelmir von Marvinko (siehe **Hinter dem Thron 18**) nahm Horasia an der Spitze der Arkanen Garde ein und seine persönliche Wache entdeckte die beiden Kinder Salkyas im Palast. Daraufhin ordnete Abelmir, skrupellos und von der günstigen Gelegenheit geblendet, keinen Lidschlag später an: „Bringt sie um – und verbreitet, es seien die Timoristen gewesen.“

Dieser Befehl wurde von seinem abgebrühten Capitan *Venerian ya Fiori* sofort und ohne Nachfragen ausgeführt. Der gerissene Abelmir versuchte in 'vorausseilendem Gehorsam', den Thron seiner Königin zu festigen und weitere vermeintliche Thronkonkurrenten auszuschalten. Sein langfristiger Plan ist es, seine Position als graue Eminenz (in Staats- wie Kirchendingen) hinter Aldare zu festigen und auszubauen. Kurz darauf missbrauchte Abelmir seine kirchliche Macht, als er



den Kirchenbann über Sibur verhängte (siehe **Das Sibur-Gambit**, Seite 16). Damit wollte er die Familiengüter der Marvinkos sichern, das Einflussgebiet der Familie erweitern und zudem Kontrolle über den Sacer Ordo Draconis erlangen.

Das Haupt der Schlange

Obwohl sie verhalten auf Aldares Seite steht, bricht im Boron die Magisterin der Magister persönlich nach Silas auf, um dem unwürdig politischen Wirken ihres Erzwissensbewahrers auf den Grund zu gehen und einen Riegel vorzuschieben. Haldana von Ilmenstein verlässt mit großer Entourage Kuslik und reist rasch nach Süden – das Gerücht, dass sie Abelmir absetzen will, macht die Runde. Die Konfrontation jedoch muss warten, denn Haldana entschließt sich, die Nacht vor ihrem Einzug nach Silas in dem Hesinde-Wäldchen, in dem die Göttin der Legende nach Xeledon empfangen hat, in Meditation zu verbringen. Am nächsten Morgen ist die Matriarchin spurlos verschwunden.

Nicht wenige aus dem Kusliker Gefolge, der begleitenden Pilgerschaft und unter den Bürgern von Silas beginnen sich nun zu fragen, ob womöglich Abelmir die Magisterin der Magister beiseite geschafft hat, um weiter schalten und walten zu können, wie er will.

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 spätestens, dass Prinz Jaltek ermordet wurde und acht Männer im Zeichen des Mantikors dafür verantwortlich sind. Auf einen (oder mehrere) der Täter haben sie Hinweise erhalten. Sie werden jedoch (zu ihrem Glück) kaum Gelegenheit haben, diesen nachzugehen, bevor der nächste Auftrag sie ereilt.

• **Timor** hat endlich eine heiße Spur und wird alles daran setzen, sie zu verfolgen. Den Falkenmann ausfindig zu machen erfordert einiges Geschick, da sich Dorikeikos bereits seit etlichen Jahren in Mengbilla aufhält. Allerdings spielt Timor die Eigendynamik Mantikors in die Hände.

• **Mantikor** wird unruhig. Als im Nachhall der Nandusrepublik Unruhen Gerüchte von einer tätowierten Druckerin aus Sibur die Runde machen, werden die Verschwörer hellhörig. Sicher, die Siburer Ketzer sind alle in die Niederhöhlen gefahren, aber könnte nicht doch etwas bekannt geworden sein? Herzog *Berytos* wird vorsichtig und igelt sich in Teremon ein, während der Graue Geier in Kuslik allzu neugierigen Frägern Fallen stellt (und zwei Spitzel Timors tötet). Shoy'Rina dagegen begibt sich an den Hof nach Neetha, um Timor (der Mantikors Interesse in mehr als einer Hinsicht erregt hat) alananische Unterstützung anzubieten. Geht er darauf ein, haben sie ihn in der Hand; lehnt er ab, werden sie ihn ersetzen – so ist der Plan. Sidor Dorikeikos, der sich von seinen Mitverschwörern versetzt fühlt, beginnt dagegen, eigene Pläne zu schmieden, die zum nächsten Abenteuer führen werden.

• **Die Anhänger des Namenlosen** haben mit Comitor von Belhanka ein (weniger wichtiges) Mitglied ihres Zirkels verloren. Die Lage des Reiches gerät jedoch geradewegs zu ihrem Gefallen, und sie bemühen sich heimlich und geschickt, die aufkeimenden Konflikte, insbesondere zwischen den Kirchen und innerhalb der Kulte, zu schüren. Das Augenmerk richtet sich dabei hauptsächlich auf die Rondra-Kirche, und *Oljana ya Cavacasta* bringt sich in eine entscheidende Position. Außerdem steht Rondria Kolemaistos bereit, um Aldare mit Purpurblick ihrer Mutter nachfolgen zu lassen, genau in dem Augenblick, in dem dies den größtmöglichen Schaden anrichten könnte.

Pläne in Plänen

Je nachdem, wie mystisch Sie Ihr Spiel betreiben, gibt es mehrere Möglichkeiten, das Verschwinden der Matriarchin zu erklären. Die Magisterin der Magister und der Abtprimas der Draconiter, *Erynnion Eternenwacht*, haben nach der Vernichtung des Orakels auf Altaia Pläne geschmiedet, um die Kirche Hesindes zu erneuern und für das gerade angebrochene Zeitalter zu rüsten. Eternenwacht hat sich den Menacoriten angeschlossen und mit seinem Verschwinden gezielt einen Konflikt innerhalb der Draconiter ausgelöst (siehe hierzu die **Aventurischen Boten 102 bis 108**), aus dem der Orden verkleinert, aber innerlich gefestigt hervorgehen wird. Es besteht die Möglichkeit, dass nunmehr auch Haldana sich auf die Limbusfeste jenes geheimnisvollen Ordens zurückzieht, womit zwei Weise und Mächtige zusammenkommen, die die Ziele ihrer Göttin weiter verfolgen können.

Eine andere Möglichkeit ist eine tatsächliche Entrückung der Magisterin der Magister in Hesindes Hain, so dass einem zukünftigen Auftreten der Alveraniarin 'Sancta Haldana' nichts im Wege steht.

Letztlich kann es auch einen rein weltlichen Grund für das Verschwinden geben, indem sich beispielsweise die Erhabene schlicht aufmacht, ihre letzten Tage als Eremitin zu verbringen.

Was wirklich mit Haldana geschieht, sei in Ihrem Aventurien Ihrem Geschmack überlassen. Redaktionell wird es hierzu keine offizielle Setzung geben.

Einstieg für die Helden

Es bietet sich an, die Helden im Anschluss an **Das Sibur-Gambit** nach Silas kommen zu lassen. Da Sibur noch immer unter Kirchenbann steht und damit auch seine Einwohner, könnten die Helden nach Silas ziehen, um dort bei der Magisterin der Magister selbst um Begnadigung für eventuell befreite Siburer wie etwa Magister Euxemios oder Samaia zu bitten. Sie können versuchen, auch sich selbst von jedem Verdacht reinwaschen zu lassen, etwas mit der Nandus-Republik zu tun zu haben.

Wenn Sie das Szenario unabhängig von der Hauptlinie einsetzen wollen (und es mit anderen Helden spielen), könnten sich die Helden dem Pilgerzug, der das Gefolge Haldanas begleitet, anschließen haben. Dann müssen Sie den Zug von Kuslik nach Silas und das Verschwinden Haldanas mit den Helden eigenständig ausgestalten. Auch Verbindungen zu Größen der Hesinde-Kirche oder den Marvinkos sind vorstellbar, die sich allesamt gerade in der Stadt aufhalten – warum nicht den Bekannten direkt Bericht erstatten?

Ankunft in Silas

Wenn die Helden in Silas eintreffen, ist die Magisterin der Magister bereits verschwunden und die Stimmung in Silas heizt sich rasend schnell auf, denn es haben viele Pilger im Schlepptau der Kusliker Gesandtschaft ihren Weg hierher gefunden. Eifrig disputierende Anhänger der Hesinde stehen überall auf den Straßen, um den Sinn des Verschwindens der Matriarchin zu ergründen, tragen offen Trauer zur Schau oder feiern frenetisch ihre Entrückung durch die Göttin selbst. Anhänger der Tsa nahe stehenden Laienprediger von Umsturz und Wandel nehmen dieses Ereignis zum Anlass, immer feurigere Predigten zu halten – und immer mehr Menschen versammeln sich auf den Plätzen und hören ihnen dabei zu.

Zwischen diesen Gruppen finden sich die gräflichen Gardisten der Marvinkos, die versuchen, die Lage zu beruhigen, und harsch durchzugreifen, wenn der Erzwissensbewahrer Abelmir (oder die Familie Marvinko) direkt angefeindet wird (was immer häufiger vorkommt). Der ohnehin mächtige Zunfrat der Stadt nutzt die offensichtliche Schwäche des Grafenhauses, um schrittweise seine eigenen Kompetenzen zu erweitern, und heizt so manchen Streit erst wirklich an, während die Gardisten des Rates die eigentlichen Ordnungsstifter sind.

In diesem Durcheinander tritt *Rinaya von Punin* (siehe unten) an die Helden heran. Die Zweite Schwester der Mada ist Abelmir gegenüber äußerst skeptisch und möchte, dass aufrechte und unabhängige Recken alle Hinweise untersuchen, die Abelmirs Verwicklungen in das Verschwinden Haldanas beweisen könnten. Sie vertraut den Geweihten des Gefolges nicht, da sie vermutet, dass diese sich hinter den Erzwissensbewahrer stellen könnten, um Stabilität in der Kirche zu gewährleisten – gerade die Draconiter schätzt sie dahingehend ein.

Die andere Seite

Sie können das Szenario auch von der anderen Seite angehen, wenn Ihre Helden Vertraute Abelmirs sind oder den Erzwissensbewahrer hoch verehren. In diesem Fall wird der Auftrag der Helden sein, den Gerüchten um Abelmirs Verwicklung in das Verschwinden Haldanas den Boden zu entziehen. Als Auftraggeber fungiert dann Magister *Dapifer Selbring* (geboren 979 BF, stämmiger Hesinde-Geweihter mit grauen Locken und weinroter Knollnase, der zu langsamem und schwerfälligem Reden neigt), ein enger Vertrauter Abelmirs aus dem Tempel zu Silas. Wenn Ihre Helden durch vorhergegangene Abenteuer (zum Beispiel **Zyklopenfeuer** oder **Shafirs Schwur**) eine Verbindung zu anderen Hesinde-Geweihten des Horasreiches haben, sollten Sie nicht zögern, genau diese Meisterpersonen als Auftraggeber der Helden einzusetzen.

Haldanas Gefolge

Haldanas Entourage beläuft sich auf über 50 Köpfe (unter anderem einige Prätores des Argelianischen Gerichts, Vertreter des Ordens der Draconiter und der Schwesternschaft der Mada). Zudem haben sich dem Tross etliche Pilger (wandernde Adepten, reisende Gelehrte, Künstler, Drucker und Pamphletisten) angeschlossen, so dass weit über 200 Hesinde-Gläubige in Silas ankommen.

Herausragende Mitglieder:

☞ *Rinaya von Punin* (geboren 988 BF, Halb-Zahori, schwarze Locken, volle Brüste, geschickte Finger, in Belhanka zur Magierin ausgebildet), Zweite Schwester der Mada, also stellvertretende Ordensleiterin, Leiterin der Kaiserlichen Mechanikerschule zu Aldyra und (stets dezent im Schatten stehende) Geliebte der Königin Aldare.

☞ *Madaïon Sphyritis* (geboren 967 BF, grauer Pagenschnitt und akkurater Kinnbart), unbestechlicher Prätor des Argelianischen Gerichts (siehe **Zyklopenfeuer 16**)

☞ *Finandenia del Maricelle* (geboren 984 BF, hochgewachsen, rotblond mit grünen Augen, meisterliche Sängerin und begnadete Diplomatin), Präzeptorin der Draconiter

☞ *Haricia von Ilmenstein* (geboren 999 BF, blonde Locken, blaue Augen), gleicht ihrer Großmutter Haldana und ihrer Mutter Hesine fast aufs Haar; ruhige und intuitive Geweihte; Archivarin in den Hallen der Weisheit (siehe **Zyklopenfeuer 16**)

Ermittlungen

Die Ermittlungen der Helden können Abelmir vom Vorwurf befreien, etwas mit dem Verschwinden Haldanas zu tun zu haben, es sollte den Spielern aber klar werden, dass etwas anderes bei den Marvinkos im Argen liegt und dass sie die Situation mit allen Mitteln ausnutzen, um die Machtbasis ihrer Familie zu vergrößern, und dabei wenig zimperlich vorgehen.

Im Xeledon-Forst (Hesindehain)

☞ Das Wäldchen liegt etwa ein halbe Stunde Fußmarsch jenseits des Sikram.

☞ Gleich welchen der geschlungenen Pfade man einschlägt, man gelangt immer von derselben Seite zum eigentlichen Heiligtum, die Wege sind als komplexes Labyrinth angelegt.

☞ Im Zentrum des Wäldchens befindet sich eine Lichtung mit einem Schrein. Dessen Eingang ist von einem Säulen-Halbkreis umgeben, der ein kleines Vordach trägt. Das Innere wird durch Kerzen erleuchtet und von einem Weihrelief meisterlicher Fertigung beherrscht, das Hesinde mit dem Heiligen Ingalf darstellt.

☞ Haldanas Vertraute fanden hier eine perfekte weiße Lotusblüte und die abgelegte Haut einer großen Schlange.

☞ Der 'Tatort' wird von einigen Draconitern und Tempel-Gardisten bewacht, aber auf der Lichtung haben sich an die zwei Dutzend Trauernde versammelt.

☞ Es gibt keine weltlichen Spuren einer Entführung Haldanas, die sich als Zauberkundige sicherlich zur Wehr gesetzt hätte. Ein meisterlicher ANALYS oder OCULUS lässt einen Hauch von archaischer Limbuszauberei erkennen, sonst ist keine Magie zu entdecken. Eine AURAPRÜFUNG bestätigt nur, dass die Lichtung ein heiliger Ort ist.

☞ Eine Untersuchung der Lotusblüte zeigt, dass diese völlig makellos ist (als sei sie aus dem Nichts perfekt erschaffen worden, quasi reines Element Humus); sie stellt eigentlich nur ein Symbol für die angestrebte Reinheit der Kirche dar. Die Schlangenhaut ist ebenfalls nur ein Symbol (nämlich dafür, dass die Erhabene die letzte Haut abgestreift hat, die ihren Geist an Dere band) – je nach Ihrer Interpretation kann sie durch und durch weltlich sein oder aber tatsächlich ein göttliches Zeichen darstellen.

☞ Eine Befragung der Gardisten, die Haldana bewachten, bringt keine Erkenntnisse. Man habe in einem weiten Kreis Wache gehalten, weil die Erhabene allein zu sein wünschte, und keinen Angreifer entdecken können.

IN SILAS, DEM SCHLANGENPEST

Eine genauere Beschreibung der Stadt Silas findet sich in **Fürsten, Händler, Intriganten** (blaues Heft, Seite 106) sowie in **Angroschs Kinder** (Seite 111), ein Übersichtsplan in **Die Unsichtbaren Herrscher** (Seite 57).

Silas in Kürze

Einwohner: etwa 6.000 (davon etwa 400 Angroschim, vor allem Brillantzwerge)

Herrschaft / Politik: Graf Croenar von Marvinko; großer Einfluss der Zunftmeister innerhalb der Bürgerschaft

Garnisonen: ein halbes Regiment gräfliche Hellebardiere, fünf Dutzend Stadtgardisten, Marktwachen und Kanalzollgardisten

Tempel: **Hesinde, Tsa**, Ingerimm, Peraine, Efferd

Besonderheiten: Der Hesinde-Tempel ist ein Bau aus Altbosparaner Zeit und nach dem Haupttempel zu Kuslik der größte des Horasreiches. Der Eidechsen Garten beim Tsa-Tempel beherbergt viele verschiedene Echsen aus ganz Aventurien.

Herausragende Handwerker: Radox & Dollberg (Goldschmiede)

Stadtgeschichte: Hier erhob sich einst der gewaltige Silem-Horas-Palast als Prunkresidenz nahe der Sikrambrücke. Nach Bosparans Fall verhalf die gute Lage dem Ort unter dem Namen Silas schnell zum Wiederaufstieg, wenngleich die ursprüngliche Größe nie wieder erreicht wurde.

Auf den Straßen:

☞ Während Graf Croenar mit seinen Truppen die gebannte Stadt Sibur befreit hat, hat Abelmir dem Zunfttrat heftig zugesetzt und in Vertretung des Grafen versucht, die Kompetenzen des Rates zu beschneiden. Es heißt, ein Meister sei sogar in den Kerker geworfen worden. Die Stimmung zwischen dem Grafengeschlecht und den Zunftmeistern sei schlecht wie noch nie.

☞ Die Soldaten der Marvinkos haben die Taschen voller Gold, seit sie aus Sibur zurückgekehrt sind. Sie suchen ausgiebig Kneipen, Spiel- und Hurenhäuser auf, wenn sie nicht gerade Dienst haben.

☞ Einige verdiente und dem Grafenhaus treu ergebene Offiziere sollen kleinere Landgüter in der Gegend erhalten haben.

Im gräflichen Palazzo:

☞ Es lässt sich (durch Bestechung, Bezirzung oder auch Erpressung, wenn die Helden etwas gegen einen Bediensteten in der Hand haben

sollten) feststellen, dass Abelmir in besagter Nacht im Palazzo eine lange Besprechung mit seinem Bruder hatte. Weder seine Garde noch irgendwelchen Lakaïen haben in dieser Zeit das Palais verlassen.

☞ Nach der Belagerung von Sibur kehrte Graf Croenar triumphal zurück, Säcke voller Preziosen wurden in das Stadtpalais gebracht und viele Bedienstete der Marvinkos erhielten an diesem Tage blitzende Münzen als Geschenk. Die beiden Brüder fielen sich in die Arme und gratulierten sich noch auf der Prunktreppe gegenseitig zu "der gelungenen Aktion".

☞ Ein Mitglied der persönlichen Garde der Brüder prahlt unter den belohnten Heimkehrern von Sibur mit einem Geheimnis, das er aus Horasia mitgebracht habe und das ihn schwer reich machen würde.

Im Tempel der Wahren Schlange:

☞ Die Geweihten waren mit den Vorbereitungen des Tags des Heiligen Cereborn (23. Boron) befasst, und man wollte den Tempel für die Ankunft der Matriarchin herrichten. Eminenz Abelmir habe man seit der Siegelung der Bannbulle gegen Sibur nur zu den großen Götterdiensten im Tempel gesehen.

☞ Der Wind in Silas weht schärfer, seit Eminenz Abelmir entschieden gegen die verschiedenen Ketzer vorgeht. Die Pastori (die konservative Richtung des Hesinde-Kultes) haben das Sagen im Tempel und vor kurzem wurde sogar einer der legendären Kristallstäbe der Göttin (**Kaiser Retos Waffenkammer 46**) auf Abelmirs Geheiß aus den Katakomben geholt.

☞ In der Krypta des Tempels ist am Tag nach Haldanas Verschwinden ein uralter Thronstein aus dem Boden hervorgebrochen, der letztmalig in Aufzeichnungen Silem-Horas' erwähnt wurde. Diese Tatsache sorgt für Aufregung und heftige Diskussionen unter den Geweihten. Abelmir scheint diese Tatsache für wichtig zu halten und unterbindet jedes Gerede seiner Priester mit Bannandrohung.

☞ Die Draconiterin Finandenia (siehe **Haldanas Gefolge**, gegenüber) steht kompromisslos hinter Abelmir und kann den Ermittlungen der Helden im Tempel immer wieder Steine in den Weg legen. Das ändert sich jedoch, als weitere Draconiter aus Sibur eintreffen, angeführt von Erechthon, dem Erzsiegelbewahrer des Ordens (um die 40, kurze schwarze Haare, hochgewachsen und hager, blinzelt selten; distanzierter Gelehrter und strategisch abwägender Ordensführer). Sollten die Helden Bekannte unter den Draconitern haben, können sie jetzt erfahren, dass der Orden von Abelmir benutzt wurde. Die ganze Belagerung habe vor allem den Marvinkos und deren familiären Vorteilen gedient. Im Folgenden verhalten sich die Ordensleute lauend und abwartend, tendieren aber dazu, die Helden zu unterstützen.

In diversen Spelunken oder ähnlichen Etablissements:

☞ Keiner der üblichen Verdächtigen der Stadt hat Geld dafür bekommen, eine derart verruchte Handlung wie die Entführung einer Erhabenen durchzuführen. Selbst ausgewiesene Feinde der Marvinkos bezweifeln, dass sich in Silas ein solch verkommenes Subjekt finden lassen würde.

☞ Ein Mitglied der Arkanen Garde fällt auf, weil es in einer Spelunke sitzt und sich seit der Rückkehr von der Einnahme Horasias volllaufen lässt. Geld scheint der Mann genügend zu haben, aber ab und an faselt er etwas von einer finsternen Tat (und mehr ist aus ihm nicht herauszuholen). Der Zauberer hat die Ermordung der Kinder nicht verkraftet und sich seither dem Suff ergeben.

KONFRONTATION

Die Nachforschungen der Helden erregen bald die Aufmerksamkeit von Abelmirs Garde-Capitan Venerian ya Fiori (geboren 985 BF, seh-nig, kahlköpfig mit glatter, schwarzer Perücke, tiefe Narbe auf der Stirn; ehemaliger Tempel-Gardist, Ex-Söldling und Dröl-Veteran, der an nichts mehr glaubt), der sie daraufhin beschatten lässt. Den Helden sollte klar werden, dass sie irgendetwas auf der Spur sind, dabei aber nicht unbemerkt blieben und sich dementsprechend vorsichtig verhalten sollten.

Da im Reich allenthalben bekannt ist, dass in Horasia die Kinder Sal-kyas ermordet aufgefunden wurden, und hier zumindest zwei Mit-

glieder der Garde, die vor Ort gewesen sind, äußerst suspekt agieren, sollte in den Helden der Verdacht aufkeimen, dass etwas faul ist. Womöglich steckt weit mehr dahinter, und die Timoristen sind gar nicht für den Tod der Kinder verantwortlich.

Ya Fiori stellt nun seinerseits Nachforschungen an und wird ebenfalls auf die beiden oben erwähnten Mitwisser aufmerksam. Er beschließt, diese zu beseitigen – und er erledigt das selbst, um nicht noch weitere zu schaffen. Da sich der Capitan nun in denselben Kreisen wie die Helden bewegt, können sie ihm auf die Spur kommen und ihn möglicherweise bei seiner 'Behebung von Sicherheitsrisiken' ertappen. Auch das Leben der Helden ist nun bedroht, da ya Fiori annehmen muss, dass die Helden der wahren Untat, der Ermordung der Kinder Salkyas, auf der Spur sind, und das kann er nicht zulassen.

Der Zauberer der Arkanen Garde endet in den Gossen Silas', und die Helden können nur noch ein wahnsinniges Wrack finden. Ya Fiori hat ihn mit oben erwähntem Kristallstab seiner Zauberkraft beraubt, worüber der Mann den Verstand verlor. Weder mit Zauberei noch mit Liturgien ist diesem zerstörten Geist noch eine verwertbare Information zu entlocken.

Wenn die Helden im gräflichen Palazzo nach dem prahlenden Mitglied der Garde fahnden und versuchen, ihm sein Geheimnis zu entlocken, wird dem Soldaten vor den Augen der Helden der Schädel durch das Geschoss einer Balestra zertrümmert.

Das Finale

Die Helden können den Mörder des Gardisten in wilder Jagd in die gräflichen Gärten verfolgen, von wo er versucht, in die Stadt zu entkommen. Es geht an Pergolen vorbei, an zu Skulpturen geschnittenen Büschen, durch Wasserbassins und schließlich durch ein Parterre, das eine geradezu labyrinthische Form hat. Schließlich sollte es den Helden gelingen, den Capitan an einem Wasserspiel vor einer künstlichen Grotte zu stellen. Es kommt zu einem harten und erbarmungslosen Kampf mit ya Fiori (der möglicherweise noch weitere Gardisten in der

Hinterhand hat). Der Capitan ist ein meisterlicher Fechter und nutzt allerlei schmutzige Tricks – wie eine plötzlich gezogene Balestrina. Zuletzt kämpft er mit Rapier und Linkhand.

Es sollte den Helden gelingen, ihn tödlich zu verwunden und dem Sterbenden die Information zu entlocken, was das finstre Geheimnis Horasias war beziehungsweise wer den Auftrag zur Ermordung der Kinder Salkyas gab und dass er ihn selbst ausgeführt hat: "Wenn ich jetzt schon abtreten muss und in der Seelenmühle lande, dann ich werde nicht alleine brennen. Dom Abelmir wird bei mir sein!"

Die Helden können des Rätsels Lösung und das Bekenntnis des Mörders auch auf mystische Weise erfahren, wenn ihnen der Schurke entkommen sein sollte, durch den Schiedsspruch des Orakels nämlich.

Im Hintergrund: Der Schiedsspruch des Orakels

Eine weitere Facette des Plans der Kirchenfürsten Haldana und Erynnion war es, der Göttin ein neues Orakel zu errichten. Sie hatten herausgefunden, dass es einstmals auch in Silas schlangenableibige Schwestern gegeben hatte, die als weissagungsmächtig in einer kultischen Geleghöhle verehrt wurden. Haldana und Erynnion bauten darauf, dass sich eine ähnliche Gabe in den Zwillingen-Enkelinnen Haldanas zeigen würde, denn diese erfuhren bereits in ihrer Kindheit Wahrträume, wenn sie zusammen waren.

Haldana hat daher ihre Enkeltochter *Hitta* aus Brabak (geboren 999 BF, gleicht ihrer Großmutter und Mutter fast aufs Haar; tatendurstige, magiebegabte Alchimistin; siehe *Meridiana* 92), wo sie den dortigen Werkstätten des Roten Salamanders vorsteht, zum 22. Boron nach Silas bestellt. Ihre andere Enkeltochter, *Haricia*, nahm sie in ihrem Gefolge mit.

Und in der Tat kommt es in der Krypta unter dem Tempel der Wahren Schlange zu einem Orakelspruch. Nur wenige Priester sind anwesend, Abelmir mit kleinem Gefolge, Madaïon, Erechthon und Rinaya. Wenn Sie den Helden einen Wink mit dem Zaunpfahl geben wollen, kann Rinaya die Helden mitbringen, so dass diese ebenfalls in der Krypta anwesend sind. Mit einer Stimme aus zwei Mündern verkünden Hitta und Haricia, auf dem Thronstein sitzend, Folgendes: "Nicht das Blut der Schlange vergoss die Eiserne Faust, aber das Blut zweier Drachenjungen klebt an ihren Fingern."

Dieses Göttingurteil ist ein Schock für alle Anwesenden. Doch Abelmir schaltet blitzschnell. Noch ehe alle richtig begriffen haben, was gerade gesagt wurde, flieht der Erzwissensbewahrer aus der Krypta und lässt seine Gardisten die Katakomben verschließen, um die Versammelten darin gefangen zu setzen. Er wittert die einmalige Chance, direkt die Führung der Kirche an sich zu reißen und alle lästigen Mitwisser auf einmal zu beseitigen.



In diesem Fall sollte es den Helden gelingen zu entkommen und sich an Abelmirs Fersen zu heften, der in den Palazzo der Marvinkos flieht. Hier stellt sich den Helden dann ya Fiori entgegen und die Szenerie endet ähnlich wie in **Das Finale** (siehe oben).

Abelmirs Fall

So oder so, Abelmirs Zeit ist abgelaufen, auch wenn er noch versucht, aus Silas zu fliehen und das Landgut der Marvinkos zu erreichen. Seine Machenschaften sind aufgedeckt und egal wohin er sich wendet, er wird keinen Schutz mehr finden. Sie können es so einrichten, dass die Helden ihn verfolgen und stellen. Ob sie ihn dabei erschlagen (Abelmir wird sich heftig wehren, in seinem Stab sind mehrere IGNISFAXII gespeichert, die auch für hartgesottene Helden eine Gefahr darstellen) oder ihn gefangen setzen und der Kirche oder den weltlichen Herren übergeben, bleibt ihnen überlassen.

Sicher ist aber, dass Abelmir den Boron 1029 BF nicht überleben wird: Wer auch immer letztlich für Abelmirs Tod verantwortlich ist, ob Anhänger Salkyas, Timoristen, Aldarener, Draconiter oder die Helden, ist unerheblich, denn der Erzwissensbewahrer hat es geschafft, alle Fraktionen gegen sich aufzubringen.

ПACHSPIEL

Rinaya von Punin bedankt sich im Namen der Kirche und der Königin Aldare bei den Helden, und sie erhalten aus den Händen der Zweiten Schwester der Mada jeweils eine kostbare Agraffe mit dem Ouroboros der Schwesternschaft: eine mondsilberne Brosche in Form einer sich in den Schwanz beißenden Schlange, die ein volles Madamal aus Mondstein umgibt (und die, wenn sie offen getragen wird, in allen Kreisen, die die Schwesternschaft der Mada respektieren, einen Bonus von SO +1 gewährt). Sollten die Helden den Tod des Erzwissensbewahrers auf dem Gewissen haben, so werden sie von Madaion in seiner Funktion als hochrangiger Prätor von jeder Schuld entbunden.

Graf Croenar – offensichtlicher Nutznießer von Abelmirs Machenschaften und potentieller Hochverratskandidat – zieht sich später geschickt aus der Affäre, als er auf den Leichnam seines Bruders blickt und ein schwerwiegendes Urteil fällt: "Abelmir? Wer? Er war ein Versager, kein Marvinko. Verscharrt ihn irgendwo, das Haus derer von Marvinko hat mit diesem Fremden nichts zu schaffen."

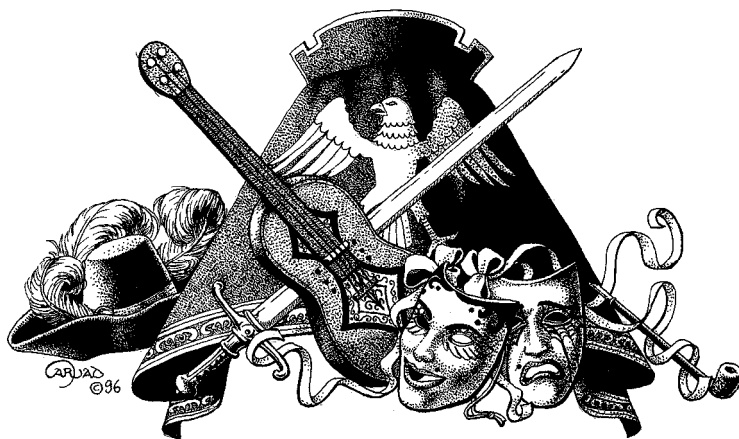
Der Graf geht zwar unbehelligt, muss sich aber auf das Landgut der Marvinkos zurückziehen, während der Zunfrat weiter seine Macht in der Stadt ausbaut. Falls die Helden Überlebende aus Sibur gerettet (und von den Kirchenleuten Gnade erwirkt) haben, finden diese



vielleicht in Silas eine neue Heimat und können versuchen, hier mit mehr Muße, Bedacht und Maß aufzubauen, was ihnen am Goldfelsen Stieg nicht gelang.

Die Kirche der Hesinde wird zunächst weitgehend handlungsunfähig sein. Der Erste Schlangerat, der Erzwissensbewahrer *Valnar Yitskoq* aus Gareth, muss informiert und die alten Regularien müssen geprüft werden.

Es kommt zu einem längeren Briefwechsel, und daher wird die jährliche Zusammenkunft des Schlangenrates am Canyethtag (2. Hesinde) in Kuslik abgesagt. Erst im Frühling (30. Phex) schließlich wird das Gremium in Kuslik zusammentreten, um eine Entscheidung zu treffen.



KAPITEL V: KÖNIGIN FÜR HUNDERT TAGE (HESINDE BIS TSA 1029)

»Ein Mensch, der sich in jeder Hinsicht zum Guten bekennen will,
muss zugrunde gehen inmitten von so viel anderen, die nicht gut sind.«
—Niccolò Machiavelli, *Il Principe*, Cap. XV

»Was machen wir, wenn er sich nicht in unsere Pläne fügt? –
Kopf ab; irgendein Grund wird sich schon finden.«
—William Shakespeare, *Richard III.* (III, 1)

GERONS ERBEN

Seit Jahren beklagen die Ardariten eine zunehmende Neigung der Bevölkerung zu höfischem Leichtsinn, Verschwendungssucht und eitlen Tun und versuchen die Tugenden Rondras im Land der Hesinde hoch zu halten. Schon der greise Seneschall *Dapifer ter Bredero* hoffte mit dem Auffinden des Schwerts der Heiligen Thalionmel und dem Ausbruch des Borbaradkriegs auf eine Rückbesinnung zu den alten Werten. Seneschall Nepolemo ya Torese führt den Weg seines Vorgängers fort und sieht in dem blutigen und verhängnisvollen Thronfolgekrieg das Ergebnis des Verfalls der Tugenden. Die Ermordung von Salkyas Kindern durch Abelmir von Marvinko spielt dem Hochmeister der Ardariten in die Hände, denn jetzt dringen seine Worte von Verfall, Rückbesinnung und Ehre bis an Salkyas Herz, die er auf dem Schild der Löwin zur Königin des Lieblichen Feldes heben will.

Nachdem Nepolemo Salkya davon überzeugen konnte, dass der Krieg nur durch ihr Eingreifen auf ritterliche Weise beendet werden kann, setzt er seinen Plan binnen zwei Wochen um: Zur Mitte des Hesindemons findet in Arivor der zweite Kronkonvent des Jahres statt. Die Ardariten blockieren den Zugang zum Konvent und lassen nur rondrianisch gesinnte Adlige ein.

Nepolemo beschwört gleich zu Beginn des Treffens den Mythos des Drachentöters Festo Firdayon und dessen Rittertugenden, die das Königreich am Yaquir einst stark gemacht haben. Timor und Aldare hätten sich durch ihre Taten an der Tradition des Hauses Firdayon vergangen und das Königreich an den Rand des Abgrundes geführt. Beide hätten sich als unfähige und unwürdige Monarchen erwiesen, so dass nur ein Neuanfang das Königreich vor dem Untergang bewahren könne. Mit den Stimmen der anwesenden Mitglieder des Kronkonvents setzen die Ardariten dann eine Änderung der Thronfolge durch und hieven Salkya auf den Thron.

ZEITTADEL

Anfang Hesinde 1029: Der 'Winter der Tränen' beginnt: Graf Croenar, von Aldare fallen gelassen und auf seinen Landsitz Marvinko bei Silas verbannt, muss sein überdimensioniertes Heer auflösen. Die brotlosen Söldner ziehen fortan als Briganten plündernd und mordend umher und sind alsbald unter dem Namen 'Lutisanen' gefürchtet. Ihren Namen verdanken sie der Heiligen *Lutisana von Kullbach*, die eine Vorfahrin Croenars ist. Die Garde des Grafen achtet nur darauf, die Lutisanen von Croenars Ländereien zu verjagen – in die Mark Arivor und zu den aufständischen Städten am Goldfelser Stieg (die damit aus Sicht des Grafen 'angemessen gestraft' werden).

5. Hesinde 1029, Praiostag: Beim 'Kriegsrat von Vinsalt' trifft sich Ralman mit ranghohen Offizieren und Condottieri – die Geburtsstunde der 'Großen Armee'. Die nächsten Wochen sehen ein stetes Kommen von Truppenteilen, während die bereits anwesenden gedrillt werden. An Timors Hof bemühen sich dagegen *Furro ay Oikaldiki* und *Alrigia ya Costermana*, aus im Novadikampf erfolgreichen Einheiten die 'Chabab-Grenzer' zu formen.

9. Hesinde 1029: In Aldyra wirbt Comto *Alricio della Tegalliani* die berüchtigten Strozzen unter *Coramar ya Strozza* an, um Methumis 'zurückzuerobern' (aus Sicht der Tegalliani, die aus der Stadt verbannt worden waren). Da er nur noch über wenige Mittel verfügt, sucht er die Strozzen auf und appelliert an ihren Anführer, wobei er auf die Aussicht auf reiche Beute verweist und auf die Genugtuung, "in die herzlose Heimat, die uns beide vertrieben hat", triumphal zu-

rückzukehren. Darüber hinaus verspricht Alricio Coramar die Hand seiner Tochter.

12. Hesinde 1029, Praiostag: Die Komture des Ordens vom Heiligen Blut und die Vorsteher der Horas-Tempel erklären *Staryun Lorian* (auf Timors Wunsch hin) zum 'Wahrer des Heiligen Blutes', dem höchsten Verkündiger Horas' nach dem Kaiser. Lorian verschmilzt den Horas-Kult mit der Ordnung Bosparan der Praios-Kirche, der Kaiser ist als 'Gebiet der Vier Unverzehrten Siegel' Diener der Tradition und Ausführender göttlichen Willens zugleich.

Mitte Hesinde 1029: Salkya erringt mit Hilfe der Ardariten die Krone: Der von den Rondrianern dominierte Kronkonvent setzt Aldare ab und wählt Salkya zur neuen Königin des Lieblichen Feldes.

26. Hesinde 1029, Praiostag, Sanct Festo Firdayon (Rondra-Feiertag): Am Feiertag ihres Ahnherren wird Salkya in Arivor zur Königin des Lieblichen Feldes gekrönt.

27. Hesinde 1029: Ankram heißt die Tegalliani willkommen. Obwohl die Söldner ein angenehmes Winterquartier finden könnten, drängt Alricio zur eiligen Weiterreise.

29. Hesinde 1029, Tag der Volkskunst: Die Nachricht von Salkyas Krönung erreicht Neetha. Trotz der unerwarteten (und für ihn ärgerlichen) Wendung bietet Timor den Ardariten der Stadt freies Geleit an, wenn diese Chababien verlassen wollen. Auf Weisung aus Arivor lehnen die Ritter jedoch ab und richten sich in ihrer Burg auf eine Belagerung ein.

30. Hesinde 1029, Erleuchtungsfest (Hesinde-Feiertag): Aldare leitet die Feiern zum höchsten Festtag Hesindes in Kuslik. In ihrer Predigt mahnt sie zu Vernunft und Besonnenheit: "Marvinko ist zu weit gegangen – und hat sein Ende gefunden. Frevelnd führte er den Namen Hesindes im Munde, sie strafte ihn. Mögen nun nicht mein Bruder und meine Schwester, die Hesindes Geschwister Praios und Rondra anrufen, zu Taten verleitet werden, die dieses Reich und sie selbst bereuen werden."

Irgendwann im Firun 1029: Im Abenteuer **Unter Haien** (ab Seite 28) erbeuten die Helden in Mengbilla eine Liste der Mantikor-Verschwörer aus der Feder des Admirals Sidor Dorikeikos.

1. Firun 1029, Tag der Jagd (Firun-Feiertag): Salkya beginnt im Arivorer Land mit ihrem Krönungszug. Begleitet von einem Heer aus Ardariten huldigen ihr bis zur Mitte des Mondes alle Städte, die auf ihrem Weg liegen: Clameth, Salicum, Terubis und Sorbik. Salkya ist immer mehr von ihrer Berufung, dem Königreich den Frieden zurückzubringen, überzeugt. Der gleichzeitige Beginn der Jagdsaison wird zum Politikum: Es wird genauestens registriert, wer mit Königin Aldare zur Kaiserjagd auf Schloss Baliiri ausreitet oder Timor-Horas auf die Chababische Wolfsjagd begleitet – oder wer gar nicht erscheint.

Anfang Firun 1029: In der Mark Aldyra, aber auch zwischen Shenilo und Sewamund, erheben sich alte und einflussreiche Rittergeschlechter in Salkyas Namen und reißen in einigen Städten die Macht an sich.

2. Firun 1029: Das Heer des Tegalliani erreicht die letzte Stadt vor Methumis, das unbeugsame Parsek, eine Domäne der verfeindeten Familie di Yaladan. Es verweigert die Kapitulation.

4. bis 8. Firun 1029, das Massaker von Parsek: Nach kurzer Vorbereitung erstürmen die Strozzen Parsek. Um ein Exempel zu statuieren, befiehlt Coramar ya Strozza, die Stadt dem Erdboden gleichzumachen. Die Einwohner werden geschändet und erschlagen, sämtliche Befestigungsanlagen geschleift, die Häuser in Brand gesteckt, die Felder verwüstet und alles, was irgendeinen Wert hat, von den Söldlingen geplündert.

9. Firun 1029: Als die Sonne nach der dunklen Neumondnacht über den Goldfelsen aufgeht, ist das einst stolze Parsek nicht mehr. Fortan

ist 'Strozzacken' ein Synonym für skrupellose, furchterregend gewalttätige Söldlinge, und der Ausspruch 'enden wie Parsek' steht seither für eine vollständige Zerstörung.

10. Firun 1029, Praiostag: *Praionor di Balligur* fordert in der Bulle 'Uno Sancto Ordine' die Vereinigung der Ordnungen Bosparan und Dröl, die Vertreibung des 'Ketzers' Lorian und die Unterwerfung aller Tempel "unter den einzig wahren Glauben".

12. Firun 1029: Das Massaker von Parsek zeigt seine Wirkung, denn Methumis kapituliert bei Herannahen des Strozzacken-Heeres. Herzog Eolan verzichtet "um meiner geliebten Untertanen Willen" auf die Macht und sein Recht, die Stadt zum Widerstand zu zwingen, und zieht sich in seine Residenzstadt Arenkis zurück. Andere Condottieri beurteilen das Manöver Strozzen als "abstoßend grausam, aber bewundernswert effektiv".

13. Firun 1029, Sanct Zachariad (Ingerimm-Feiertag): Alricio della Tegalliani, noch immer von der Zerstörung Parseks entsetzt, will den missliebigen Bundesgenossen Coramar ya Strozzen loswerden. Die 'Bestie' hat ihren Zweck erfüllt – jetzt soll sie verschwinden. Als die Mercenarii Coramars zur Plünderung Methumis' ansetzen, werden sie von der Garde Tegallianis beschossen, die alle Bastionen besetzt hat. Die überraschten Söldner werden aus der Stadt getrieben. Coramar schwört Rache.

Mitte Firun 1029: Praionor di Balligur verhandelt mit Aldare und Salkya zugleich um eine Verleihung der Kaiserkrone; da beide ablehnen, fliegt der "unwürdige Schacher um die Krone" auf, wie es Praionors Kontrahent Lorian in seiner Predigt geißelt.

14. Firun 1029: Salkya erreicht Letran. Die Stadtherren verweigern die Huldigung, unterliegen aber nach einem kurzen Gefecht und werden ergriffen. Salkya lässt die Gefangenen frei und sendet sie nach Efferdas und Belhanka mit der Aufforderung, sich ihrer gerechten Sache anzuschließen.

16. Firun 1029, Sanct Ascendear (Rahja-Feiertag): In Kuslik wird eine vermeintliche Kurtisane tot aufgefunden, auf die die Beschreibung *Lavinias* aus **Träume von Bosparan** passt, welche die Helden vermutlich kennen (inklusive fehlendem Zeh, siehe **Hinter dem Thron 107**). Der Skandal ist groß, als sich eine Woche später herausstellt, dass es sich bei der Unbekannten um Rondria Kolemaistos handelt, die Privatsekretärin Königin Aldares, die offenbar von allen unbemerkt ein ausschweifendes Leben geführt hat. Der Mörder wird nie bekannt.

18. Firun 1029: Bei der 'Befreiung von Urbet' vernichtet Salkya einen Heerhaufen der Lutsanen.

21. Firun 1029: Graf Croenar, von Aldare geschasst, unterwirft sich Salkya und geht mit ihr gemeinsam gegen "die Mordbrenner vor, die den Namen Sancta Lutsanens besudeln".

Ende Firun bis Anfang Tsa 1029: Salkya bekämpft erfolgreich die Lutsanen am Sikram. Das Volk der Mark feiert sie als 'Erretterin aus der Not'.

28. Firun 1029: Aldare erkennt die Regentschaft Alricio della Tegallianis über Methumis an.

30. Firun 1029, Tag der Ifirn: In einem Handstreich besetzt Alrigia ya Costermana mit ihrem 'Wilden Haufen' Dröl und vertreibt Praionor di Balligur aus der Stadt ins Exil nach Hôt-Alem. Die Praios-Geweihten der Stadt unterwerfen sich der Oberhoheit Staryun Lorianos und damit der Ordnung Bosparan.

Irgendwann im Tsa 1029: Im Szenario **Schattengift** (Seite 42) können die Helden ein für allemal der Schwarzmagierin *Saya di Zeforika* das Handwerk legen.

1. Tsa 1029, Praiostag: Bei strahlendem Sonnenschein über schneebedecktem Boden verlässt die 'Große Armee' Vinsalt. Den Kern von Ralmans Aufgebot bilden die unter einem Banner vereinigten Regimenter der Horaslegion, dazu die Goldene Legion, die Bethanischen Bogner, Schradoker Bombarden und sämtliche Fähnlein der Yaquirtaler Pikeniere sowie Zylvas Haufen und andere garetische Plänkler, ergänzt um die Vinsalter Gardereiter und die Balothim ay Yorgos – eine beeindruckende Zahl von fast 4.000 Kämpfern und etwa ebenso vielen Trossleuten nebst 2.000 Reit- und Zugtieren.

2. Tsa 1029, Sancta Sajalana (Tsa-Feiertag): Silas weigert sich, erneut Graf Croenar als Herrn anzuerkennen, beharrt auf seiner Treue zu Aldare und verschließt die Tore vor Salkya. Begründung der 'Syndikokratie Silas', einer von den Zünften geleiteten Republik.

3. Tsa 1029: An der Brücke von Illstan spaltet sich die Große Armee: Ralman entsendet die Söldnerregimenter nach Süden, um Arivor zu bedrohen, während er mit den regulären Einheiten die Lande nördlich des Yaquir befriedet.

5. Tsa 1029: Die Patrizier Arivors und der Landadel der Mark werben den 'ehrenwerten' Condottiere *Grifone da Cavalcanti* an, um den Truppen Aldares entgegenzutreten.

9. Tsa 1029: In den Wäldern von Persenciello nordöstlich von Arivor kommt es zu ersten Treffen zwischen Spähern Grifones und des aldaarenischen Heeres unter *Zandor von Nervuk*. Zandor zieht sich zurück. Es beginnt ein tagelanges Versteckspiel in den feuchtklammen Hügelhöhen, das erst kurz vor Aldyra endet.

15. Tsa 1029, Praiostag: Timor erhebt seine Condottiera Alrigia ya Costermana zur Fürstin von Dröl – der ruhmreiche Höhepunkt einer Söldnerkarriere.

Mitte Tsa 1029: Nach der 'Forderung von Ankhelet', einem ritterlichen Kräftemessen, ergeben sich Ankrum und Onjaro Königin Salkya.

18. Tsa 1029: In der Nähe der Stadt Aldyra, am kleinen Örtchen Yel (nicht mehr als ein Gutshof, ein Schrein und eine Herberge an der Straße), stellt sich Zandor seinem Verfolger Grifone – und triumphiert in der 'Nebelschlacht von Yel'.

DIE NEBELSCHLACHT VON YEL (WIRD AUCH ALS 'FALLE VON ALDYRA' BEKANNT)

Datum: 18. Tsa 1029

Sieger: Aldarener

Für die Aldarener:

Zandor von Nervuk

Maldonaldo da Brasi

Yorgos ya Ciolonya

Yaquirtaler Pikeniere, Goldene Legion, Balothim ay Yorgos,

Zylvas Haufen

– insgesamt 300 Reiter, 1.300 Fußkämpfer

Für die Rondrianer:

Grifone da Cavalcanti

Yassiaga von Olbris

Travian di Faffarallo

Bandiera Blanca, Schwarze Säbel, Brüder des Blutes

– insgesamt 600 Reiter, 900 Fußkämpfer

Verlauf: Starker Morgennebel steigt von den tropfnassen Feldern und Bewässerungskanälen der Gegend auf und dämpft Sicht und Geräusche. Dies ermöglicht Zandor nicht nur, sein Heer überraschend an Grifone heranzuführen, sondern auch seine Bombarden und Armbrustiere in einem Hinterhalt beiderseits der Straße zu postieren. *Maldonaldo da Brasi* wartet mit einer weiteren Abteilung abseits, um den Gegnern den Rückweg abzuschneiden. Mit einem halbherzigen Angriff lockt Zandor seinen Gegner aus der Deckung, der froh ist, den Phecadier endlich zu fassen zu kriegen, und ihn mit seiner Schweren Reiterei verfolgt. Die Falle schließt sich: Die Kavallerie wird zerschlagen, und die restlichen Truppen strecken die Waffen, als da Brasi mit seinen Leuten die Straße hinter Grifone versperrt. Die große Zahl der gefangenen Leute und die Menge der erbeuteten Ausrüstung bringt selbst die Sieger in Verlegenheit. Binnen einer Woche sind die meisten Mercenarii auf freiem Fuß, da Zandor weder über die Lebensmittel noch die Wachen verfügt, um sie festzuhalten. Den berühmten Waffenschmieden Arivors gelingt es, die zurückkehrende Armee binnen einer einzigen Woche wieder auszurüsten. Die Werkstätten Meister Saladans stellen 500 Fußkämpfer und 200 Reiter allein aus ihren Lagern aus.

19. bis 24. Tsa 1029: Die Republik Belhanka begeht ihr erstes Ritterturnier, das jedoch kriegsbedingt von Streibern aus der Coverna und von den Zyklopeninseln dominiert wird.

Ende Tsa 1029: Furro ay Oikaldiki schlägt einen rondrianisch verbrämten Aufstand in Eldoret nieder. Die Nachricht von der Niederlage bei Yel bewegt Salkya dazu, nach Arivor zurückzukehren.

21. **Tsa 1029:** Alricio della Tegalliani und seine Tochter werden auf einem Jagdausflug in der Nähe von Methumis von den Strozzen gefangen genommen. Coramar ya Strozza kennt keine Gnade: "Wenn ich für deine Tochter schon nicht gut genug bin, Tegalliani, dann sind es zumindest meine Männer. Und nun gib gut Acht, denn ihr Schicksal ist das Letzte, was du auf Dere siehst." Coramar lässt die Leichen Alricios und seiner Tochter vor den Mauern von Methumis abladen und bereitet sich auf eine zweite Eroberung der Stadt vor.

22. **Tsa 1029, Praiostag:** Entsetzt und verzweifelt rufen die Familien der Stadt (einschließlich der verbliebenen Tegalliani) Herzog Eolan zurück. Die Berlinghan stehen bereit: Mit dem Gold des Bankhauses ya Strozza hebt der Bruder des Herzogs, Comto *Romin Berlinghan*, überraschend schnell ein schlagkräftiges Heer aus.

25. **Tsa 1029:** Nach der Befriedung von Perainidal, Shumir, Ruthor, Arinken und Shenilo erreicht Ralman Pertakis. Auf dem Weg erpresst

er vom örtlichen Adel ein Aufgebot von weiteren 1.000 Mann zu Fuß und zu Pferde, das nun mit ihm zieht.

28. **Tsa 1029:** Ralman stößt nach Castarosa vor, um die Große Armee am Ort seines Sieges vom Vorjahr zusammenzuziehen.

29. **Tsa 1029, Praiostag:** Das Alte Regiment von Methumis unter der Connetablen *Amene di Yaladan* und die Söldner des Romin Berlinghan schlagen die Strozzen in der 'Schlacht am Henkersgraben' zurück. Coramar entkommt jedoch in die Goldfelsen.

30. **Tsa 1029:** Methumis bereitet 'seinem' Herzog einem triumphalen Wiedereinzug. Der Sieg der Berlinghan ist perfekt, da sich sämtliche großen Geschlechter der Stadt als unfähig erwiesen haben, Methumis zu beschützen. Eolan Berlinghan gewährt den Patriziern Gnade, verordnet ihnen aber Waffenruhe und Stillschweigen: "Ein Tegalliani und ein Strozza haben zusammen Unglück über Methumis gebracht."

Auf Golgaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Sidor Dorikeikos, Großadmiral von Mengbilla, irgendwann im Firun 1029 (**Hinter dem Thron 14**)

Rondria Kolemaistos, Privatsekretärin Aldares, 16. Firun 1029 (**Hinter dem Thron 17**)

Saya di Zeforika, irgendwann im Tsa 1029 (**Unter dem Adlerbanner 11**)

Alricio della Tegalliani, Comto, am 21. Tsa 1029 (**Ränkespieler und Rivalen 35**)

Visibili

Deredan Karinor, Grande, irgendwann im Firun 1029 (**Hinter dem Thron 15, 70, 75**)

Eskalation

Mit dem Eintritt der Ardariten in den Krieg um die Thronfolge müssen sich alle Beteiligten neu orientieren. Während Ralman in Vinsalt seine Große Armee aufstellt, formiert Timor in Neetha

die Chabab-Grenzer. Die mittlerweile etablierten Embleme der Feldherren werden um Devisen in Bosparano ergänzt; am bekanntesten werden in den folgenden Monaten Timors »*Aut Horas, aut nihil*« (Entweder Horas oder nichts), Croenars »*Regat eos in virga ferrea*« (Herrsche mit eiserner Hand) und Ralmans »*Invita Invidia*« (Dem Neide zum Trotz).

Das Massaker von Parsek durch die Strozzen und der Winter der Tränen, in dem die Lutisanen das obere Sikramtal heimsuchen, stellen den traurigen Höhepunkt der Gewalt an Unbeteiligten in den Thronfolgekriegen dar. Als Lehre aus den Gräueltaten empfiehlt *Barberigo da Hyraca* später in seinem *Brevier für aufstrebende Höflinge und erfolgreiche Regenten* 1030 BF: »Wenn du aber Söldner entlohnen musst und zu wenig Vermögen hast, kürze nicht ihren Sold, sondern bezahle die einen voll, die anderen aber gar nicht. So wird sich der Neid der zu kurz gekommenen nicht gegen dich wenden, sondern wider ihre eigenen Kameraden; und wie Hunde werden sie sich gegenseitig zerfleischen, während du triumphierst.«

UNTER HAIEEN

Zeit: irgendwann im Firun 1029 BF
Ort: Mengbilla

IN DEN SCHATTEN

TIMORS MASKEN

Ohne es zu wissen, arbeiten die Helden in diesem Abenteuer ein weiteres Mal für Timor. Dieser ist dank der in Sibur gewonnenen Erkenntnisse seinem Ziel einen Schritt näher gekommen: der Enttarnung und Enthauptung der Mantikor-Verschwörung. Timor vermutet, dass es sich bei dem von Samaia erwähnten 'Falkenmann' um den Mengbiller Großadmiral Sidor Dorikeikos (siehe **Hinter dem Thron 14**) handelt. Mehr über den Admiral und seine Mitverschwörer herauszufinden gestaltet sich jedoch schwierig, denn in Mengbilla, wo der Phex-Kult verboten ist und die Gilden alle Macht in den Händen halten, verfügt Timor nur über wenig Einfluss. Der Kaiser entscheidet sich, dass es einer Verbrecherin bedarf, um in der Stadt des Verbrechens etwas zu erreichen, und wendet sich an seine alte Bekannte *Niam von Bosparan*.

Dorikeikos aber entgeht nicht, dass jemand Nachforschungen über seine Vergangenheit anstellt. Ein kurzes 'Gespräch' mit dem Agenten Niams verschafft dem Admiral die Gewissheit, dass die Herrin von Alt-Bosparan sich für seine Verwicklung in die Mantikor-Verschwörung interessiert. Mit dem Kopf ihres Agenten übersendet Dorikeikos der 'Königin des Verbrechens' jedoch keine Drohung, sondern ein Angebot: Er sei bereit, sein Wissen über die Mörder Jalteks preiszugeben – für die stolze Summe von 30.000 Dukaten und die Garantie, dass seine ehemaligen Mitverschwörer das kommende Jahr nicht

überleben. Dieses Angebot kann Timor unmöglich ausschlagen. Auf sein Ersuchen betraut Niam mit dem Austausch jedoch keinen ihrer Handlanger, sondern einige Frauen und Männer, denen die besondere Aufmerksamkeit Timors gilt: Ihre Helden.

VERRÄTERER VERRÄTER

Mantikor ist nicht mehr einig. Habgier, Herrschsucht und persönliche Eitelkeiten haben einen Keil zwischen die Verschwörer von einst getrieben: Sidor Dorikeikos fühlt sich von seinen alten Freunden gering geschätzt und gemieden. Seit geraumer Zeit schon übergehen Herzog Berytos und der Zwerg *Pokallos* den Admiral bei ihren Geschäften – der seinerseits alles daran setzt, ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Sein Wissen über die Verschwörung zu verkaufen scheint Dorikeikos jetzt eine Möglichkeit, den alten Gefährten seine Überlegenheit zu beweisen und noch mehr Macht und Gold anzuhäufen. Um seinen Gewinn noch zu erhöhen und die Al'Anfaner *Deredan Karinor* und *Pokallos* unter Druck zu setzen, bietet Dorikeikos sein Wissen jedoch nicht nur Niam von Bosparan, sondern auch dem alananischen Granden *Goldo Paligan* an. Durch Spione in der Gefolgschaft *Goldo Paligans* erfahren *Pokallos* und *Deredan Karinor* vom Verrat Dorikeikos'. Mit Zustimmung ihrer Mitverschwörer bereiten sie den Schlag vor, der den Verräter und sein Geheimnis vom Antlitz Deres tilgen soll.

DAS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt damit, dass Niam von Bosparan den Gefallen einfordert, den die Helden ihr nach den **Träumen von Bosparan** noch schulden. Der Auftrag: Die Helden sollen in Mengbilla Admiral Sidor

Dorikeikos aufsuchen und im Austausch für eine Schatulle ein Dossier nach Vinsalt bringen. Eine Überraschung erleben die Helden, als sie Sidor Dorikeikos gegenüber treten – und ihn als den Mann erkennen, der ihnen von der Siburer Magistratin Samaia als einer der Mörder des Kronprinzen Jaltak beschrieben wurde.

Gänzlich unvorhergesehene Wege nimmt der Auftrag, als der Admiral wenige Augenblicke später ermordet wird. Im Wettlauf mit Deredan Karinor und Handlangern Mantikors suchen die Helden nach dem geheimen Dossier, das Dorikeikos in seinem Grabmal versteckt hat.

“GEBT DER KÖNIGIN, WAS DER KÖNIGIN IST!”



Die Anwerbung der Helden erfolgt durch Niam von Bosparan persönlich. Wo immer die Helden gerade verweilen, wird ein Bote der ‘Königin’ sie erreichen. In der Nähe Vinsalts überbringt der bucklige Schenschleifer **Beno (Hinter dem Thron 71)** die ‘Einladung’. An entlegeneren Orten tritt ein Bettler oder Streuner mit der Nachricht an die Helden heran: Die Königin bittet “ihre lieben Freunde”, nach Alt-Bosparan zu kommen. Dort werden die Helden, wie schon einmal, durch Niams Getreue empfangen und in ihren Palast geführt, wo die Königin sie persönlich empfängt. Orientieren Sie sich bei der Szene an dem Abschnitt **Die Königin des Verbrechens (Hinter dem Thron 98f.)**.

Das Gespräch ist kurz: Niam erinnert die Helden an den Gefallen, den sie ihr noch schulden, und ‘bittet’ darum, dass sie für sie nach Mengbilla reisen, dort ein versiegeltes Schreiben übergeben und im Austausch ein anderes Dokument erhalten, dass sie nach Vinsalt bringen sollen. Der Mann, den die Helden treffen sollen, ist Sidor Dorikeikos, der Großadmiral von Mengbilla. Niam verdeutlicht den Helden, dass sie eine diskrete und erfolgreiche Erledigung dieser Aufgabe erwartet – ihre Geduld mit Versagen ist begrenzt. Dann werden die Helden entlassen, erhalten allerdings von Beno noch einige Dokumente (für jeden Helden ein mit dem Haikopf Mengbillas gesiegelter Bürgerbrief auf einen beliebigen Decknamen) und den Hinweis, dass in Belhanka ein Schiff auf sie wartet. Wenn Sie mögen, können Sie hier schon *Kapitän Kantyrán* und die *Thereme* einführen (siehe **Das Cosseira-Komplott**, Seite 80).

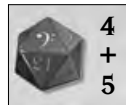
Das Geheimnis des Pergaments

Sollten die Helden so leichtsinnig sein, das Siegel zu erbrechen, finden sie nur ein paar Worte auf dem Pergament: »Hochverrat ist eine Frage des Zeitpunkts«. Dies ist die Losung, mit der ein Mann, der sich als Abgesandter Dorikeikos legitimieren kann, bei der Nordlandbank 30.000 Goldstücke ausbezahlt bekommt. Die Helden werden kaum vom Nutzen des Papiers erfahren, und Timor widerruft den Wechsel, sobald er vom Tode Dorikeikos’ erfährt.

DIE STADT AM ASKANISCHEN MEER

Sofern die Helden nicht den langsamen und riskanten Landweg wählen, erreichen sie, ob auf dem Schiff der ‘Königin’ oder mit anderer Passage, Mengbilla nach wenigen Tagen. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in **Meridiana 108–111**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:



Ein milder Wind treibt euer Schiff unter dem warmen Schein der Praiosscheibe dahin, als ihr an der Küste erste Gebäude ausmachen könnt. Das sagte, dunkle Grün der Vegetation wird immer wieder durchbrochen von großzügigen hellen Anwesen. Schlanke Türmchen, wagemutige Bögen und prachtvolle Gärten sprechen von Macht und Wohlstand.

Bald schon seht ihr weitere Häuser. An der Küste und den sich sanft aufschwingenden Hängen drängen sich flache, helle Gebäude. An den Stränden spielen Kinder, und Fischerboote tanzen über die Wellen. Keine Mauer fasst diese Stadt ein, die sich an der Küste Askanis ausbreitet. Nur über dem Hafen, wo der Nordask sich in die See ergießt, erhebt sich eine alte Festung. Von den Landungsstegen, wo Galeeren und Segelschiffe aus aller Herren Länder sich drängen, dringt der Lärm unzähliger Händ-



ler und Lastenträger herüber. Besonders bunt ist das Treiben in der Nähe einer riesigen schwarzen Galeere, über der neben dem gekrönten Raben Al’Anfas ein Banner weht, das eine goldene Krone auf schwarzem Grund zeigt.

Die goldene Krone auf Schwarz (*Heraldik*-Probe +7) ist das Wappen der Familie Paligan. Bei dem Schiff handelt es sich um die *Conquistadora Paligana*, eine der größten und schönsten Galeeren Aventuriens und ‘Flaggschiff’ des Familienpatriarchen Goldo Paligan (*Seefahrt* +10).

Nach ihrer Ankunft haben die Helden Gelegenheit, sich die Stadt genauer anzusehen. Der Admiral wird sie erst am frühen Abend empfangen. Wohin die Helden auch gehen, zumindest einige von ihnen sollten folgende Szene miterleben, die einen ersten Eindruck von ‘Mengbillaner Zuständen’ gibt und Goldo Paligan, den ‘üblichen Verdächtigen’, einführt.

DER GROßARTIGE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit Mühe bahnt ihr euch einen Weg durch das Gedränge: Viel zu nahe stehen die Häuser beieinander. Dicht an dicht schieben die Menschen sich die sanfte Steigung der Straßen hinauf und hinab. Ihr seht Männer in den Trachten der Novadis, dunkelhäutige Sklaven, bärtige Nordleute, verstümmelte Kriegsveteranen, zwei Bethanierinnen, die mit einem einäugigen Alchimisten feilschen. Immer wieder versperrt ein Stand oder Eselskarren die Straße. Selemferkel laufen umher und wühlen im Schmutz. In den schmalen Gassen stehen Hitze und Gestank, nicht einmal gemildert durch einen gelegentlichen Windhauch. In dem Elend seltsam unwirklich wirkt es da, als euch in gemächlichem Tempo ein prachtvolles Gefolge unter lauten Jubelrufen entgegenkommt. Mittelpunkt ist eine prunkvolle, schwarz verhangene Sänfte, die von acht riesigen Utulus getragen wird. Vorweg und hinterdrein marschieren Söldner in dunkler Rüstung. Einige Schritt voran schreitet ein peitschenbewehrter Hüne, der verkündet: "Lobet und preiset seinen Namen! Goldo Paligan, Markgraf von Hôt-Alem, Fürst Thalusiens, Prinz Cyclopeias, ist unter euch. Weichet vor ihm und danket seiner Gnade!" Hastig drängen die Menschen zu Seite. Kaum aber, dass der Zug vorüber ist, werfen sie sich in den Staub, um eine der Münzen zu erhaschen, die von zwei reich geschmückten Sklaven unter die Menge geworfen werden. Später folgen einige dem Zug unter lauten Rufen – "Kyrios*, Kyrios Paligan!" –, wohl in der Hoffnung auf weitere Gaben. Nur wenige, meist besser gekleidete Mengbillaner stehen abseits und verfolgen das Geschehen mit herablassender Miene.

Über Goldo Paligan werden die Mengbillaner den Helden gerne mehr erzählen. Armselige Bettler und windige Händler loben seinen Großmut, während Gardisten, stolze Mengbillaner oder Haussklaven hoher Herrschaften sich darüber empören, dass der Al'Anfaner sich aufführt, als gehöre ihm die Stadt.

👁 Leicht zu erfahren ist, dass Goldo Paligan gestern Abend an Bord der Galeere *Conquistadora Paligana* eingetroffen ist. (wahr)

👁 Von Mengbillanern, die dem Zug des Granden schon länger folgen, ist zu hören, dass dieser gerade von Besuchen beim Hochgeheilten des Boron-Tempels, *Kerim Akbashi*, und Großemir *Dulhug Ankbesi* zurückkehrt. (wahr)

👁 Nur gut Informierte wissen, dass Paligan auf der Reise nach Tere-mon ist, um seinen Schwiegervater Herzog Berytos zu besuchen. Der Aufenthalt in Mengbilla ist angeblich nur ein kurzer Zwischenhalt. (falsch)

Wild ins Kraut schießen Gerüchte über die tatsächlichen Absichten Goldo Paligans: "Irgendwas führen die Al'Anfaner doch immer im Schilde."

👁 Viele glauben, dass er Verbündete sucht, um den Großemir zu stürzen und ein Mirhamionetten-Regiment zu errichten. (falsch)

👁 Offiziere, Geweihte und reichere Händler vermuten, dass der Al'Anfaner Mengbilla für Aktionen gegen das Horasreich gewinnen will. (falsch)

👁 Oder dass er Verbündete sucht, um den Einfluss des Hauses Karinor zu brechen. Dieses kontrolliert über Mengbilla einen großen Teil des Handels mit den Zyklopeninseln, obwohl Herzog Berytos von Pailos doch der Schwiegervater des Paligan ist. (teilweise richtig, für Goldo nur ein willkommener Nebeneffekt)

KAMPF UM JEDEN HELLER

Nachdem der Tross des Paligan vorüber gezogen ist, herrscht immer noch heilloser Chaos. Die Menschen ringen um die Kupfer- und wenigen Silberstücke. Ein Held, der sich daran beteiligt, wird von überall her getreten und gestoßen und muss selbst mit vollem Einsatz zur Sache gehen (KK-Proben und *Raufen*-Attacken nach Ihrem Ermessen).

*Kyrios, aus dem Aureliani: Herr, Erwählter. In Mengbilla, ähnlich dem al-anfanischen 'Granden', als Anrede für Gildenpatrone und andere Mächtige gebräuchlich.

Auf die Münzen ist das Antlitz des Paligan geprägt mit der Bosparano-Umschrift »Victrix causa deis placit« (Die siegreiche Sache gefällt den Göttern). Tumult bricht aus, nachdem angeblich eine Goldmünze gefunden wurde. Es kommt zu einer Schlägerei, Dolche werden gezogen, Blut fließt. Inszenieren Sie ein wildes Massengefecht in den engen Gassen, in dem Halbstarke, Schläger und Söldner kein Mittel scheuen, sich zu bereichern. Lassen Sie die Helden auch heldenhaft handeln – ein verloren umherirrendes Kleinkind muss gerettet, einer jungen Bettlerin, bedrängt von zwei groben Kerlen, Gerechtigkeit verschafft werden usf.

Erst als nach einer halben Ewigkeit schwer bewaffnete Stadtgardisten einschreiten (auch sie ohne jede Rücksichtnahme), löst sich das Knäuel der Kämpfenden auf. Diese zu verfolgen, machen sich die Gardisten nicht die Mühe. Man begnügt sich damit, die Toten zu zählen und die schwer Verletzten zu inhaftieren.

Mengbillaner Pöbel

Langdolch: INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+3 DK H
Raufen: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP(A) 1W6 DK H
LeP 33 (+/-2) **AuP** 34 (+/-3) **RS** 1 **WS** 6 (+/-1) **GS** 7 **MR** 2
Sonderfertigkeiten: Finte, Biss, Auspendeln, Fußfeger, Knie, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, einige auch Versteckte Klinge

Stadtgardist

Langdolch: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+1 DK H
Skaventod: INI 10+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK N
LeP 35 (+/-2) **AuP** 36 (+/-3) **RS** 3 **WS** 7 (+/-1) **GS** 6 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag

GOLDOS MOTIVE

Der al-anfanische Grande, von seinen Gegnern spöttisch, von seinen Anhängern voll Ehrfurcht 'der Großartige' genannt, ist für seine Prunksucht und seine tödlichen Intrigen bekannt (siehe vor allem *Meridiana* 178). Seit etlichen Jahren versucht Goldo hinter das Geheimnis Mantikors zu kommen. Als Doriikeikos ihm nun anbietet, die geheime Liste der Mantikor-Verschwörer zu verkaufen, erliegt er jedoch nicht der Neugier, sondern erkennt vor allem die glückliche Gelegenheit, die Kontrolle über die mengbillanische Flotte zu erringen und sich gleichzeitig einiger Konkurrenten in Al'Anfa zu entledigen.

Durch einen Doppelagenten lässt er den Verrat Doriikeikos' zu einigen Personen durchsickern, die Goldo im Verdacht hat, mit Mantikor im Bunde zu stehen – darunter auch Deredan Karinor. Mantikor beseitigt daraufhin den Großadmiral – und macht im Kampf um die Führung der Mengbillaner Flotte den Weg frei für Goldos Protegé (siehe das Szenario *Schattengift*, Seite 42). Zugleich nutzt Goldo die Suche nach der Liste, um Deredan Karinor unter Druck zu setzen. Erst lädt er die Helden in die Arena ein, um seinen Kontrahenten zu verunsichern. Dann spielt er ihm die Information über das Versteck des Dossiers zu – woraufhin Deredan Karinor in sein Verderben läuft.

Basiliskenwetter

Als die Helden in Mengbilla eintreffen, beginnt gerade ein so genanntes 'Basiliskenwetter'. Zwar ist das Klima nicht so heiß wie in Al'Anfa, doch herrschen immer noch 22 bis 25 °C. Unangenehm wird es, da Mengbilla an den Ausläufern des Regengebirges und in sumpfigem Gelände liegt. Gerade im Winter ist die Luftfeuchtigkeit hoch. Wenn der Seewind dann zum Erliegen kommt, herrscht über Tage ein drückendes, Schweiß treibendes Wetter, bis ein heftiges Gewitter die Luft reinigt. An solchen 'Basiliskentagen' ist die Stadt wie erstarrt. Man versucht unnötige Bewegung zu vermeiden und sich im Schatten aufzuhalten. Zugleich wachsen Anspannung und Aggressivität. Das ungewohnte Wetter belastet Helden, die aus gemäßigten Breiten oder gar dem hohen Norden kommen. Sie können dies durch Abzüge auf Ausdauer und Aufschläge auf KO- und KK-Proben deutlich machen.

DES FALKENMANNES HORST

Die Villa von Admiral Sidor Dorikeikos liegt auf den nördlichen Hügeln der Stadt Mengbilla. Nur ein schwer bewachtes Tor gewährt Zugang zu dem Anwesen. Dort werden die Helden von drei Wachen empfangen und aufgefordert, ihre Waffen abzugeben. Dies gilt auch für Magier und Geweihte. Wer sich dem nicht beugen will, wird abgewiesen. Erst nach einer gründlichen Kontrolle (der auch versteckte Wurfrolle u.ä. nicht entgehen) werden die Helden durch einen Offizier zum Palast geführt.

Im folgenden Text wird davon ausgegangen, dass die Helden zu phexgefälliger Abendstunde zu dem Anwesen kommen. Sollten sie es zu einer anderen Zeit aufsuchen, müssen Sie entscheiden, ob der Admiral überhaupt anwesend ist – und gegebenenfalls die Texte entsprechend anpassen. Einen Plan der Villa finden Sie auf Seite 34.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr das Tor durchschritten habt, liegt vor euch ein weitläufiger, durch das gerade aufsteigende Madamal in silbrigem Licht getauchter Park. Auch hier geht kein Wind, doch die inzwischen auf allem lastende Hitze wird ein wenig durch zahlreiche kleine Wasserläufe und Brunnen gemildert. Der Palast des Admirals ist glänzend illuminiert, Fackellicht lässt marmorweiße Säulen erstrahlen. Fast könnte man vergessen, dass es ernste und gefährliche Geschäfte sind, deretwegen ihr gekommen seid.

Das tulamidisch beeinflusste Hauptgebäude wurde vermutlich bald nach der Eroberung Mengbillas durch die Beni Szintauti errichtet. In den nachfolgenden Jahrhunderten wurde der Bau erweitert. Die stärksten Veränderungen – ein von schlanken zyklöpäischen Säulen getragener Portikus, Statuen aus dem zartgrauen Marmor Mengbillas und neue, im teremonschen Stil gehaltene Fenster – wurden aber erst in den letzten Jahren vorgenommen. Über die Ästhetik kann man streiten, die Residenz ist aber ein typisches Beispiel Mengbillaner Bauweise, in der sich tulamidische, alfanische, liebevolle und zyklöpäische Elemente verbinden. Am Eingang werden die Helden von einem alten, in feinste Seide gekleideten Haussklaven in Empfang genommen, der sie in das Balkonzimmer (16) führt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen großzügigen, mit zahlreichen Teppichen ausgelegten Raum. Die Flügeltüren stehen weit offen und geben den Blick frei auf einen großen tulamidischen Balkon. Dort, ausgestreckt auf einer mit Kissen reich gepolsterten Bank, gekleidet in eine lange, kostbar bestickte Tunika, ruht ein Mann. Konzentriert beobachtet er den Tanz einer schlanken Tulamidin, die sich jedoch unvermittelt zu Füßen des Admirals niederlässt, als ihr näher kommt. Sanft liebkost seine Hand ihre Wange. Dann wendet Sidor Dorikeikos sich euch zu. Sein Gesicht ist kantig, kräftig. Unter dunklen Brauen blicken eisgraue Augen kalt berechnend und scharf über eine markante Hakennase hinweg. Augen, Nase, das spärlich gewordene Haar – du [ein Held mit hohem IN-Wert] fühlst dich sofort an einen Raubvogel auf der Suche nach seinem nächsten Opfer erinnert. Da erhebt der Großadmiral euch zum Gruße die reich mit Ringen geschmückte Hand. Dein Blick fällt auf einen goldenen Siegelring. Ein schwarzer Falke auf Gold.

BESTÄTIGTER VERDACHT

Angesichts der äußeren Merkmale und des Ringes sollte den Helden bewusst sein, dass sie vor dem 'Falkenmann' aus Samaias Erinnerungen stehen. Falls die Spieler nicht selbst danach suchen, erwähnen Sie von sich aus die Tätowierung zweier Pailoi ("zwei große gekreuzte Äxte"), die Sidor am rechten Unterarm trägt.

Lassen Sie die Helden auf diese Entdeckung ruhig spontan reagieren. Denn sobald sie Dorikeikos mit ihrem Verdacht konfrontieren, wird dieser ein paar Informationen preisgeben, die den Helden die eigentliche Bedeutung ihres Auftrages bewusst machen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf eure Worte hin stutzt der Admiral einen Moment. Dann, plötzlich, lacht er laut auf: "Hat die 'Königin' Euch tatsächlich nicht wissen lassen, weshalb Ihr hier seid? Nun, wenn Ihr der Mörder Jalteks, dieses schwachen, verzogenen Bengels, wirklich habhaft werden wollt, dann solltet Ihr Euch gut mit mir stellen. Die Liste mit den Namen der ehrenwerten Mörder steht zum Verkauf."

Es ist zwar nicht zwingend notwendig, aber für die weitere Motivation der Helden in diesem Abenteuer vorteilhaft, wenn sie die Bedeutung der Liste Dorikeikos' errahnen. Sollten sie nicht von sich aus ihren Verdacht gegen den Admiral äußern und Dorikeikos dadurch zum Reden bringen, versuchen Sie, das Gespräch in diese Richtung zu lenken.

Dies ist die einzige Szene, in der die Helden mit dem lebenden Dorikeikos interagieren können. Nutzen Sie diese Gelegenheit! Je deutlicher der Admiral den Helden im Gedächtnis bleibt (etwa als harter und gefährlicher, aber doch zivilisierter Mensch), desto mehr Wirkung werden die monströsen Geheimnisse erzielen, die im Kapitel **Hinter Uthars Pforte** (ab Seite 38) von den Helden aufgedeckt werden.

Mit dem Kopf durch die Wand

Falls die Helden spontan den vermeintlich ungeschützten Dorikeikos angreifen, stellt sich die Sklavin und Tänzerin *Ahmira* vor ihren Herrn, während Dorikeikos sich ein wenig zurückzieht. Augenblicke später schon stürzen aus dem Vorzimmer (21) zwei Wachen herbei. Mit spöttisch-giftigem Ton (oder angstvoll-heiser, wenn die Helden es doch irgendwie schaffen, sein Leben zu bedrohen) nimmt Dorikeikos dann das Gespräch wieder auf: "Warum so unfreundlich, die Herren, die Damen?"

Wenn die Helden nun ihren Verdacht äußern, fahren Sie fort, wie oben beschrieben.

"IM KREISE MEINER LIEBEN"

Bevor Dorikeikos die Verhandlungen aufnimmt, unterhält er sich ein wenig mit den Helden. Sei es, um Niams Handlanger besser kennen zu lernen, sie über aktuelle Ereignisse im Horasreich zu befragen oder um interessante Hinweise zu erhalten, warum die 'Königin' sich für die Liste interessiert. Vielleicht wird auch Ahmira, ein wenig von ihrer Kunst vorführen. Erst wenn sein Interesse (oder das Ihrer Spieler) erlahmt, macht Sidor Dorikeikos den nächsten, seinen letzten Schritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich wird das Falkengesicht des Großadmirals noch schärfer, sein Blick konzentrierter. "Kommen wir also auf Euer eigentliches Anliegen zu sprechen. Ihr wollt die Liste." Kurz spielt er gedankenverloren an seinem Siegelring. "Dieses Gespräch sollten wir besser in geschlossen Räumen führen."

Der Großadmiral, trotz seines Alters immer noch von kräftiger, sehniger Gestalt, erhebt sich gemächlich von seiner Lagerstatt. "Wenn Ihr mir bitte ..."

Doch er bringt den Satz nicht zu Ende. Ein leises Säuseln in der Luft, ein kurzer, dumpfer Laut. Mit einem Gurgeln stürzt Sidor Dorikeikos, dir [ein Held, kein Medicus oder Zauberkundiger] entgegen, du hörst einen schrillen Schrei. Es muss die Tänzerin gewesen sein. Dann ist plötzlich überall Blut, quillt dem mächtigen Sidor Dorikeikos aus der Brust, benetzt den Marmorboden, deine Hände, deine Kleidung.

Lassen Sie zuerst alle anderen Spieler kurz erklären, was sie nun zu tun gedenken. Fahren Sie dann mit dem Spieler fort, neben dessen Helden der Admiral zu Boden gegangen ist. Dorikeikos ist nicht mehr

zu retten. Der Armbrustbolzen, der ihn in der Brust traf, hat zwar das Herz knapp verfehlt, doch ein starker APPLICATUS FULMINICUS hat seine inneren Organe tödlich verletzt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während um dich herum plötzlich alle aufspringen, spürst du, wie die warme, blutnasse Hand des am Boden liegenden Admirals dein Handgelenk mit festem Griff umfasst. Sein scharfer, kalter Blick dringt in dich, während sein Blut unablässig aus der Wunde in seiner Brust fließt. Du siehst kaum eine Bewegung seiner Lippen, doch seine letzten Worte vernimmst du so deutlich wie alle anderen Umstehenden: "Im Kreise meiner Lieben findet ... was Ihr sucht ... meine Rache ...". Dann erschläft sein eiserner Griff, der eben noch bis in jede Sehne angespannte Körper ermattet. Sidor Dorikeikos ist tot.



alexander 2007

AHMIRAS SCHWUR

Die Tänzerin eilt sofort an die Seite des ermordeten Dorikeikos und ergreift die leblose Hand. Sie schwört in der Sprache ihrer Heimat ewige Rache für diesen Mord. Dann treffen ihre tränennassen Augen den Blick des Helden, der Zeuge von Dorikeikos' letzten Worten wurde.

Ahmira

Die glutaugige Novadi wurde kurz vor Ende des Krieges zwischen dem Kalifat und Al'Anfa von mengbillanischen Sklavenhändlern verschleppt. In den Sklavenquartieren der Plantagen erlernte sie von Mohas, Tulamiden und Nordländern die Kunst des Tanzes. Vor knapp einem halben Jahr kam sie in den Besitz Dorikeikos'. Dieser zeigte eine distanzierte Zuneigung, die Ahmira bald hoffnungsvoll erwiderte.

Über Monate blieb jedes Gefühl unausgesprochen, bis vor kurzem Dorikeikos, wie Ahmira glaubt, seine Liebe gestand: Heimlich zeigte er ihr in seiner Bibliothek ein Amulett. "Der Schlüssel zum Kreis meiner Lieben", wie Dorikeikos sagte, den er ihr bald zum Geschenk machen werde. Ahmira vermutet, dass der Admiral ihr ein Geheimnis preisgeben wollte – um ihr sein Vertrauen zu beweisen oder die Ernsthaftigkeit ihrer Liebe auf die Probe zu stellen. Dass dieses Versprechen einem Todesurteil gleichkam, ahnt sie nicht.

Geboren: 1002 BF **Größe:** 1,67 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Herausragende Eigenschaften: CH 15, GE 15

Herausragende Talente: Tanzen 16, Körperbeherrschung 12, Athletik 11
Ringen: INI 11+1W6 AT 15 PA 14 TP(A) 1W6 DK H
Dolch: INI 11+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+1 DK H
LeP 32 AuP 46 RS 0 WS 6 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Ausweichen III, Waffenloser Kampfstil: Hruzuzat

Ahmira wird dem Helden, in dessen Armen Dorikeikos starb, die Geschichte von dessen Versprechen erzählen: dass er ihr ein Geheimnis offenbaren, ihr sein Vertrauen beweisen wollte. Dabei, glaubt Ahmira, ging es um jene Information, nach der die Helden suchen. Zwar weiß sie nicht, um was für ein Geheimnis es sich handelt, aber sie kennt das Versteck des Schlüssels: Der Admiral hat ihr diesen in der Bibliothek gezeigt und danach wieder in seinem Sekretär verborgen.

Ahmira ist entschlossen, den Schlüssel zu bergen, um die Rache ihres Herrn zu vollenden. Wenn die Helden sie begleiten und ihren eigenen Auftrag erfüllen wollen, sollten sie also irgendwie in die Bibliothek gelangen. Die Geheimgänge und -treppen, die diese Aufgabe erleichtern würden, kennt Ahmira (mit Ausnahme der Tür im Speisezimmer) aber nicht. Allerdings kann sie den Helden Hinweise z.B. auf die Waffen im Pailos-Zimmer (5) und den Aufbau des Palastes geben. Wenn die Helden Ahmira in ihre Planungen einbeziehen, können Sie Ihren Spielern die Karte des Palastes zur Verfügung stellen.

FEVER UND TOD

Während Ahmira einen Helden in ihre Geheimnisse einweiht, sehen die anderen sich vor neue Probleme gestellt. Zuerst eilen zwei Wachen aus Raum 21 herbei, die die Helden für die Mörder halten, dann ertönt ein leiser Vogelruf und kurz darauf wird das Schloss von fremden Kämpfern erstürmt.

In diesem Abenteuer erfolgt in gewisser Hinsicht der 'Endkampf' direkt in der zweiten Szene – und die Helden werden unvermittelt in diese Situation geworfen.

DER ATTENTÄTER

Die Helden können anhand des Signallautes (*Sinnenschärfe* +3) oder der Schussrichtung errahnen, wo der Schütze sitzt: in etwa 15 Schritt Entfernung über ihnen, im Geäst eines hohen Baums. Da sie im Licht stehen, können sie ihn aber nicht sehen. Gelingt es einem der Helden dennoch, den Mörder zu erreichen, versucht dieser in den Garten zu entkommen.



SIE SIND ÜBERALL!

Wenige Augenblicke, nachdem der Schütze auf dem Dach das Zeichen gab, wird der Palast angegriffen. Ziel des Feindes ist sicherzustellen, dass alle Dokumente des Admirals vernichtet und mögliche Mitwisser getötet werden. Ob der Plan der Angreifer reibungslos verläuft, hängt natürlich von der Reaktion Ihrer Helden ab.

Der Feind geht in Position

X-5 SR: Die Wachen am Tor werden mit List, Gift und einem SILENTIUM überwältigt. Zwei Attentäter bleiben am Torhaus zurück, die übrigen schalten die verbliebenen Wachposten im Park aus.

X-1 SR: Alle Angreifer sind in Stellung, je fünf vor dem Hauptportal, fünf auf der Rückseite des Palastes.

X: Sidor Dorikeikos stürzt tödlich getroffen zu Boden.

X+3 KR: Der Heckenschütze gibt das Signal.

X+5 KR: Je fünf Angreifer stürmen die Terrasse (3) und das Portal (1). Die drei bzw. zwei Wachen leisten in Einzelkämpfen hinhaltenen Widerstand. Fünf Gegner dringen sofort in das Gebäude vor.

X+10 KR: Zwei der Angreifer beginnen im Erdgeschoss Brände zu legen. Drei Angreifer stürmen das Obergeschoss.

X+15 KR: Die Söldner auf der Terrasse und am Portal sind bezwungen. Je zwei der Angreifer verbleiben dort, um möglichen Entsatz aufzuhalten und eine Flucht der Helden zu verhindern. Der fünfte Kämpfer eilt als Verstärkung in den Palast.

Der rote Hahn

In allen Räumen des Erdgeschosses werden die Vorhänge in Brand gesetzt, um ein Eindringen von außen zu verhindern und Fluchtwege zu sperren. Größere Brände werden im Dienstbotenflügel (7–14), in der Bibliothek (6) und im Hylailos-Zimmer (4) gelegt. Solange sich das Feuer in dem jeweiligen Raum noch nicht zu stark ausgebreitet hat, verursachen Hitze und Rauch nur leichte Atembeschwerden (1W3 SP/15 KR).

Sobald der Raum brennt, droht hingegen Gefahr von überall: Beißender Rauch (1W6 SP/10 KR) raubt den Atem, Hitze versengt Kleidungsstücke und Haare, Möbel stürzen um, Dachbalken und Gestein stürzen herab – und inmitten des Infernos werden die Helden zum Kampf gestellt.

Der Stich des Mantikor

Ihre Helden sollten diesen Gegenschlag Mantikors nur knapp überleben – ihr Feind zeigt hier zum ersten Mal die Krallen. Die Meuchler gehen entschlossen und rücksichtslos vor, und sie sind in der Überzahl. Setzen Sie die Helden unter Druck und geben Sie den Spielern nicht die Zeit, lange nachzudenken, während die Helden um ihr nacktes Überleben kämpfen. Ahnden Sie ein Zögern umgehend mit dem Tod eines unschuldigen Dienstboten oder dem Zersplittern der Zimmereinrichtung (Vase, Fenster, aranische Wand) neben dem fraglichen Helden.

Wenn Sie noch mehr Tempo gewinnen wollen (oder müssen), kann Ahmira den Utharsschlüssel auch bereits bei sich tragen (dann entfällt die Suche nach dem Objekt und die Handlung fokussiert sich auf die Flucht). Oder der Schlüssel bleibt zurück, und die Helden müssen sich später noch einmal an den Tatort begeben und die Trümmer der ausgebrannten Villa durchsuchen – wo vielleicht die restlichen 'Krähen' auf sie warten. (Das Artefakt überdauert den Brand in seiner Kassette nahezu unbeschadet.)

Sollten Sie der Meinung sein, die oben genannte Meuchlertruppe könne Ihrer Heldengruppe nicht ausreichend Angst einjagen, lassen Sie für diesen Fall Pokallos (Werte siehe Seite 88), den Grauen Geir (Werte siehe **Hinter dem Thron 106**) und Deredan Karinor (Werte siehe Seite 41) höchstpersönlich das Kommando der Aktion übernehmen, um mit ihrem alten Kompagnon Dorikeikos abzurechnen und alle Spuren (und Zeugen) zu vernichten.

DIE 'KRÄHEN'

Der Anführer (Zaphelt'tar, 32, unscheinbar, blass, sehnig, katzenhafte Bewegungen), kann durch einen alten Bekannten der Helden (z.B. ein Mitglied der Familie Grom aus dem Abenteuer Die Stunde des Todes) ersetzt werden.

Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 14; Hohe Magieresistenz

Herausragende Talente: Klettern 13, Schleichen 15, Sich Verstecken 12, Selbstbeherrschung 13

Kurzschrift: INI 14+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+2 DK HN

Wurfstern: INI 14+1W6 FK 23 TP 1W6+1

LeP 38* AuP 44* RS 1 WS 7 GS 8 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Binden, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Meisterparade, Scharfschütze (Wurfstern), Eisenhagel, Waffenloser Kampfstil: Mercenario

Ausrüstungsgegenstände: zwei Wurfsterne mit Halbgift (Stufe 8; ab sofort für 1 SR Gliederschwäche: MU, GE, KK, AT, PA, TP, INI je –3)

Der Heckenschütze (Tonqo Bartoldo, 27, kleinwüchsig, glatzköpfig)

Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE 15; unansehnlich, Herausragender Sinn (Auge)

Herausragende Talente: Klettern 15, Schleichen 13, Sinnesschärfe 17

Leichte Armbrust: INI 12+1W6 FK 24 TP 1W6+7
Langdolch: INI 12+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+2 DK H
LeP 37 AuP 40 RS 1 WS 7 GS 7 MR 5
Sonderfertigkeiten: Meisterschütze (Armbrust), Schnellladen, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich

Die Kampfzauberin (Maziqa Artholu, 30, Mohablut, schwarzes, zu Zöpfen geflochtenes Haar, überraschend groß und kräftig, stößt wilde Kampfschreie aus, wenn kein Grund zur Heimlichkeit mehr besteht)

Herausragende Eigenschaften: IN 15, KK 15

Herausragende Talente: Klettern 11, Selbstbeherrschung 13, Athletik 15

Herausragende Zauber: Attributo (vorzugsweise KK) 17, Fulminictus 15, Hartes Schmelze 14, Corpofesso 14, Fortifex 13, Blitz 11, Armatutz 10

Stabkeule: INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK NS
LeP 34 AuP 42 AsP 43 RS 1 WS 7 GS 7 MR 6 (+3)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Kraftkontrolle, Zauberroutine, Verbotene Pforten; auf dem mit einer schweren Steinkugel gewichteten Stab liegen die Zauber Seil des Adepten, Hammer des Magus und Kraftfokus.

Meuchler, die Werte und Anzahl (Vorschlag: 8) können nach Bedarf und Stärke der Helden variiert werden.

Herausragende Eigenschaften: MU 14, GE 15

Herausragende Talente: Schleichen 12, Klettern 11, Körperbeherrschung 13

Wurfstern/-dolch: INI 12+1W6 FK 20 TP 1W6+1

Nahkampf: INI 12+1W6 AT 16 PA 15 DK HN

TP (nach Waffe): 2 Hakendolche 1W6+1, Kettenstab 1W6+2, Kurzschrift 1W6+2

LeP 36* AuP 40* RS 1 WS 7 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Waffenloser Kampfstil: Mercenario oder Hruruzat

Gifte: Wenn Sie Ihre Gruppe herausfordern möchten, stehen an möglichen Giften zur Verfügung: Goldleim (Stufe 5; +1W6 SP Waffenschaden) und Kelmon (Stufe 5; Beginn nach 5 KR, dann 4W6 SP, für eine halbe Stunde vollständige Lähmung). Denken Sie daran, dass die Giftwirkung bei einer gelungenen KO-Probe + Stufe halbiert ist. Gelingt sogar eine Probe +10 +Stufe, tritt gar keine Giftwirkung ein.

*) Nach anderen Kämpfen kann die Lebensenergie und die Ausdauer eventuell schon gesunken sein.

Sprich, Schurke!

Sollten die Helden einen der Meuchler, die sich selbst nur 'die Krähen' nennen, gefangen nehmen, kann dieser ihnen wenig über den Auftraggeber verraten. Der Auftrag gelangte durch eine Art toter Briefkasten zu den 'Krähen' – das Schreiben war mit einem Mantikor gesiegelt.

DIE VILLA DORIKEIKOS

Einen Grundriss des Palastes finden Sie auf Seite 34 oder als Handout auf Seite 116. Zu den einzelnen Räumen werden an dieser Stelle nur einige Angaben gemacht, die für die unmittelbare Situation und das weitere Abenteuer relevant sind. Sie können hier nach Gusto interessante Einrichtungsgegenstände platzieren.

GESELLSCHAFTSRÄUME (Raum I–6)

In der **Eingangshalle (1)**, einem zwölf Meter hohen Raum aus zartgrauem Marmor, befinden sich bald nach dem Angriff stets zwei bis drei Meuchler. In der Mitte des Raumes liegen der tote Haushofmeister und eine der Wachen, die nach kurzem Widerstand niedergemacht worden ist. Zwei Türen führen von hier in das **Speisezimmer (2)**,

dessen große Flügeltüren auf die großzügige, zu Teilen durch den Balkon (17) überdachte **Marmorterrasse (3)** hinausgehen. Anfänglich leisten hier noch drei Söldner Widerstand. Später werden die beiden dort verbliebenen Meuchler versuchen, Fluchtversuche zu unterbinden. Im so genannten Kleinen Salon oder **Hylailos-Zimmer (4)** laden einige Sitzgruppen zum Verweilen ein.

Besonders sehenswert ist der marmorne Ausstellungssaal, das **Pailos-Zimmer (5)**. Dieser Raum brennt erst nieder, wenn das Obergeschoss einbricht. Hier finden sich einige wertvolle Waffen (ein echter Pailos, mehrere erlesene Säbel, das (vorgebliche) Krönungsschwert des zyklöpischen Königs Merymakos III.), viele davon aber eher von historischem als kämpferischem Wert.

Bibliothek (6)

Hier finden sich die Kartensammlung des Admirals und einige Raritäten. Schnell steht der Raum in Flammen, das Feuer greift dann auf den Salon (4), vor allem aber auf das darüber liegende Arbeitszimmer (20) über, mit dem die Bibliothek durch eine Geheimentreppe verbunden ist.

Der gesuchte Schlüssel befindet sich in einem Sekretär unter dem Westfenster. Das Geheimfach ist nur schwer zu entdecken (*Zwergennase* +4 oder *Sinnenschärfe* +7 oder eine halbe SR suchen und FF-Probe +6). Hinter der Verkleidung befindet sich eine kleine Me-

tallkassette mit einem komplizierten Schloss (zwei Proben +7 auf *Schlösser Knacken*).

Brennt es bereits länger, steht auch der Sekretär in Flammen oder ist zerstört. Dann verlangt es einigen Wagemut, um die Kassette mit dem Amulett unter den brennenden Trümmern zu suchen.

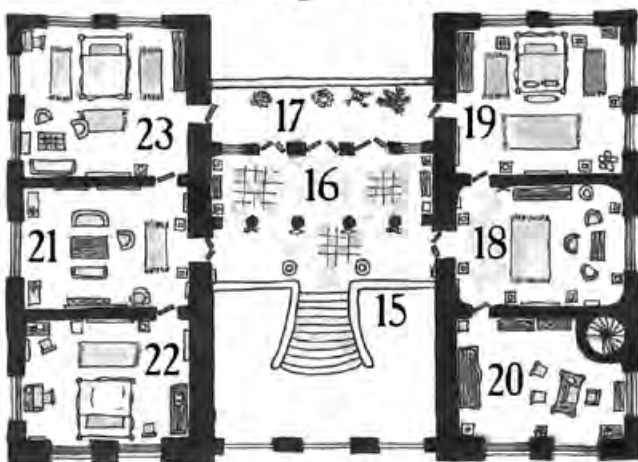
Der Clavis Uthari

Wenn die Helden die kleine Stahlkassette öffnen, finden Sie darin ein (eventuell durch die Hitze angesengtes) weißes Seidentuch, bestickt mit den schwermütigen Worten: »In den Tod vertraue. Denn nur die Toten schweigen.« Darin ist ein Amulett eingewickelt. Die dünne Silberkette, an der es hängt, hat eine bezaubernd gearbeiteten Schließe: zwei Vogelköpfe (Raben), deren Schnäbel ineinander greifen und die den grimmigen Boron und die barmherzige Marbo darstellen. Auf diese Kette ist durch ein kleines Loch ein silbernes Dreieck aufgezogen, in dessen Ecken jeweils ein kleiner Diamant erstrahlt. Aus der Basis des Dreiecks entspringt ein etwa drei Finger langer, dünner Hals, der in das eigentliche Amulett ausläuft: eine silberne, im Durchmesser etwas über zwei Finger messende Scheibe, in deren Mitte ein großer, schwarzer Onyx eingefasst ist. Auf Vorder- und Rückseite der Fassung befindet sich eine fein gearbeitete Gravur.

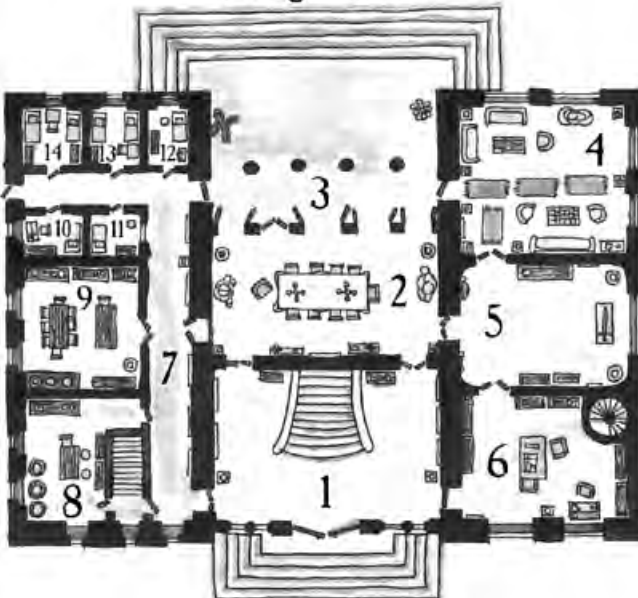
Zustand und Gestaltung des Amulettes deuten für einen Kundigen (*Schätzen-* oder *Geschichtswissen*-Probe +7) auf die Priesterkaiserzeit hin (5. Jahrhundert nach Bosparans Fall). Die eigentliche Bedeutung des vermeintlichen Amulettes wird Goldo Paligan den Helden später enthüllen (siehe **Blut im Sand** auf Seite 37): Es handelt sich dabei um einen *Clavis Uthari* ('Utharsschlüssel'). Vor allem zwischen 450 und 800 BF war dieser im südlichen Aventurien eine beliebte Grabbeilage, die Verstorbenen den Weg ins Jenseits weisen sollte. Das Dreieck (sozusagen der Bart des Schlüssels) symbolisiert die drei 'Geleitsterne' des Uthargestirnes. Für dieses wiederum stand das Loch in der Mitte des Dreiecks, während es sich bei dem Onyx um ein so genanntes Raben- oder Gulgariauge handelt, das den Toten sicher über das Nirgendmeer führen sollte.

VILLA DORIKEIKOS

Obergeschoss



Erdgeschoss



Dienstbotenflügel (Raum 7-14)

Der Flur der Dienerschaft (7) verbindet die verschiedenen Räume des Dienstbotentraktes. Neben verschiedenen Türen ist auch die (auf der anderen Seite in der Täfelung gut verborgene) Tür in den Speiseraum (2) gut zu sehen. Hier finden sich die **Küche (9)**, die sehr früh in Brand gesetzt wird und bald in hellen Flammen steht, sowie der **Wirtschaftsraum (8)**, von dem eine Treppe in den **Vorratskeller** (nicht auf der Karte verzeichnet) führt. Ein größeres Zimmer gehörte dem Haushofmeister (10), das angrenzende Zimmer (11) wurde von der Köchin und einer Hausklavin bewohnt, die von einem Meuchler überrascht und kaltblütig ermordet wurden. Das gleiche Schicksal ereilte den zyklöpischen Flötisten, der sich in seiner Kammer (12) verbarrikadierte. Die übrigen Zimmer werden für die Diener etwaiger Gäste bereitgehalten und stehen derzeit leer. Diese Räume werden von der Feuersbrunst erst sehr spät erfasst.

Privatgemächer (Raum 15-23)

Über die Freitreppe gelangt man auf eine luftige **Balustrade (15)**. Hier hängen einige Zierwaffen: mehrere Entermesser und Säbel sowie ein Efferd bart (je TP -1, WM -1/-1) und zwei (über Kreuz gehängte) Pailoi (TP -1W6, WM -2/-2). Eine Flügeltür führt in das **Balkonzimmer (16)**, von wo man den **Tulamidischen Balkon (17)** betreten kann.

Über das **Vorzimmer (18)** gelangt man in das **Schlafzimmer (19)** des Admirals und in das **Arbeitszimmer (20)**. Hier befinden sich ein großer Kartentisch und nautische Instrumente sowie einige Soldlisten, Logbücher, Berichte – keine Papiere von Brisanz. In der hölzernen Wandtäfelung gut verborgen ist eine geheime Treppe, die in die Bibliothek (6) führt (*Zwergennase* +6 oder *Sinnenschärfe* +10 oder 1W3 SR Suche, FF +3). Später ist die Tür leicht zu entdecken, weil aus der

brennenden Bibliothek Rauch nach oben und durch die Ritzen der Täfeling dringt. Der Abstieg in das brennende Zimmer ist jedoch mit einiger Gefahr verbunden (siehe **Der rote Hahn**, Seite 33).

Im gegenüber liegenden Flügel befinden sich die Gästezimmer. Vom **Empfangsraum (21)** gehen zwei Türen ab. Einer der Räume **(22)** steht derzeit leer, der andere **(23)** wird von Ahmira bewohnt, die, wenn es die Umstände erlauben, schnell ihr Hab und Gut zusammenrafft.

ПОТАВSGÄNGE

Über die Dächer

Nur guten Kletterern ist die Flucht über das Dach zu empfehlen. Um vom Balkon auf die Westseite und von dort auf den Erdboden zu gelangen, braucht es mehrere schwere *Klettern*-Proben (Zahl und Erschwernis nach Ihrer Maßgabe).

Durch die Fenster

Die Helden können natürlich auch versuchen, das Ober- oder Untergeschoss durch die Fenster zu verlassen. Bedenken Sie dabei jedoch, dass, wenn die Helden nicht sehr entschlossen handeln, die Meuchler von der Terrasse **(3)** und der Eingangshalle **(1)** die zentralen Fluchtwege im Blick haben und zwei Meuchler die Seitenflügel des Erdgeschosses durchstreifen. Das Haus im Obergeschoss durch die Fenster zu verlassen, ist außerdem mit Schwierigkeiten verbunden (*Klettern*-Probe +9 oder *Körperbeherrschung* +12).

Im Erdgeschoss wird die Flucht erschwert, weil in fast allen Räumen die Vorhänge in Brand gesetzt wurden oder bereits der ganze Raum in Flammen steht.

EINE STADT IM FIEBER

ЕПТКОММЕН

Aus dem Palast können die Helden nach Norden zurück in die Stadt fliehen oder sich nach Süden (Ausläufer der Seelensümpfe) oder Osten (Plantagenlandschaften) wenden. Gönnen Sie den Helden eine Atempause. Spätestens am nächsten Morgen sollten sie sich aber wieder nach Mengbilla begeben. Wo sonst sollten sie Informationen über Dorikeikos und den geheimnisvollen 'Kreis seiner Lieben' finden?

RUHE VOR DEM STURM

Dorikeikos' Position war in den letzten Jahren einzigartig. Selbst der Großemir war auf die Dienste der Flotte angewiesen, aberhundert Matrosen und Seesoldaten standen bereit, um die Wünsche des Großadmirals durchzusetzen. Nur durch ein stillschweigendes Einverständnis der alten Gilden konnte Dorikeikos daran gehindert werden, die Macht zu erobern. Deshalb spricht sich die Ermordung des Admirals in Windeseile herum. Angst und Unsicherheit liegen in den Augen der Menschen. Es ist, als ob die Stadt den Atem anhält in Erwartung eines schrecklichen Sturmes. Nach dem Tod des Admirals versucht jeder, die Flotte unter seine Gewalt zu bringen. Dorikeikos' Kapitäne wiederum ringen um seine Nachfolge und suchen Verbündete in den alten Gilden. Nach einer kurzen Phase der Orientierung bricht schließlich ein blutiger Machtkampf aus. Ausführlich wird dieser in dem Szenario **Schattengift** dargestellt (ab Seite 42).

Volkes Stimme

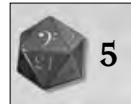
Der Anschlag auf Sidor Dorikeikos ist derzeit das Gesprächsthema in Mengbilla, egal ob im Hafen, im Boron-Tempel oder im *Giftmord*. Die Schuldzuweisung hängt dabei von den politischen Sympathien des Gegenübers ab. Anhänger des Großemirs wittern eine Verschwörung *Alrik Gerbelsteins*; die Alchimisten-Gilde argwöhnt, dass der Großemir oder die Söldnergilde dahinter stecken (und umgekehrt); die Boron-Kirche warnt vor horasischen Umtrieben – und alle zusammen verdächtigen sie die Al'Anfaner und insbesondere Goldo Paligan.

GEJAGT!

Deredan Karinor verfolgt die Helden weiter, da er befürchten muss, dass sie mit wichtigen Informationen entkommen sind. Nach dem Desaster in Dorikeikos' Palast sind seine Mittel allerdings begrenzt. Seine Agenten überwachen daher vor allem die wahrscheinlichen Fluchtwege. So bleiben nur wenige Kräfte, um die Helden in Mengbilla aufzuspüren. Solange die Helden vorsichtig vorgehen, sich versteckt halten, verkleiden und vor allem zentrale Orte wie Basar, Boron-Tempel und Hafen meiden, müssen sie die Entdeckung kaum fürchten.

Werden die Helden unvorsichtig, setzt sich ihnen schnell ein Agent Mantikors auf die Fersen. Karinor lässt die Helden ausspähen, um überraschend (Gift, Hinterhalt, Entführung) zuzuschlagen.

SPURENSUCHE



Um die Dokumente zu finden, gibt es für die Helden drei Ansatzpunkte: Sie können versuchen, mehr über Sidor Dorikeikos und den 'Kreis seiner Lieben' herauszufinden, Informationen über die Bedeutung des Schlüssels einholen oder den Urheber des Anschlages verfolgen. Da es bei dieser Recherche keinen Königsweg gibt, werden in diesem Kapitel in erster Linie die wichtigen Informationsbausteine vorgestellt. Wichtige Szenen und Schlüsselereignisse sind ausführlicher beschrieben.

DIE KRÄHEN

Selbst für Helden ist es, zumal ohne jede Protektion durch einen *Kyrios*, ein tödliches Unterfangen, in die Geheimnisse der mengbillanischen Meuchlersippen eintauchen zu wollen, um die Spur der Attentäter und vor allem ihres Anführers aufzunehmen. Abgesehen davon, dass Deredan Karinor die Spur der Helden besonders schnell aufnehmen kann, wenn sie sich in dieser Umgebung bewegen, werden die Meuchler auch selbst zur Tat schreiten, wenn man ihre Kreise stört. Erst gibt es womöglich noch eine freundliche Warnung, nicht zu viele Fragen zu stellen – danach lassen die Meuchler Mengbilla die Klingen sprechen.

WER WAR SIDOR DORIKEIKOS?

Wenn die Helden versuchen, mehr über Dorikeikos und 'seine Lieben' herauszufinden, müssen sie feststellen, dass die Leute zwar viel über ihn reden, aber wenig wissen. Dorikeikos hat zahlreiche Legenden in Umlauf gebracht, um sich das Vertrauen und die Loyalität seiner Truppe zu sichern.

- ☞ Dorikeikos kam vor etwa zwanzig Jahren nach Mengbilla. (wahr)
 - ☞ Er machte ein Vermögen als Söldnerführer auf den Zyklopeninseln. (teilweise wahr)
 - ☞ Dorikeikos war Oberst der Hylailer Seesöldner, bis er dem Zyklophenkönig zu mächtig wurde und dieser ihn vertrieb. (falsch)
 - ☞ In Mengbilla baute er geschickt eine Flotte auf. Selbst der Großemir war auf seine Dienste angewiesen. (wahr)
 - ☞ Er war nie verheiratet, eine Liebschaft vor einigen Jahren endete unglücklich. (teilweise wahr, die Sängerin *Damira* wurde von Sidor ermordet.)
 - ☞ Dorikeikos wurde vor über zwanzig Jahren bei einem Kampf entmannt. Deswegen sah man ihn auch nie mit einer Frau oder in einem einschlägigen Etablissement. (falsch)
 - ☞ In einem Zweikampf hat er, in Notwehr, seinen Bruder erschlagen. Seither ist er von Travia verflucht: Frauen, die er liebt, verlassen ihn binnen kurzer Zeit wieder oder verschwinden. (falsch)
- In einem solchen Gespräch können die Helden einen Hinweis auf die Söldnerin *Taphirella* erhalten: "Die hat unter Dorikeikos bei den Hylailern gedient. Wo ihr die findet? Normalerweise versäuft sie ihren Sold im *Giftmord*."

GIFTMORD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Südlich des Platzes der 99 Tugenden liegt das berüchtigte 'Giftmord' an einem kleinen, geschäftigen Platz. Einige Stufen führen nach unten in ein stickiges, elendes Loch, vor dem sich zwielichtige Gestalten in die Schatten drücken. Die Klänge singender und lachender Menschen und vereinzelte Fetzen einer schnellen, fiebrigen Musik dringen an euer Ohr. In die Hitze, die euch schon in der Stadt beständig bedrückt, mischt sich der Duft von Wein und Rauch, Schweiß und exotischen Rauschkräutern.

Das Giftmord ist gut besucht. Narbengesichtige Hehler in protzigen Seidentuniken lagern Wasserpfeife schmauchend auf weichen Kissen, verschlagene Spielerinnen irritieren mit offen ausgestellten Reizen ein paar Tagediebe, die hier ihr letztes Gold verprassen, einige Lustknaben und -mädchen werben um Aufmerksamkeit, während allerlei buntes Volk trinkt und feiert und zu den volkstümlichen Liedern einer Bandurriaspielerin singt.

Taphirella (49, stiernackig, rotblond, vernarbt Gesicht) feiert mit ihren Kumpanen Lobos (23, sehnig, auf dem rasierten Kopf die Tätowierung einer Seeschlange) und Alvira (31, langes schwarzes Haar, offenherzig, aber mit Lobos liiert) einen erfolgreich abgeschlossenen Kontrakt. Die Söldnerin hat allerdings kein Interesse, über Dorikeikos zu reden: "Gefährliche Sache, das!"

Die Helden müssen Taphirella (Zechen 13) schon unter den Tisch trinken, um an die Information zu kommen.

Sie hat Sidor noch als Oberst der Seesöldner erlebt. Vor sieben Jahren kam sie nach Mengbilla, wo sie nun ihr eigenes 'Geschäft' betreibt. Den Großadmiral hat sie hier nie persönlich getroffen, kennt aber aus zweiter Hand ein paar Geschichten.

☛ Dorikeikos hat seinen Bruder damals erschlagen, um einen Auftrag erfolgreich zu Ende zu bringen. (wahr)

☛ Angeblich hat Herzog Berytos von Pailos den Aufstieg Sidors befördert. (wahr)

☛ Dorikeikos war fünf Jahre lang Oberst der Seesöldner, bis er sich mit der Regimentskasse nach Mengbilla absetzte. (wahr)

☛ In der Öffentlichkeit hat er sich in den letzten Jahren kaum sehen lassen. Angeblich lebte er in ständiger Angst vor Verrat. (wahr)

☛ Bei den Seesöldnern galt Dorikeikos als 'Mann aus Stein'. (wahr)

☛ Kaum vorstellbar, dass Sidor Dorikeikos zur Liebe fähig war, geschweige denn, dass er einen 'Kreis' geliebter Menschen um sich gehabt hätte. (wahr)

☛ Dorikeikos hat sich in Mengbilla kaum verändert. Angeblich pflegte er ein paar kurze 'Beziehungen' zu Sklaven und anderen von ihm Abhängigen, aber "wahrscheinlich hat dieses herzlose Ungeheuer sie einfach in die Minen geschickt, als er ihrer überdrüssig wurde." (wahr / falsch)

DIE WAHRHEIT ÜBER SIDOR DORIKEIKOS

In Mengbilla brachte Sidor Dorikeikos es durch Geschick und Rücksichtslosigkeit zum Großadmiral. Sein Wort war Gesetz, er war niemandem mehr untertan – und einsam. Stets lebte er in Angst vor Verrat, nur bei Schwachen und Abhängigen, die keine Bedrohung für ihn darstellten, vermochte er zu fühlen. Doch früher oder später überwältigte ihn wieder die Furcht, und seine Geliebten mussten sterben. In seinem Grabmal ruhen bereits die Körper und Geister der 'Lieben' des Großadmirals, die er selbst dahingemordet hat – Opfer mengbillanischer Paranoia.

Der Admiralspalast

Dorikeikos besaß neben seinem kleinen Landsitz auch ein Anwesen in der Stadt (25 auf der Karte). Nach seiner Ermordung wird dieses sofort von einem der Nachfolgekandidaten, Leif Opato, besetzt – der den Namenlosen tun wird, die Durchsuchung der Räume zu gestatten. Sollte es den Helden gelingen, hier einzubrechen, finden sie zwar einige kleine Schätze und Artefakte, aber keine Hinweise.

DER SCHLÜSSEL

Bei Juwelieren, Edelsteinhändlern oder einem Hehler erhalten die Helden zwar gute Angebote für das vermeintliche Schmuckstück, die genaue Bedeutung ist aber niemandem bekannt. Allerdings erhalten die Helden einen Hinweis auf den Experten *Gatuso Aligana*, von dem es heißt, er kenne sich mit antiken Kultgegenständen hervorragend aus. Ihr Ansprechpartner kann versuchen, ein Treffen mit Aligana zu arrangieren.

Was die Helden nicht ahnen: Bei besagtem 'Aligana' handelt es sich um niemand Geringeren als Goldo Paligan, der schon mehrfach Relikte der Nemekathäer in Mengbilla erworben hat.

DER ÜBLICHE VERDÄCHTIGE

Da Deredan Karinor sich bisher erfolgreich im Hintergrund halten konnte, werden die Helden vermutlich Goldo Paligan verdächtigen. An Informanten fehlt es nicht, da vor der Anlegestelle der *Conquistadora* immer noch ein Heer von Tagedieben, Bettlern, Glücksrittern und Hehlern lauert. Genaue Informationen sind allerdings nicht zu erhalten, da selbst Mitglieder der Besatzung (mit Ausnahme des Wiesel) die nähere Umgebung des Schiffes derzeit nicht verlassen.

☛ Die Bewachung des Schiffes und des Piers erledigen die Al'Anfener selbst – und außerordentlich gründlich. An Land sind stets sechs Wachposten, ungezählte weitere an Deck und zwei kleine Boote kontrollieren die Gewässer rings um die Galeere. (wahr)

☛ Am gestrigen Abend hatte der Paligan zu einem festlichen Empfang geladen. Mit großem Gepränge waren nahezu alle Mächtigen der Stadt erschienen: der Großemir, Alrik Gerbelstein, Menchal ak'Taran ... Als jedoch die Nachricht von der Ermordung des Großadmirals bekannt wurde, sind die Gäste in alle Himmelsrichtungen davongestoben. (wahr)

☛ Nach den Feierlichkeiten hat der Paligan heimlich das Schiff verlassen und Obhut bei einem Verbündeten gesucht. (falsch)

Ein großes Spiel

Nicht nur Deredan Karinor ist auf der Suche nach den Helden, auch Goldo Paligan hat seinen Agenten, das Wiesel, beauftragt, nach den Überlebenden des Massakers in der Villa Dorikeikos Ausschau zu halten. Diesem gelingt es durch einen geschäftstüchtigen Hehler, einen Spitzel im Hafen oder einen aufmerksamen Gast des Giftmord, die Spur der Helden aufzunehmen. Nun versucht Paligan, ein Treffen mit den Helden zu arrangieren.

Stellen Sie den Kontakt her, kurz bevor die Helden zu Aktionen übergehen wollen oder wenn ihre Recherchen in eine Sackgasse führen. Je nach Verlauf der Untersuchungen gibt es zwei Optionen.

☛ Entweder informiert ein Hehler oder Informant die Helden, dass 'Gatuso Aligana' einem Treffen zugestimmt habe.

☛ Oder ein Bote überbringt das Schreiben eines Unbekannten, der den Helden "für eine geringfügige Gegenleistung" Informationen über Admiral Dorikeikos anbietet (wenn die Helden im Giftmord waren) oder ihnen ein Geheimnis über Goldo Paligan preiszugeben verspricht (wenn die Helden die *Conquistadora* ausforschten).

Gleich, ob der Gelehrte 'Aligana' oder der unbekannte Informant: Treffpunkt ist der östliche Eingang der Arena, zur dritten Mittagsstunde, der Zeit der Spiele.

Blut im Sand

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne steht hoch am Himmel. Schlimmer denn je liegt das heiße, schwüle 'Basiliskenwetter' über Mengbilla. Trotzdem ist anscheinend die ganze Stadt auf den Beinen. Auf dem Platz vor der alten, baufälligen Arena hat sich bereits buntes Volk versammelt. Schwertkünstler zeigen ihre Kunststücke, Händler preisen ihre Waren an. Doch so recht will eine gelöste Feststimmung nicht aufkommen. Fast ist es so, als ob die Mengbillaner selbst in die Arena steigen müssten, so ernst und gefasst blicken sie.

Treffen die Helden pünktlich ein, müssen sie nicht lange warten, bis das Wiesel an sie herantritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Schatten eines Torbogens tritt eine Gestalt auf euch zu. Ein Mann unbestimmbaren Alters, weder alt noch jung. Er geht gebückt, zieht das eine Beine leicht nach. Aus dem runden, einfältigen Gesicht blicken euch dunkle Knopfaugen an. Ein dünner Bart zittert lächerlich über einem schmallippigen Mund. Der Fremde spricht leise, kaum kann man seine Worte in dem Gelärm der Menge hören.

Der Fremde gibt vor, die Helden zu ihrem Informanten führen zu wollen. Schnell drückt er ihnen jeweils ein kleines Marmorbillet in die Hände und bittet sie, ihm zu folgen. Dann führt er sie durch einen relativ ruhigen Seiteneingang (wo die Helden ihre Eintrittskarten vorzeigen müssen) und einige Treppen hinauf zu einer großen Loge, auf der prächtig gekleidete Frauen und Männer auf Diwanen oder reich verzierten Lehnstühlen ruhen. Überall stehen Wachen in den Farben der verschiedenen Gilden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bevor ihr recht wisst, wie euch geschieht, kommt euch ein prächtig gekleideter Mann entgegen. Das dunkelblonde Haar ist leicht graumeliert, der graue Bart sorgfältig gestützt. Aus seinen Augen spricht Heiterkeit und Genugtuung. Es ist Goldo Paligan, der euch mit ausgesuchter Höflichkeit begrüßt: "Wir haben Euch erwartet, Questadores!"

Goldo führt die Helden auf die Loge der Mächtigen, zu der ängstlich und ehrfürchtig halb Mengbilla aufschaut. Beinahe zehn Schritt tiefer liegt die Arena. Der Weg der Helden führt unter anderem vorbei an Menchal ak'Taran und Alrik Gerbelstein, die jeweils inmitten einer Schar Getreuer Hof halten. Auf einem Diwan ruht ein alananischer Lebemann mit graumelierten langen Haaren – Deredan Karinor, den die Helden aus **Die Stunde des Todes** kennen (**Hinter dem Thron 75**). Als er die Helden mit Goldo erblickt (und wiedererkennt), setzt er den Weinpokal ab und lässt sie nicht mehr aus den Augen. Begrüßen die Helden ihn von sich aus, wird er mit der Routine eines Diplomaten höflich Konversation betreiben, was Goldo amüsiert verfolgt. Nur äußerst aufmerksame Beobachter (*Menschenkenntnis*-Probe +12) bemerken die Spannungen zwischen Goldo und Deredan sowie die Beunruhigung Karinors angesichts des unerwarteten Zusammentreffens.

Goldo begibt sich mit den Helden schließlich zu einem etwas abseits gelegenen Platz, wo neben einigen Sklaven und Günstlingen auch das Wiesel und die Boron-Geweihte *Iphenia Lanera* (Anfang 50, schmale Augenbrauen, blass geschminktes Gesicht, belehrend) das Treiben in der Arena verfolgen. Derweil laufen die ersten Gladiatoren unter dem Jubel der Masse in die Arena ein.

Zur Darstellung Goldo Paligans

Der Grande achtet auf den gebührenden Abstand der Helden, in jedem Sinne. Charakteren, denen er Achtung zollt (Kämpfer, Gelehrte, Geweihte) wird er höflich begegnen, andere etwas abschätzig nur in der dritten Person ansprechen ("Würde Er bitte ..."). Von sich selbst spricht Goldo stets im Pluralis Maiestatis ("Wir sind der Ansicht ..."). Fehlverhalten der Helden, sofern nicht aus Absicht, quittiert er mit einem nachsichtigen Lächeln.

Goldo ist ein Freund der gepflegten Konversation und kommt immer wieder auf die in der Arena laufenden Kämpfe zu sprechen.

Bleiben Sie in dem Gespräch stets ruhig, selbst in kritischen Situationen fast aufreizend gefasst und herablassend.

Der Grande fragt, er antwortet nicht. Wenn die Helden das Gespräch an sich ziehen oder auf Details zu sprechen kommen, antwortet auf ein leichtes Nicken Goldos hin das Wiesel oder Iphenia.

Nie würde er in Gegenwart der Helden schlecht über andere Mächtige sprechen, allenfalls kann man einen Doppelsinn hinter seinen Worten vermuten (z.B. über Shantalla Karinor: "Die sehr liebenswerte Tochter des geschätzten Deredan").

Zunächst fragt Goldo unumwunden danach, was genau in der Villa des Großadmirals vorgefallen ist. Wenn die Gruppe zögert, wird das Wiesel präzise die Kleidung beschreiben, die die Helden trugen, als sie das Haus betraten – und ihnen damit deutlich machen, dass Leugnen zwecklos ist. Bei den Schilderungen interessiert sich Goldo sehr für technische Einzelheiten des Anschlags und, vermutlich irritierend, für Einzelheiten der Einrichtung und Antiquitäten aus Dorikeikos' Besitz (etwa für Ausstellungsstücke im Pailos-Zimmer, Bodenmosaiks oder aber – insbesondere – den Utharsschlüssel).

Anschließend können die Helden folgende Informationen erhalten:

Er, Goldo, hat nichts mit der Ermordung des Admirals zu schaffen. (teilweise wahr, denn immerhin hat er dafür gesorgt, dass Mantikor von Sidors Handel Wind bekommt)

Sidor Dorikeikos war für ihn kein Freund, aber ein nützlicher Verbündeter, dessen Flotte Al'Anfa unterstützte. (wahr)

Vor seinem Tod hat der Admiral interessierten und reichen Personen angeboten, eine Liste mit Namen zu verkaufen: die Identitäten sämtlicher Mitglieder einer geheimen Gruppierung namens Mantikor (wahr), die in Meridiana und darüber hinaus Einfluss auf Politik und Handel ausübt (falsch, Mantikor war in den letzten Jahren inaktiv).

"Glaubt ihr, es ist ein Zufall, dass Deredan Karinor in der Stadt weilt? Er sucht wie ihr nach dem Geheimnis des Großadmirals. Warum er die Liste begehrt? Keine Ahnung – vielleicht steht darauf ein Name, den er kennt." (wahr)

Goldo ist vor allem daran gelegen, dass den Mördern seines alten Bekannten Sidor Dorikeikos Gerechtigkeit widerfährt. (wahr, aber nicht aus sentimental Gründen)

Die geheime Liste ist für ihn eine Nebensache, da Mantikor seine Kreise nicht stört. (falsch)

Für eine Abschrift der Liste bietet Goldo den Helden 250 Dublonen, was 500 Dukaten entspricht; er lässt sich auf die doppelte Summe hoch handeln. Bieten die Helden ihm sogar das Original an, lacht Goldo kalt: "Ich müsste euch schon ermorden, damit ihr mich nicht hintergeht."

Willigen die Helden ein, mit Goldo Paligan zusammenzuarbeiten, kann das Wiesel den Helden alle noch fehlenden Hintergründe aus dem Abschnitt **Wer war Sidor Dorikeikos?** (Seite 35) zur Verfügung stellen.

Spätestens jetzt sollte das Gespräch auf den Clavis Uthari kommen. Die Bedeutung dieses Schlüssels wird den Helden von Iphenia erläutert (siehe **Der Clavis Uthari** auf S. 34). Wenn dies der Schlüssel zum Kreise der 'Lieben' des Admirals sein soll, so Iphenia, dann könnte es sich um ein Grab oder ein mit dem Übergang der Seele ins Paradies verbundenen Ort handeln. Außerdem gleicht die Machart und Symbolik des Schlüssels erstaunlich den Halbreiefs auf dem Sarkophagdeckel für die Grablege Admiral Dorikeikos'. Der Sarkophag wurde gestern fertig gestellt und in den Boron-Tempel gebracht. Darin eingemeißelt waren außerdem, wie der Tote es zu Lebzeiten gewünscht hatte, die Worte »In den Tod vertraue«.

Iphenia ist der festen Überzeugung, dass Dorikeikos sein Geheimnis im wahrsten Sinne des Wortes mit ins Grab genommen hat. Nun drängt die Zeit: Für morgen früh ist seine Beisetzung angesetzt, das Grab wird dann eingesegnet und versiegelt. Wollen die Helden nicht die Totenruhe stören (was Iphenia und den Al'Anfanern ein Gräuel ist), dann müssen sie schnell handeln.

Von Iphenia können die Helden die wichtigsten Informationen über das Grabmal erhalten. Es handelt sich um eine kleine Marmorgruft, die, wie bei den Kyrioi üblich, schon vor Jahren in der Nähe der Seelensümpfe (und damit der legendären Stadt Al'Bor) errichtet worden ist. Das Grabmal des Admirals ist leicht an den Statuen am Eingang zu erkennen: zwei Zyklopen, die sich auf mächtige Pailoi stützen. Wo die Liste verborgen sein könnte, vermag Iphenia nicht zu sagen.

Die Todgeweihten

Während die Helden auf der Loge mit Goldo Paligan und seinen Vertrauten parlieren, kämpfen in der Arena Menschen um ihr Leben. Ein Sieg wird von dem Herrn des Gladiators und seinen Anhängern frenetisch gefeiert, der Befehl zur Tötung des gegnerischen Kämpfers genüsslich auskostet – während die Anhänger des Verlierers laut fluchen und wehklagen und der Eigentümer die Erniedrigung mit Fassung zu tragen versucht.

Beschreiben Sie den Helden, dramaturgisch gestrafft, den einen oder anderen Kampf, lassen Sie sie über den Ausgang spekulieren, mit Goldo Wetten abschließen – und dann wieder über die Grausamkeit des Schauspiels (und ihr eigenes Tun) erschrecken.

HINTER UTHARS PFORTE

Als die Helden eilig die Arena verlassen, dämmert es. In der Ferne ist Donnerrollen zu hören. Über der See zieht ein Gewitter auf. Goldo Paligan verlässt die Arena gleichzeitig mit den Helden, um, wie er sagt, von der *Conquistadora* Unterstützung zu holen. Kurz darauf wird Deredan Karinor durch den Doppelagenten in Goldos Gefolge über die jüngsten Entwicklungen informiert. Angesichts der Dringlichkeit entschließt sich Karinor, selbst zu handeln, und eilt mit allen gerade verfügbaren Kräften den Helden hinterher.

Derweil sind die Helden unterwegs. Immer wieder tauchen entlang des Weges Gräfte und Denkmäler auf. Mächtige Statuen halten ewige Wacht vor kleinen Pyramiden, einst prächtigen Nasuleen und wuchtigen Basaltgräbern. Als die Helden vor dem Grab des Admirals eintreffen, ist der Himmel von schwarzen Wolken bedeckt, ein kräftiger Wind setzt ein und schwere Regentropfen fallen vom Himmel.

Die Gruft ist aus dem zartgrauen Marmor Mengbillas im zyklöpäisch-aurelianischen Stil errichtet. Die beiden großen Zyklopenstatuen sind die einzige Zierde. Über dem Portal sind die Worte verewigt: »In den Tod vertraue«. Davor stehen zwei junge Krieger der Schwarzen Garde (ihre Werte entsprechen denen der **Stadtgardisten auf Seite 30**). Haben die Helden die Tempelkrieger (möglichst unblutig) überwunden, können sie durch das unverschlossene Tor in die Gruft eindringen. Einen Plan des Grabmals finden Sie auf Seite 118.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Grell aufleuchtende Blitze, die aus dem schwarz verhangenen Himmelszelt zucken, werfen ihr weißes Licht die vor euch liegenden Stufen hinab. Dunkel rollender Donner hallt in dem Gang wider. Beinahe klingt es so, als würde Sumu selbst grollen. Nach ein paar Schritten erreicht ihr einen kleinen, etwa quadratischen Raum. Er ist schlicht, fast bescheiden, würde nicht der allgegenwärtige Marmor vom Reichtum des Verstorbenen künden. In der Mitte steht der große, steinerne und noch leere Sarkophag. Reliefs an der Wand künden von den Heldentaten Sidor Dorikeikos' und kleine Fresken preisen nach drei Himmelsrichtungen die Macht des Götterfürsten Boron.

Die neun mal neun Schritt messende Gruft ist wenig auffällig. Der Sarkophag ist leer und ungeschmückt. Die Reliefs sind von schlichter Art – und haben mit dem Leben des Großadmirals wenig gemein. Einzig die kleinen Fresken zum Lobpreise Borons sind wahre Kunstwerke. Nach Westen hin ist ein Bild des gekrönten Raben zu sehen, darunter ein Reigen tanzender Toter und die Zeile »Tod ist Erlösung«. Auf der östlichen Seite befindet sich ein Bildnis des Hochheiligen Nemekeath, zu dessen Füßen sich Menschen lächelnd selbst entleiben. Darunter stehen die Worte: »Das Ende ist der Anfang«. Nach Süden befindet sich ein Bild, das auf den ersten Blick Uthar in seiner Rolle als Vollstrecker des göttlichen Willens mit Pfeil und Bogen zeigt. Zu seinen Füßen liegen einige Verstorbene mit seligem Lächeln auf den Lippen. Bei eingehender Betrachtung ist zu erkennen, dass das Gesicht Uthars Ähnlichkeit mit dem Antlitz Sidor Dorikeikos' hat.

Als Schmuck trägt der Alveranier einen Utharsschlüssel. Unter dem Bildnis steht der Satz: »In den Tod vertraue«.

Untersuchen die Helden die nähere Umgebung dieses Bildes genauer, können sie eine Lücke zwischen zwei Marmorplatten entdecken (*Sinnenschärfe* +4 oder *Zwergennase*). Der Clavis Uthari lässt sich hier einführen, drehen – und hinter dem Fresko öffnet sich eine Geheimtür, 'Uthars Pforte'. Dahinter liegt eine schmale Wendeltreppe. Der Gang ist mit grob behauenen Steinplatten versehen. Ein dumpfer, fauler Geruch liegt in der Luft. Die Wände sind zum Teil mit Schimmel bedeckt. Selbst wenn kein Held unter *Raumangst* leidet – dieser Ort ist beklemmend. Auch lässt sich nicht erkennen, wie sich die Tür von innen wieder öffnen lässt, wenn sie einmal geschlossen ist.

Steigen die Helden hinab, erlebt einer von ihnen (ein Held mit niedriger MR und hoher IN oder der negativen Eigenschaft *Medium*) eine erste 'Begegnung der dritten Art'.



Damiras Erinnerung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig setzt du auf der dunklen, feuchten Treppe einen Fuß vor den anderen, als dir ein eisiger kalter Windhauch ins Gesicht fährt. Nur für einen Augenblick schließt du die Augen – doch als du sie wieder öffnest, sind deine Gefährten verschwunden. Stattdessen steht vor dir an diesem schrecklichen Ort Sidor Dorikeikos, um Jahre jünger, in der einen Hand eine Fackel, in der anderen eine helle, feingliedrige Hand. Deine Hand!

»Komm mit mir meine Liebe«, so spricht er. »Willst du nicht endlich mein Geheimnis mit mir teilen?«

Voll Schrecken schließt du die Augen – als du sie wieder öffnest, ist die Erscheinung verschwunden, deine Gefährten stehen wieder vor dir.

Der Geist der Tänzerin Damira, die hier von Sidor Dorikeikos ermordet wurde, teilt Damiras Erinnerungen mit einem der Helden. Gewissermaßen durch seine Augen wird er mit ansehen müssen, welche Taten hier verübt wurden.

DIE KAMMER DER SCHMERZEN

Die Helden müssen einige Schritt in die Tiefe steigen, bis sie an eine offene Tür gelangen, über der eine Inschrift prangt: »Nur die Toten schweigen«. Dahinter liegt ein halbkreisförmiger Raum. Eine geschlossene Tür ist zu sehen. Treten die Helden ein, fallen sofort breite, tiefe Rillen im Boden auf, die ein Muster formen: ein alfanisches Boronsrad mit fünf Speichen, das einen Dreiviertelkreis bildet. An den Enden der vier äußeren Speichen sind Fessellringe angebracht.



Damiras Erinnerung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du liegst auf dem Boden. Dein Körper brennt. Die Schmerzen sind unerträglich. Deine Hände, deine Füße sind gefesselt. Du willst schreien, doch der Knebel würgt dich, raubt dir den Atem. Über dir steht Dorikeikos. Alle Liebe, alle Wärme ist aus seinem Gesicht gewichen. Ist das der Mann, den du kennst? Kalt wie der Tod blicken seine Augen. Und wieder diese Frage, die du nicht verstehst: »Warum hast du mich verraten, Damira? Warum nur?«

Dein dumpfer, durch den Knebel erstickter Schrei gibt ihm Antwort, als die blutige Klinge wieder in deinen Leib fährt. Was nur hast du getan, diesen Mann so schrecklich zu verwandeln?

Der Geist Damiras hat von dem Helden Besitz ergriffen, der sich aber dagegen wehren kann (nach 10 KR eine KL-Probe +4, bei Nachteil *Medium* +6, danach alle 10 KR um je weitere zwei Punkte erschwert). Je länger der Held die schrecklichen Erinnerungen erdulden muss, desto stärker leiden seine Entschlossenheit und Konzentrationsfähigkeit (je 10 KR Besessenheit für einen Tag MU und KL -1 und Alpträume nach Ihrem Ermessen). Bevor er den Geist wieder abschütteln kann oder seine Gefährten diesen durch Überzeugungsarbeit oder Magie vertreiben, wird der Held noch einer letzten Erinnerung teilhaftig.



Damiras Erinnerung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder und wieder und wieder hat er deinen Körper malträtiert. Du bist ein einziger Schmerz, dein einziger Wunsch ist der Tod. Er verspricht ihn dir, verheißt ihn dir. Bald wirst du eingehen in das Paradies, wird deine Seele ihm vorausgehen. Oh, wie du es herbeisehnst! Er wird dich erlösen von deinen Qualen.

Er hebt dich auf. Du hörst seine Worte: "Oh, Damira, ich verzeihe dir deinen Verrat. Möge Boron deine Seele in seinem herrlichen Paradies empfangen."

Die Tür öffnet sich.

Eine Halle, ein Reich der Toten.



DIE KAMMER DES SCHWEIGENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die andere, nicht verschlossene Tür betretet ihr einen finsternen Raum. Die Tür knarrt. Stickige, modrige Luft schlägt euch entgegen. Ein leises Heulen liegt in der Luft, doch es geht kein Wind. In der Ferne, über der Erde hört man Donnerrollen.

Da fährt euch ein schriller, wahnsinniger Schrei bis ins Mark und eine schemenhafte Gestalt rauscht aus dem Dunkel hervor. Leere Augenhöhlen starren euch an, Überreste fauligen Fleisches hängen von blanken Knochen, und wo ein Brustkorb sein sollte, klafft nur dunkle Leere zwischen bleichem Gebeine.

Der Raum misst neun mal neun Schritt. In der Mitte ist unter einem Gewölbe ein basalt-schwarzer Altar aufgerichtet, auf dem zwei Kandelaber stehen. Dort türmen sich zahlreiche Schriftrollen – und mitten aus den Bergen von Pergament stieren einige Totenköpfe aus hohlen, leeren Augen.

Im Rücken des Altars sind in einem Halbkreis, leicht aufgerichtet, acht Bahren aufgestellt, auf denen in weite, weiße Gewänder gehüllt, das Gesicht hinter einer silbernen Maske verborgen, die skelettierten Leich-

name der 'Lieben' des Admirals ruhen, die alle eine erst vor wenigen Tagen verwelkte Lotosblüte in den knöchigen Händen halten. In den Wänden des Raumes befinden sich kleine, tiefe Wandnischen, in denen sich bleiche Gebeine türmen – auf und zwischen denen wiederum zahllose Schriftrollen aufgestapelt sind. Es sieht aus, als hätte ein wahnsinniger Gelehrter die Toten unter einem Berg aus Schriften begraben. In dieser Halle treffen die Helden auf die gemarterten Seelen weiterer Opfer des Admirals, die nachts erwachen (weshalb Dorikeikos das Grab nur tagsüber aufsuchte). Die Eigenschaften und Charakteristika der verschiedenen Geister sind unten vorgestellt. Kombinieren Sie diese Geister je nach Handlung der Helden zu einem Horror-Kabinett.

GEFESSELTE SEELEN

In der Kammer befinden sich nicht nur die Leichname der Geliebten Dorikeikos', die er inmitten des Raumes aufbahrte, sondern auch die Überreste einiger Mengbillaner, die er verschwinden ließ, die Gerippe (vermeintlich) untreuer Diener und einiger Offiziere sowie die Skelette der Sklaven, die die geheimen Kammern bauten und die der Admiral hier eines elenden Hungertodes sterben ließ.

Die Tänzerin Damira

Charakter: scheu, ängstlich, sucht Nähe und Verständnis

Austreiben: +6

Eigenschaften: Intelligenz, (teilweise) Übernahme eines fremden Geistes

Handlungen: Damira kann sich den Helden nur mitteilen, indem sie diese an ihren Eindrücken oder Erinnerungen teilhaben lässt.

Fluch: Damira hat, in der Hoffnung auf Reichtum, ihren Mann Rakim für Dorikeikos verlassen. Erlösung findet sie, wenn die Helden ihren Mann aufsuchen und von ihrer Reue berichten.

Die Dienerin Onoë

Charakter: wankelmütig, wahnsinnig

Austreiben: +2

Eigenschaften: Manifestation, Sprache

Handlungen: erscheint als erschreckende, entstellte, kaum noch menschliche Gestalt (MU-Probe +3, andernfalls Malus in Höhe der fehlenden Punkte auf MU, KL, CH und FF, evtl. Neuberechnung von AT, FK, INI und MR).

Fluch: Hass und Zorn auf ihren Mörder – und nun die Unmöglichkeit, Rache zu üben. Ihr Wahnsinn kann nur durch den Segen der Boroni Ruhe finden.

Die Künstlerin Iocalla

Charakter: melancholisch

Austreiben: +3

Eigenschaften: Intelligenz, partielle Beherrschung toter Körper, Sprache

Handlungen: der sprechende Schädel und leichte Bewegungen eines Skelettes

Fluch: Die Künstlerin wurde von Dorikeikos gezwungen, die Fresken in seinem Grabmal anzufertigen. Ihr einziger Wunsch ist, dass diese Werke vernichtet werden.

Die Sklavin Cheriya

Charakter: unsicher, kooperativ

Austreiben: +2

Eigenschaften: Sprache, Manifestation, Intelligenz

Handlungen: tritt nur als vage leuchtender Schemen (*Sinnenschärfe* +6) in Erscheinung, hält sich zurück, schluchzt gelegentlich. Weicht vor den Helden erst angstvoll zurück, ist dann aber hilfsbereit und kann auch versuchen, die anderen Geister zu beruhigen.

Fluch: Dorikeikos drohte, ihre Familie zu ermorden, wenn sie ihren 'Verrat' nicht gestand. Sie möchte erfahren, was aus ihren Kindern geworden ist.

Mehr Geister?

Sie können das Gruselkabinett gerne um weitere Erscheinungen ergänzen. Achten Sie nur darauf, dass jede eine eigene Persönlichkeit behält. Sollte Ahmira die Helden bis hierher begleitet haben, kann ihre Reaktion daran erinnern, dass es Frauen wie sie gewesen sind: Angesichts des unglaublichen Schreckens, des furchtbaren Geheimnisses Dorikeikos' bricht die Tülamidin weinend zusammen, vollkommen erstarrt und zu keiner Handlung zu bewegen.

- ☞ Fiehende Helden werden von Onoë mit grellem Lachen verfolgt.
- ☞ Helden, die den Raum betreten, werden von Iocalla angefallen, die sich zwar nur langsam von ihrem Platz entfernen, wohl aber schnell Hände und Füße bewegen und so etwa plötzlich Hand- oder Fußgelenk des Helden umfassen kann.
- ☞ Ein dritter Held wird von weiteren Erinnerungen Damiras heimgesucht.



Damiras Erinnerung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten des Dunkels sitzt er und lächelt. Vor ihm liegst du, dein sanftes, weißes Gesicht ist von Blut verschmiert, dein helles blondes Haar schwarz verkrustet, dein graziler Körper unzählige Male durchbohrt. Zärtlich ergreift Sidor deine Hand. "Immer wirst du nun bei mir sein, immer mir treu!"
Stundenlang sitzt er so, schweigt glücklich.

Eine Gefahr stellen die Geister nicht dar. Weder können sie verletzen, noch selbst verletzt werden. Nur der Korpus, in dem sich Iocallas Geist befindet, ist mit Waffengewalt zerstörbar – woraufhin sie sofort in das nächste Skelett schlüpft und den Helden auslacht. Allerdings ist es möglich, die Geister durch Magie (GEISTERBANN) oder Liturgien (z.B. PRAIOS' MAGIEBANN) zu vertreiben.

Wenn der erste Schreck überstanden ist, beruhigt sich das Geisterchaos jedoch langsam. Damira zieht sich ängstlich zurück, Onoë erfährt einen plötzlichen Stimmungswandel und beginnt zu jammern und zu klagen und Iocalla wird ihres Spiels irgendwann müde und spottet nur noch über die vergebliche Suche der Helden. Die Gegenwart der Geister sollte den Helden zwar stets schaurig bewusst bleiben – doch die gefesselten Seelen sind an sich friedfertig.

DORIKEIKOS' GEHEIMNIS

Im ganzen Raum verteilt finden sich zahllose mit bunten Seidenbändchen gebundene Pergamentrollen. Die Schriften sind problemlos zu öffnen, jedoch mit einer vollkommen unbekannten Schrift bedeckt. Dorikeikos hat sich zweier Finessen bedient, um seine Geheimnisse vor zufälliger Entdeckung zu schützen: Wichtige Aufzeichnungen hat er grundsätzlich in einer Geheimschrift niedergelegt – und unter Unmengen anderer Dokumente verborgen, die mit ähnlichen Zeichen beschriftet sind, aber keinerlei Inhalt haben.

Das Dossier können die Helden mit Hilfe der Geister finden. Dazu müssen sie sich allerdings mit ihnen verständigen.

- ☞ Wenn der Geist Damiras mit einem der Helden in Kontakt tritt, kann dieser versuchen, mit ihr durch Gedankenbilder zu kommunizieren (*Selbstbeherrschungs*-Probe +4 und *KL*-Probe +4).
- ☞ Wenn das Chaos sich beruhigt hat, kann ein Held auf den Geist Cheriyas aufmerksam oder sogar von dem schüchternen, aber hilfsbereiten Geist unvermittelt angesprochen werden.
- ☞ Mit Iocalla kann ein Held – ihren Schädel in der Hand – Gespräche über Kunst, Kultur und Geschichte führen. Einem 'empfindsamen' Helden wird sie gerne helfen.

Welche Wünsche die Geister als Gegenleistung für ihre Hilfe fordern und wie ihre Seelen erlöst werden können, entnehmen Sie bitte dem Kasten **Gefesselte Seelen**. Wenn die Helden die Geister überzeugen können, werden diese ihnen erzählen (bzw. Damira dies in Erinnerungsbildern zeigen), dass Dorikeikos vor nicht allzu langer Zeit eine

Schriftrolle in einer der hinteren Grabkammern verbarg, die durch ein purpurnes Band zusammengehalten wurde. Dann setzte er sich, wie er es an manchen Tagen tat, in die Mitte des 'Kreises seiner Lieben' und erzählte, wie er seinen Feinden die Demütigungen vergelten werde: "Für jede Wunde, die sie mir schlugen", so sagte er, "werde ich ihnen zwei schlagen. Wenn erst diese Liste in den Händen ihrer Feinde ist ..."

Mit diesem Hinweis können die Helden die Liste leicht bergen.



Dorikeikos' Liste

Wenn die Helden das Pergament entrollen, müssen sie feststellen, dass auch dieses Dokument verschlüsselt wurde. Nur ein mit wenigen

Strichen angedeuteter Mantikor deutet auf die mögliche Bedeutung hin. Die Verschlüsselung ist äußerst komplex. Dorikeikos hat die Dokumente in Zyklopäisch geschrieben und mit einem eigentümlichen Zeichensatz kodiert, der für häufig vorkommende Buchstaben mehrere Zeichen vorsah, um eine Entschlüsselung nach der Häufigkeitsmethode auszuschließen. Außerdem arbeitete er nach einem (relativ einfachen) Austauschverfahren und schrieb das Dokument als Bustrophedon – wechselte also in jeder Zeile die Schreibrichtung. Sollten die Helden eine Kopie des Textes anfertigen (*Malen/Zeichnen* +4), um selbst den Geheimnissen Dorikeikos auf den Grund zu gehen, erwartet sie ein hartes Stück Arbeit: Ein Experte muss auf die Entschlüsselung des Textes etwa 300 Arbeitsstunden verwenden. Sich am Tage länger als fünf Stunden mit der Materie zu beschäftigen, erfordert außerordentliche Konzentration (*KL*-Probe +6 je weitere Stunde), so dass die Arbeit etwa 60 Tage in Anspruch nimmt. Voraussetzung sind drei gelungene *Kryptographie*-Proben +8. Jede misslungene Probe erfordert 100 weitere Arbeitsstunden. Verbliebene *TaP** verkürzen hingegen die Arbeit um jeweils 10 Stunden. Schließlich gibt das Pergament folgende Information preis:

»Die Klinge gegen den Erben der Krone, den Prinzen Jaltek, führten im purpurnen Mantel Herzog Berytos von Pailos und Pokallos, der Zwerg. An ihrer Seite standen Isbaard Grom, der nun schon bei seinem Gott weilende Diener der Hand Borons, Deredan Karinor, der Dunkelsinnige, Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina, die Schlange an Vinsalts Busen, der Graue Geier – des Prinzen lieber, entfernter Onkel – und Meister Saladan von Arivor. Dies sind die Namen, dies ist das wahre Antlitz des Mantikors.

DIE PURPURNE AKTEN

Kaum haben die Helden die Liste gefunden, als Deredan Karinor mit einigen Söldnern und seiner Leibmaga *Charissa Dalema* eintrifft. Da weder das Portal noch die Geheimgtür von den Helden verschlossen werden kann, findet Karinor leicht den Weg und kann, wenn keine Wachposten aufgestellt wurden, die Helden überraschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr haltet das Dokument in Händen. Das purpurne Band ist geöffnet, das Pergament entrollt. Ihr blickt auf zahlreiche merkwürdige Zeichen – die in euren Augen keinerlei Sinn ergeben. Während ihr noch rätselt, dröhnt über euren Köpfen kräftiger Donnerhall. Fast meint ihr, die Erde beben zu spüren. Da hört ihr von der Treppe her schwere Schritte, Metall schlägt gegen die steinernen Wände.



Die Helden können die Eindringlinge noch an der Treppe stellen, dürfen aber von der feindlichen Übermacht langsam zurück gedrängt werden. Schließlich erscheint, in sicherem Abstand und geschützt von seiner Magierin, Deredan Karinor. Wie alle seine Kämpfer ist er vollkommen durchnässt, seinen Umhang hat er sich vom Leib gerissen, in der Hand einen prächtigen Sklaventod – er sieht aus wie eine zum Leben erwachte bosparanische Statue.

Wenn die Helden durch die Übermacht gezwungen werden, sich in die Kammer des Schweigens zurückzuziehen, nimmt der Kampf eine plötzliche Wendung. Die nachstürmenden Kämpfer werden durch die Geister vollkommen überrascht: Der schreckliche Schemen Onoës, ein wie irr kichernder Schädel, ein heulendes Irrlicht – in Panik wenden sich einige Söldner zur Flucht, reißen die nachfolgenden um, Chaos bricht aus.

Angesichts der drohenden Niederlage befiehlt Deredan, die Pergamente zu entzünden (durch eine Fackel oder einen IGNIFAXIUS). Die Schriftrollen gehen sofort in Flammen auf, Rauch steigt auf – und Deredan Karinor sucht das Weite in der Absicht, die Geheimtür zu



schließen und die Helden einem Erstickungs- oder Feuertod zu überlassen. Dass er damit auch zahlreiche seiner eigenen Leute opfert, kümmert ihn nicht.

Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten:

• Einem oder mehreren Helden könnte es im Chaos gelingen, an den Söldnern vorbei zu gelangen und Deredan die Treppe hinauf zu folgen, sich gegen die Tür zu werfen und ihn so daran zu hindern, sie von außen zu schließen. Deredan lässt daraufhin von diesem Versuch ab und flieht.

• Den Erstickungstod vor Augen, könnten die Helden auch einen zweiten Ausgang finden oder einen schmalen Belüftungsschacht, durch den zumindest einer der Helden hinauskabbeln kann, um die Tür von vorn wieder zu öffnen: "He, schaut mal: die Flammen! Sie flackern alle in diese Richtung da. In diese Ecke!"

Hier obliegt es den Handlungen und Fähigkeiten der Helden und Ihrer meisterlichen Entscheidung, ob die Gruppe Deredan stellen kann oder ob er entkommt.

• **Variante A – Ein Ende im Regen:** Im strömenden Regen, vor gleißenden Blitzen und rollendem Donner in schwarzer Nacht kann er gestellt werden. In seinem letzten Kampf wird er sich noch einmal aller Mittel bedienen – rondrianisch gesinnte Charaktere fordert er zu einem ehrenhaften Zweikampf (den er mit Gift für sich zu entscheiden versucht), und im Angesicht der Niederlage droht er seinem Gegner damit, dass sein, Deredans, Tod furchtbare Folgen für die Lieben des Helden haben werde. Schließlich stirbt der Grande durch die Angriffe der Helden oder von eigener Hand, wenn sie ihn gefangen nehmen wollen. Die Helden können Deredans Habe an sich nehmen; wenn sie es nicht tun, werden ihn Bettler und Diebe noch vor dem Morgengrauen aller Besitztümer und Kleidungsstücke entledigt haben.

• **Variante B – "Ich komme wieder!":** Wenn Deredan entkommt, wird er Mengbilla schleunigst verlassen und sich auf den Zyklopeninseln verbergen. Die Helden können ihm dann bei der finalen Abrechnung in Teremon wiederbegegnen (siehe **Das Cosseira-Complot**, Seite 77) und die Sache dort zu Ende bringen.

Deredan Karinor

Aussehen: Ende 50, gut aussehend, graumelierte lange Haare, blaue Augen

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16, Wohlklang, Eitelkeit 7

Sklaventod: INI 15+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+6 DK N

Dolch: INI 14+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+1 DK H

LeP 33 AuP 42 RS 0 WS 7 GS 8 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Finte, Ausfall

Besonderheiten: Deredans schlanker Sklaventod 'Bestrafer' wurde von Meister Saladan von Arivor aus Mirhamer Stahl und Endurium geschmiedet; die schwarz glänzende Waffe gerät jedem Schwertmeister zur Ehre (und ist deutlich besser als ihr derzeitiger Träger): TP 1W6+6, TP/KK 12/3, BF –3, INI +1, WM +1/0. Griff und Scheide sind mit 27 Schwarzen Perlen verziert (Materialwert von Waffe und Gehänge: 7.000 Dukaten). Außerdem verfügt Deredan über einen Mondsilberring, der ihn gegen Zauber schützt (GARDIANUM für 30 Punkte, auch gegen Verwandlungen und Beherrschungen). Sein Dolch ist – natürlich – vergiftet, nämlich mit Kukris (Stufe 12; Beginn nach 10 KR, dann 1W6–1 SP/KR, nach 10 KR Juckreiz, nach 15 KR Krämpfe), er selbst ist durch die Einnahme von Olginwurz immun gegen Gifte.

Charissa Dalema, Leibmagierin

Aussehen: Ende 30, zierlich, lange schwarze Haare, spitze Nase

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 14, Arroganz 7

Magierstab: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK N

Langdolch: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+2 DK H

LeP 29 AsP 46 AuP 32 RS 1 WS 6 GS 7 MR 6

Herausragende Zauberfertigkeiten: Nihilogravo 13, Aerogelo 11, Ignifaxius 11, Axxeleratus 7, Armatrutz 14, Gardianum 9, Psychostabilis 9, Balsam 10, Sensattacco 6 und weitere Zauber v.a. aus den Bereichen Eigenschaften und Umwelt

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Zauberroutine, Zauber unterbrechen, Zauber bereithalten

Söldling

Herausragende Eigenschaften: KK 14, Aberglaube 5

Säbel: INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+3 DK N

Raufen: INI 10+1W6 AT 13 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 35 AuP 37 RS 3 WS 7 GS 6 MR 2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag

AUSKLANG

Nach dem Sieg über Deredan Karinor trifft auch Goldo Paligan mit Gefolge am Grabmal ein. Er lobt erst die Helden für ihre Tapferkeit (auch, um sich die Kämpen für weitere Aufträge gewogen zu halten, siehe **Schattengift** ab Seite 42) und 'bittet' dann um eine Abschrift des Pergamentes. Es versteht sich von selbst, dass der Grande dies als Befehl versteht.

Sidor Dorikeikos wird noch im Tode durch die Boron-Kirche verdammt und über seine Seele eine Anathema gesprochen. Freilich nicht wegen der ruchlosen Morde, sondern ob seiner ketzerischen Anmaßung, sich in Bild und Tat mit dem Alveraniar Uthar gleichzustellen. Die Seele des Admirals findet so nicht Eingang in die göttlichen Hallen.

Haben die Helden einem oder mehreren der Geister in Dorikeikos' Grabmal eine Queste zu erfüllen versprochen, so steht es Ihnen frei, diese auszugestalten. Die Aufgabe kann leicht zu bewältigen sein – womöglich ist sie aber auch der Auftakt für ein weiteres Abenteuer. Brechen die Helden ihr Versprechen, so werden andere Geister ihnen in Zukunft deutlich unfreundlicher begegnen – und auf der Seelenwaage Rethon mag ihre Seele einst leichter wiegen.

Wenn die Helden das Dokument schließlich an Niam von Bosparan überreichen, haben sie ihre Schuld getilgt – und sich **500 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Hinzu kommen Spezielle Erfahrungen vor allem in **Götter/Kulte** und **Geschichtswissen** sowie auf andere oft eingesetzte Talente (z.B. *Gassenwissen*, *Klettern*, *Überreden*) und Kampf- und Zauberfertigkeiten.

Fazit

Was wissen die einzelnen Gruppierungen und Personen nach den Ereignissen von **Unter Haien**?

Die Helden ...

... wissen, dass Sidor Dorikeikos der 'Falkenmann' war, der zu den Mördern des Kronprinzen Jaltek zählte. Außerdem können sie vermuten, dass der von ihnen getötete Deredan Karinor ebenfalls Teil der Verschwörung war. Zugleich sollten die Helden sich aber auch fragen, was für eine merkwürdige Verquickung von 'Zufällen' sie von Sibur nach Mengbilla geführt hat. Schüren Sie diesen Argwohn und das Rätselraten bis zum nächsten Kapitel – dort werden die Zusammenhänge den Helden (und Spielern) enthüllt.

Ein Beispiel: Nach ihrer Rückkehr aus Mengbilla werden die Helden vom Tod der Rondria Kolemaistos erfahren (siehe **Zeittafel** auf Seite 27). Ihnen wird vermutlich seltsam zumute sein, wenn sie hören, dass die Privatsekretärin zunächst nicht erkannt wurde und der Steckbrief der 'unbekannten Kurtisane' mit der Beschreibung Lavinias aus **Träume von Bosparan** übereinstimmt (inklusive fehlendem Zeh).

Wollte Lavinia/Rondria Aldare mit Purpurblitz ermorden? Hatte sie vielleicht gar Amene auf dem Gewissen? Wenn ja, wer hat sie zur Strecke gebracht? Das Tagebuch des Alchimisten haben die Helden nämlich nur dem Hochgeweihten des Praios übergeben.

Dies kann durchaus zu einer gewissen Paranoia führen. Doch Vorsicht: Die Helden sollten sich nicht wie Sidor Dorikeikos in den Wahn hineinsteigern. Sorgen Sie in jedem Fall dafür, dass Niam die Liste der Verschwörer erhält. Wenn die Helden sie behalten wollen oder anderen Personen übergeben, beschaffen Niams Diebe und Todschräger das Dokument – und die Helden haben eine (veritable) Feindin mehr.

☛ **Timor** triumphiert über den Tod eines Verschwörers (oder gleich zweier) und hält die Liste in Händen, die ihm die Namen der anderen Täter verraten wird. Er fiebert seinem Triumph entgegen.

☛ **Mantikor** ist nach dem Scheitern Deredan Karinors in höchste Alarmbereitschaft versetzt und versucht durch entschiedene Reaktion wieder das Heft des Handelns in die Hand zu bekommen. Wenn die Helden als Personen auffällig geworden sind (z.B. Deredan überlebt und ihre Namen kennt), ist jetzt der Moment gekommen, sie durch Manöver Mantikors zu bedrohen.

SCHATTENGIFT

Zeit: irgendwann im Firun oder Tsa 1029 BF

Ort: Mengbilla

DAS ABENTEUER

Nach dem Tod des Großadmirals Sidor Dorikeikos (siehe Seite 31) ringen die Kapitäne um die Nachfolge und die Mächtigen der Stadt um Macht und Einfluss. Neben den Kyrioi Mengbillas mischt sich auch Goldo Paligan in die Auseinandersetzung ein und unterstützt heimlich die Kapitänin *Palamyda Dyllis*. Er hofft, dadurch eine Verbündete für seine machtpolitischen Pläne auf den Zyklopeninseln zu gewinnen und zugleich das Machtgleichgewicht in Mengbilla zu erhalten. Paligan sieht daher seine Interessen gefährdet, als 'seine' Kandidatin ermordet wird. Dahinter scheint eine geheime Organisation zu stecken, die sich *Fraternitas Uthari* nennt und durch *Menchal ak'Taran*, den Patron der Alchimisten-Gilde, gelenkt wird (**Meridiana** 187).

Tatsächlich steht hinter dem Anschlag jedoch die berüchtigte Beherrscherin und Dämonologin *Saya di Zeforika* (siehe Seite 46), die einerseits nach Macht und andererseits nach Rache an ihrem alten Bundesgenossen *Menchal ak'Taran* trachtet. Im Auftrag des Al'Anfaners untersuchen die Helden den Hintergrund des Mordes an der Capitana und stoßen auf merkwürdige Ungereimtheiten.

DIE RUHE VOR DEM STURM

Helden, die nach der Ermordung des Großadmirals Sidor Dorikeikos in Mengbilla eintreffen, erleben eine Stadt unter extremer Anspannung. Die Kapitäne bringen sich im Kampf um die Nachfolge in Stellung und die Mächtigen Mengbillas bereiten sich darauf vor, blutige Auseinandersetzung um die Herrschaft über die Kriegsflotte zu führen (siehe Kasten **Die Prätendenten**).

DIE PRÄTENDENTEN

Riesen-Alrik und Zwergen-Oranna

Der riesige Mengbillaner (43 Jahre, 2,05 Schritt, schwarze Zöpfe, bunte Luloas auf den Armen) und die gedrungene Oranna (37 Jahre, 1,55 Schritt, blonde Stoppelhaare, vernarbtes Gesicht) sind ein seltsames Gespann. Als sehr unterschiedliche Persönlichkeiten – er ein offener, leutseliger Charakter, sie von eher barscher und temperamentvoller Natur – waren sie sich lange in tiefer Abneigung herzlich zugetan. Erst die Erkenntnis, alleine im Kampf um Dorikeikos' Erbe keine Chance zu haben, führte sie zusammen.

Denkbar wären Drohbriefe, 'Warnungen' (getötete Tiere, Diener, Bekannte oder Informanten der Helden), Mordanschläge (durchgehende Kutschenpferde, Heckenschützen, Skorpione unter der Bettdecke), (versuchte) Entführungen von Freunden und Angehörigen, Rufmord (Enthüllung skandalöser Geheimnisse, zur Not erfundener), erkaufte Verrat eines engen Bekannten (zum Beispiel eines Kriegskameraden) oder Denunziation (besonders gefährlich in Kriegszeiten, zumal wenn mit gefälschten Beweisen untermauert). Passen Sie die Häufigkeit und das Ausmaß dieser Aktionen den Erfordernissen Ihrer Kampagne an; spieltechnisch haben die Manöver die Funktion, die Spannung zu erhöhen und das Entlarven Mantikors durch die Helden hinauszuzögern.

☛ **Die Anhänger des Namenlosen** sind von den Ereignissen in Mengbilla nicht betroffen, aber über *Yagumil di Triforika* (**Hinter dem Thron** 17) wohl informiert. Es steht Ihnen frei, eine Nebenhandlung zu inszenieren, bei der Sie die dunkelste Seite Mengbillas, die Bastion des Namenlosen Gottes, in die Machtkämpfe aus **Unter Haien** und **Schattengift** eingreifen lassen. Die Hauptanstrengungen der Diener des Dreizehnten richten sich jedoch im Winter 1029 BF auf Arivor und die Kirche Rondras (siehe das nächste Kapitel).

Harara Ranara, 'die Hexe'

Die junge, hübsche Kapitänin (33 Jahre, 1,75 Schritt, langes, rotes Haar, grüne Augen) gilt zur See wie in der Politik als brillante Strategin. Mit kühler Strenge hat sie die Achtung, nicht aber die Herzen ihrer Mannschaft erobert. Im Bündnis mit *Dulhug Ankbesi* hofft sie, die Nachfolge des Großadmirals antreten zu können.

Capitano El'Chucran, 'der Giftzahn'

El'Chucran (47 Jahre, 1,80 Schritt, Glatzkopf) ist dafür bekannt, dass er seinen Mund mit wahren Zahnkunstwerken aus Gold, Mammuten und Edelsteinen schmückt. Es ist kein Gerücht, dass er einen seiner Zähne mit einem Gift, gegen das er selbst resistent ist, befüllen und Gegner durch einen Biss betäuben kann. Seine Ankündigung, durch Raubzüge jeden Matrosen zu Reichtum zu bringen, verschafft ihm schnell weiteren Zulauf. Im Kampf um Dorikeikos' Erbe baut er auf die Unterstützung von *Menchal ak'Taran*.

Leif Opato

Opato (51 Jahre, 1,90 Schritt, rotblond, füllig) sind die thorswalschen Vorfahren deutlich anzusehen. Aufgrund seiner Vorliebe für das angenehme Leben wird er jedoch als 'Capitano Vino' verspottet. Seine Mannschaft kennt ihn als umsichtigen und entschlossenen Offizier. Hinter ihm steht die Gilde der Kurtisanen unter der abtrünnigen *Rahja-Geweihten Keidre dai Tarifa*, die von *Saya di Zeforika* kontrolliert wird.

Palamyda Dyllis, 'die Zyklopin'

Die gefürchtete Axtkämpferin (44 Jahre, 1,95 Schritt, schwarze Haare, einäugig) ist außerordentlich beliebt. In der Schlangengrube Mengbillas wäre die direkte und aufrechte *Palamyda* ohne die Hilfe des mit ihr verbündeten Kapitäns *Geron Calcio* (39 Jahre, 1,75 Schritt, mohische Mutter, hinkt) jedoch verloren. Hinter ihrem Rücken kauft *Geron* nützliche Offiziere der Flotte oder räumt hinderliche geschickt aus dem Weg. Dabei unterstützt *Goldo Paligan* ihn mit Gold und anderen 'Hilfsmitteln'.

DAS SCHLACHTFELD

Einen Stadtplan Mengbillas finden Sie im Anhang auf Seite 117. Hauptsächlich konzentrieren sich die Auseinandersetzungen auf die Viertel nördlich und östlich des Hafens. Ein Gang durch das Hafenviertel, der sonst vielleicht eine Viertelstunde in Anspruch nimmt, wird so zu einem stundenlangen Hindernisparcours. Allerdings ver-

läuft die Auseinandersetzung keineswegs in geordneten Bahnen. Mit Ausnahme kleiner persönlicher 'Garden' der Kapitäne (10 bis 15 Leute) ist die Disziplin der Einheiten erbärmlich. Zumeist trinken und berauschen sie sich in einer der übel beleumundeten Schenken und kämpfen, wann es ihnen beliebt, so dass es zwar oft zu blutigen Ausschreitungen, aber nur selten zu großen, gezielten Angriffen kommt. Die wohl sicherste Ausgangslage hat sich Capitana Harara sichern können. Sie kontrolliert, mit Unterstützung der Garden des Großemirs, den **alten Kriegshafen** Mengbilla. Die veralteten Wehranlagen, stellenweise noch von den Beni Szintau in Erwartung des Angriffes der Priesterkaiser aus Lehmziegeln errichtet, bieten zwar nur unzureichenden Schutz. Doch in ihrem Rücken weiß sie die **Festung des Großemirs** (1), die mit ihren Geschützen die nähere Umgebung kontrolliert. LeifOpatohingegen hat den **Admiralspalast** (25) und die gesamte **Rahja-Insel** mitsamt des **neuen Kriegshafens** in seine Gewalt gebracht. Im hellen, brunnengekühlten Innenhof des nach außen trutzigen Baus, der angeblich aus der elemitischen Ära (um 180 v.BF) stammt, empfängt er Würdenträger und Emissäre, während seine Leute mit relativ leichter Hand Kontrollen durchführen und in den zahlreichen umliegenden Wirtshäusern, darunter das rauschhafte **Nedimes Träume** (24) und das heruntergekommene **Capitan Alphana** (22), mit ihrem Extrasold (aus den Schatullen Keidre dai Tarifas) für gute Stimmung sorgen. Seine direkten Konkurrenten – Riesen-Alrik und Zwergen-Oranna – hat Opatoh schnell verdrängt. Diese kontrollieren jetzt noch einige Straßenzellen in der Nähe des alten Alchimisten-Viertels, den so genannten **Areimanios** (siehe auch **In die Areimanios** auf Seite 45). Die südliche Tulamidenstadt, mit dem berühmten **Palast der Tausend Ruten** (20) und dem edlen **Bordell Orchidee** (21) ist fest in der Hand von El'Chucran. Schenken und Rauschkrauthöhlen, darunter die Taverne **Giftmord** (17, siehe auch Seite 36) oder das lockende **Disdychonda** (16) sind hingegen Stützpunkte der Capitana Palamyda, die auf ihrem Flaggschiff, der **Zyklopenauge**, residiert; in Sichtweite der **Conquistadora Paligana**, der schwarzen Tirimere Goldo Paligans – der freilich selbst für seine Sicherheit zu sorgen weiß.

BLUTVERGIEßEN

Tödliche Auseinandersetzungen sind in diesen Tagen ein fast alltägliches Ereignis. Aber die Kämpfe toben nicht nur auf der Straße (als Beispiel siehe **Kampf um jeden Heller** auf Seite 30) – und werden auch nicht immer von Angesicht zu Angesicht geführt.

Kneipensturm

Szene: Einige von Alkohol und Drogen vollkommen berauschte Söldner und Matrosen beanspruchen eine Schenke für ihren Capitan – worauf mit der bereits anwesenden 'Besatzung' eine wüste, mit Faust und Säbel geführte Schlägerei losbricht.

Verwendung / Optionen: Bisweilen entspinnt sich um eine Kneipe eine regelrechte Schlacht, die sich über Tage hinziehen kann.

Hinterhalt

Szene: eine verlassene Hafengegend in der Morgen- oder Abenddämmerung. Vor den Helden gehen, offensichtlich angeheitert, zwei Frauen in Begleitung dreier Lustknaben. Plötzlich stürzen aus einer Seitengasse mehrere Angreifer hervor. Die Jungen stürmen kreischend zur Seite, die eine Kämpferin ist schon niedergestreckt – und die zweite wehrt sich verzweifelt gegen die Übermacht.

Verwendung / Optionen: Das Ziel der Angreifer kann die Tötung oder Entführung des Opfers sein. Im letzteren Fall soll dies dazu dienen, eine wichtige Person davon zu überzeugen, die Seiten zu wechseln oder sich neutral zu verhalten, weil eine der Frauen von Bedeutung für jemanden ist, der sich am Spiel um die Macht in Mengbilla beteiligt. Die Helden können die Frau retten oder im Anschluss von einem Angehörigen gebeten werden, die Entführte zu befreien.

Gift!

Szene: In einer Ecke des Raumes unterhalten sich zwei Offiziere. Plötzlich greift einer sich an die Kehle, sein Stuhl stürzt um, der Offizier geht zu Boden, windet sich in Krämpfen. Ohne Hilfe stirbt er binnen Minuten an einer Dosis Sansura.

Verwendung / Optionen: Nach dem Anschlag herrscht helle Aufregung, die anwesenden Matrosen verdächtigen alle möglichen: den Koch, den Wirt, den anderen Offizier – und natürlich Fremde, zum Beispiel die Helden. Vielleicht können die Helden auch beobachten, wie das Gift in den Wein oder das Essen gegeben worden ist.

Bei allen Niederhöllen! (obligatorisch)

Szene: Die Helden werden durch Glockengeläut und Geschrei aus dem Schlaf gerissen. In der Ferne sieht man Teile des Kriegshafens in Brand stehen. Die Kapitäne retten eilends ihre Schiffe, vereinzelt kommt es zu Kämpfen und Übergriffen gegen vermeintliche Brandstifter. Das Arsenal des Hafens nimmt großen Schaden, die Flotte selbst (sofern die Schiffe überhaupt noch im Kriegshafen ankern) kommt glimpflich davon.

Stunden später ist überall in der Stadt das unglaubliche Gerücht zu hören, dass Harara Ranara selbst wie im Wahn Brände in den Quartieren gelegt und sich dann von einem der Türme gestürzt habe. Sicher ist nur, dass die Kapitänin tot ist und ihre Anhängerschaft schnell auseinander bricht.

Hintergrund: Harara wurde Opfer eines durch Saya di Zeforika beschworenen Morcanen (**Wege der Zauberei** 218), was ein kundiger Magus (mindestens 9 *Magiekunde*-TaP*) vermuten, aber nicht beweisen kann, da die Boron-Kirche eine Untersuchung des Leichnams untersagt.

Undank ist der Welten Lohn

Die Helden werden, aus eigenem Antrieb oder aus Hilfsbereitschaft, womöglich das ein oder andere Mal selbst in die Kämpfe eingreifen. Dabei sollten sie allerdings bald merken, dass sie sich dadurch in Mengbilla selbst zur Zielscheibe machen. Kein Capitan und kein Kyrios schätzt es, wenn Fremde sich gegen ihn stellen – der nächste Anschlag kann daher auch den Helden gelten. Auch danken die Geretteten den Helden nicht immer ihre Tat. Die kleine Straßendiebin, der die Helden just das Leben gerettet haben, kann sich mit einer Umarmung bei ihrem Retter bedanken – und sich dann mit seinem Geldbeutel davonmachen.

DER STURM BEGINNT

Kaum ist der große Sturm, der das tagelange Basiliskenwetter beendet, vorüber gezogen (siehe **Hinter Uthars Pforte** auf Seite 38), erhebt sich ein Unwetter anderer Art: Nachdem ein Gladiator in den Farben der Capitana Palamyda den Favoriten Menchal ak'Tarans in der Arena geschlagen hat, verspricht Palamyda ihren Anhängern für den folgenden Tag eine große Siegesfeier. Doch auf dem rauschenden Fest wird die Capitana von einem ihrer Offiziere, der unter dem Einfluss eines starken Bannbalöles steht (**SRD 98**, Wirkung ähnlich **BANNBALADIN**), mit einem vergifteten Dolch erstochen (Kukris). Kurz nachdem sich die Nachricht von dem Mord herumgesprochen hat, beginnt El'Chucran mit einem großen Angriff. Der Sturm beginnt.

DER AUFTRAG

Selbst wenn die Helden diese Vorgänge nicht als Teilnehmer des Festes unmittelbar erleben, werden sie kurz darauf in die Ereignisse verwickelt: Wenn sie bereits mit Goldo Paligan bekannt sind, bittet er sie persönlich um diesen Gefallen, andernfalls werden sie von dem Agenten Paligans, dem Wiesel (siehe **Blut im Sand** auf Seite 36), angesprochen. Der Grande und Palamydas Nachfolger Geron Calcio brauchen ihre Unterstützung, um die Hintergründe des Mordes auszuleuchten. Da es derzeit an allen Ecken und Enden brennt, können der Grande und sein Verbündeter für dieses Problem keine Kräfte erübrigen. Die Helden scheinen geeignet, weil sie einen gewissen Ruf haben und als Ortsfremde zuverlässiger sind als Mengbillaner.

Wenn die Helden nicht mit Gold für diese Aufgabe zu gewinnen sind, weil sie zum Beispiel schnell mit dem Dossier Dorikeikos' nach Vinsalt wollen, appelliert Goldo Paligan an ihre "politische Klugheit":

Zu dem Anschlag hat sich die Fraternitas Uthari bekannt. Sollte tatsächlich die Bruderschaft hinter dem Angriff stecken, erklärt Paligan, verfolgt diese sicherlich weit reichende Pläne – die sich erneut gegen das Horasreich richten und die ganze Westküste in Unruhe versetzen könnten.

AUF DEN SPUREN DES ATTENTÄTERS

Nachdem die Helden den Auftrag angenommen haben, können sie mit dem Offizier sprechen, der das Messer gegen Capitana Palamyda geführt hat: Sein Name ist *Effern Braal*. Der Mann ist vollkommen niedergeschlagen, spricht nur langsam und stockend. Auf dem Fest hatte er mit einer schönen Tulamidin gefeiert, gemeinsam einige Becher Weines geleert – als diese ihm den Dolch in die Hand drückte. Ihr letzten Worte haben sich ihm ins Gedächtnis eingebrannt: “Wisse, mein Liebster, du führst diese Klinge für mich und die Fraternitas Uthari. Wir sind wieder auferstanden und verlassen das Reich der Schatten.”

Neben einer recht allgemeinen Beschreibung (etwa 35 Jahre alt, schwarze Haare und Augen, mittelgroß, schlank) erinnert er sich daran, dass die Frau trotz eines schweren Duftöles merkwürdig roch. Vor allem in den Haaren hing ein leichter Geruch von faulen Eiern (Schwefel). Vage erinnert er sich auch noch an eine kreisförmige Schlangen-Tätowierung an ihrem Oberarm, die er jedoch nur kurz zu sehen bekam (ein Ouroboros: eine Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt; das Zeichen der Alchimisten-Gilde Mengbillas).

Die Fraternitas Uthari

In Mengbilla ist allgemein bekannt, dass die Fraternitas ein Bund mächtiger Alchimisten und Zauberkundiger ist, der vermutlich auch in enger Beziehung zur Gilde selbst steht. Doch ansonsten gibt es kaum gesichertes Wissen. Soweit die Helden nicht bereits selbst (z.B. von ihrem Freund *Geron von Tikalen* oder dem abtrünnigen Alchimisten *Crabro*, siehe Seite **Hinter dem Thron** 93) Erkenntnisse über die ‘Utharier’ gewonnen haben, können sie die folgenden Informationen von Goldo Paligan oder durch Recherchen erhalten:

- ☛ Die Fraternitas wurde einst von Saya di Zeforika geführt und versuchte, für ihren Meister Borbarad das Liebliche Feld zu erobern. (wahr)
 - ☛ Angeblich gehörten auch Menchal ak’Taran (wahr), Keidre dai Tarifa (falsch) und der *Bettlerkönig* (falsch) zu dem geheimen Zirkel.
 - ☛ Die Bruderschaft soll auch magiebegabte Jungen und Mädchen versklavt und für ihre Zwecke benutzt haben. (wahr)
 - ☛ Vor einigen Jahren gab es einen Machtkampf in der Bruderschaft. (wahr)
- Widersprüchlich sind allerdings die Angaben, warum seinerzeit gekämpft wurde:
- ☛ Saya di Zeforika hat sich an ihren ehemaligen Verbündeten gerächt. (falsch)
 - ☛ Eine Geheimorganisation, die gegen Borbarad kämpft (die Schatten, die Hand Borons, der Zweite Finger Tsas ...), hat die Fehlgeleiteten gerichtet. (falsch)
 - ☛ Ein Kyrios (Menchal ak’Taran (wahr), Keidre dai Tarifa (falsch) oder der Bettlerkönig (falsch)) hat sich den Zirkel unterworfen und seine Gegner aus dem Weg geräumt.

Niemand weiß sicher zu sagen, wer heute die Fraternitas führt.

Die Attentäterin

Die Helden stehen nun vor der Aufgabe, inmitten eines Sturmes der Gewalt die Attentäterin zu finden. Sich durch die Stadt zu bewegen – und vor allem durch das Hafenviertel – ist bereits ein kleines Abenteuer für sich. Immer wieder wird in einzelnen Straßenzügen gekämpft, andere sind durch hohe, schwer bewachte Barrikaden unpassierbar, einige werden wegen angeblich dort lauernder Heckenschützen ge-

Der Hintergrund

Hirana ach’Laila war eines der ersten Mitglieder der Fraternitas, die Menchal ak’Taran folgten, als dieser nach Sayas Scheitern alle Borbaradianer aus den Rängen der Bruderschaft entfernte. Für diesen Verrat rächt Saya sich nun: Sie lockte Hirana in den Schattenkeller am Rande des alten Alchimisten-Viertels, wo diese glaubte, mit *Kharim Ellalam*, der rechten Hand Menchal ak’Tarans zusammenzutreffen.

Tatsächlich war es ein von Saya beschworener Gestaltwandler, der Hirana damit beauftragte, den Mord an Capitana Palamyda zu begehen, ihr das Bannbalöl und den vergifteten Dolch überreichte und ihr befahl, “unsere Feinde wissen zu lassen, dass die Fraternitas Uthari diese Klinge führte, dass die Stunde gekommen ist, da die Bruderschaft wieder aufersteht und ihre Feinde zittern”.

Nach vollendeter Tat sollte sie in den Schattenkeller zurückkehren. Doch bevor sie den Ort erreichte, wurde sie von Sayas Handlangern ergriffen, in die Ruinen von Areimanios verschleppt und den Karmanthi (siehe **Die Gewölbe der Alchimisten** auf Seite 46) überlassen.

mieden. Auf dem Weg durchqueren die Helden auch das kleine Reich von Leif Opato, in dem die Straßenkämpfe derzeit besonders heftig toben. Die Helden können Zeuge werden, wie El’Chucran selbst einen Sturmangriff anführt. Es sieht so aus, als befände auch Leif Opato sich in arger Bedrängnis.

Die Helden werden die Attentäterin aufgrund der zahlreichen Hinweise vermutlich unter den Alchimistinnen Mengbillas suchen. Erkundigen sie sich bei einem Händler (erfolgreiche *Gassenwissen*-Probe), können sie schnell ihren Namen feststellen und mit ein wenig Einfühlungsvermögen (5 *Menschenkenntnis*-TaP*) herausfinden, dass die Beschreibung auf nur eine Alchimistin passt: Hirana ach’Laila, die ein kleines Labor am Rande des Alchimisten-Viertels besitzt.

Hiranas kleines Labor ist schnell gefunden, auch wenn das an seltsamen Gerüchen reiche Viertel fest in der Hand der vielen Alchimisten Mengbillas ist, die hier in zahlreichen Geschäften die Erzeugnisse ihres Gewerbes herstellen und anbieten. Eine Treppe führt hinab in einen kleinen dunklen Raum. Überall stehen Regale, gefüllt mit Alchimika. Ein kleiner Durchlass führt in die Alchimistenküche, wo in schwerer Lederschürze der junge Geselle *Alef* (17 Jahre, Knollennase, schwarzes Wuschelhaar) arbeitet. Von ihm können die Helden erfahren, dass die Meisterin bereits länger nicht mehr im Labor war. Vor zwei Tagen erhielt sie einen Brief und verließ sehr aufgeregt das Labor. Alef ist selbst besorgt und wird den Helden deshalb auch den Brief zeigen, auf dem zu lesen steht: »*Im Schatten des Großen Feuers*«

Gesiegelt ist das kurze Schreiben mit dem Zeichen der Fraternitas. Das ‘Große Feuer’, kann Alef den Helden erzählen, zerstörte einst das alte Alchimisten-Viertel. Doch auch er kann nicht sagen, was im ‘Schatten des Großen Feuers’ liegen könnte. Um dies herauszufinden, müssen die Helden sich dorthin begeben – woraufhin Alef sie noch einmal nachdrücklich vor den dort umgehenden Geistern und Dämonen warnt (siehe **In die Areimanios**, gegenüber).

Im Schatten des Großen Feuers

Schließlich erreichen die Helden die Randgebiete der Areimanios. Dort können sie eine heruntergekommene Kneipe namens *Schattenkeller* finden. Der Furcht erregend schmale Wirt kann sich noch gut an Hirana erinnern: “So ein hübsches Ding sieht man hier nicht alle Tage.”

Die Helden müssen jedoch sehr überzeugend sein (*Überreden* +8, bei Misslingen ein ordentliches Bestechungsgeld), damit er sich erinnert, mit wem die Alchimistin sich getroffen hat: In einem dunklen Winkel des Schattenkellers hat sie mit Kharim Ellalam (32 Jahre, 1,80 Schritt, blondes Haar, blaue Augen) gesprochen, den in der Stadt fast jeder als rechte Hand von Menchal ak’Taran kennt.

MISSTRAUEN IST DER BESTE VERBÜNDETE

Mit diesen Erkenntnissen über die scheinbare Verbindung ak'Tarans zu der Attentäterin können die Helden nun zu Goldo Paligan zurückkehren. Als sie dort eintreffen, können sie Zeuge werden, wie just ein großer, kräftiger Mann die *Zyklopenauge*, das Flaggschiff der Palamydaner, verlässt. Es ist der ebenfalls arg von El'Chucran bedrängte Leif Opató, der sich mit dem Nachfolger der Capitana Palamyda, Geron Calcio, verbündet hat. Calcio ist nun (mit Goldos Segen) 'Vizeadmiral' unter 'Großadmiral' Leif Opató.

Wenn die Helden Bericht erstatten, treffen sie den Granden in offensichtlich schlechter Laune an. Auch der Bericht der Helden stimmt ihn nicht heiterer, denn in seinen Augen ist die Sache zu glatt. Daher bittet er die Helden, den Fall weiter zu verfolgen. Er, und sicherlich auch jeder patriotische Horasier, sei sehr daran interessiert, welche Ziele Menchal ak'Taran verfolge – und ob er wirklich hinter dieser Intrige stecke. Paligan schlägt vor, dass die Helden Kharim Ellalam aufspüren und zu einem 'Gespräch' bewegen. Das ist keine leichte Aufgabe, denn Kharim ist ein fähiger Kämpfer. Allerdings gilt er als arrogant und reizbar. Möglichkeiten, Kharim in eine Falle zu locken, gibt es viele. Die Helden können ihm in den *Tausend Ruten* auflauern, wo er oft seine Abende verbringt, ihm in dunkler Nacht einen Hinterhalt stellen, ihn zu einem Duell provozieren (und dann unehrenhaft entführen) ... Sie können der Phantasie Ihrer Spieler freien Lauf lassen.

Kharim ist sehr kooperativ, so lange sich die Befragung um die Beteiligung Menchal ak'Tarans an der Ermordung der Capitana Palamyda dreht. Auch eine magisch unterstützte Befragung (RESPONDAMI, BLICK IN DIE GEDANKEN) wird keine anderen Ergebnisse erbringen:

- Menchal ak'Taran und El'Chucran sind an dem Anschlag nicht beteiligt gewesen.
- Der Patron der Alchimisten-Gilde war sehr erzürnt über die daraufhin sofort eingeleitete Offensive El'Chucrans. "Mit seinen Siegen treibt er unsere Gegner einander in die Arme", soll er gesagt haben.
- Seiner Ansicht nach hat von dem Anschlag nur Leif Opató profitiert, der durch den unbedachten Angriff El'Chucrans die Palamydaner als Verbündete gewinnen konnte.

Deutlich verschlossener ist Kharim, wenn er nach der Fraternitas Uthari befragt wird. Die Helden müssten Gewalt oder Magie anwenden, um die Bestätigung zu erhalten, dass Menchal ak'Taran Oberhaupt der Bruderschaft ist.

KEIDRE DAI TARIFA

Nach diesen Erkenntnissen konzentriert sich der Verdacht vor allem auf Leif Opató und seine Verbündete Keidre dai Tarifa. Daher beauftragt Goldo Paligan das Wiesel, den 'Großadmiral' noch einmal genauer unter die Lupe zu nehmen, und bittet die Helden, gleiches mit der Matrona der Kurtisanengilde zu tun.

Keidre dai Tarifa (52 Jahre, 1,70 Schritt, gefärbte schwarze Haare, grüne Augen, verlebte Schönheit) residiert im *Hof der Laternen* (18), dem ehemaligen Rahja-Tempel Mengbillas. Der Palast wird von Söldnern der Kurtisanengilde bewacht. Dennoch herrscht immer noch reges Kommen und Gehen. Viele der Gäste verbergen ihr Gesicht unter Masken, die sie nur für die Wachen kurz ablegen müssen. Neben reichen Mengbillanern frönen hier Adlige aus Dról, Kuslik und Havena, Kapitäne aus Chorhop und Rethis und Sklavenhändler aus Mirham oder Al'Anfa ihrem Vergnügen. Die Kyria selbst ist nur selten hier. Sie bewohnt den eleganten Ostflügel des Gebäudes, wo einst der Rahja-Hochgeweihte Mengbillas residierte.

Informationen über Keidre dai Tarifa zu erlangen ist nicht leicht. In der Öffentlichkeit sind nur wenige Fakten (abtrünnige Rahja-Geweihte, reichste Frau Mengbillas) und viele Gerüchte bekannt (erhält sich ihre Jugend durch Magie und Alchimie, trinkt das Blut ihrer Liebhaber, Oberhaupt der Fraternitas Uthari). Regelmäßige Gäste des Palastes wissen, dass Keidre sich hier zuletzt kaum noch sehen ließ. Die Gesellschafterinnen und Gesellschafter des *Palastes* sind, wie auch Keidres Dienerschaft, geübt darin, Fragende schnell mit ande-

ren Themen oder Beschäftigungen abzulenken (*Zechen* 11, *Betören* 14). Ausdauernde oder verständnisvolle Helden bekommen jedoch die Klage zu hören, dass die Kyria sich kaum noch um die Geschäfte kümmere. Seit Wochen empfangt sie jede Nacht ihren Geliebten, einen bis dahin vollkommen unbekannten *Esquiritio Occaccio*. Seither verschmähe sie jede andere Gesellschaft und habe kaum noch ein offenes Ohr für ihre Berater, die über ihre ruinöse Unterstützung für Leif Opató klagen.

Beobachten die Helden nachts den Hintereingang zum Ostflügel des *Palastes*, können sie beobachten, wie Occaccio kurz nach Sonnenuntergang eintrifft und den Palast zu später Nachtstunde wieder verlässt. Ein ODEM lässt sofort die magische Natur des vorgeblichen *Esquiritio* erkennen und eine ANALYS zeigt, dass es sich um eine dämonische Kreatur, einen *Laraan* (*Wege der Zauberei* 216) handelt. Ohne größere Schwierigkeiten können die Helden ihn verfolgen.

Keidres Geheimnis

Keidre ist Satrapa der Verborgenen Heptarchie, dem Oron *hinter dem Schleier* (siehe *Erste Sonne* 183). Als Statthalterin in Mengbilla sorgt sie dafür, dass der Schwarze Wein bis ins Horasreich gelangt, verdirbt Gäste und Kunden und übt einen unheilvollen Einfluss auf den örtlichen Rahja-Tempel aus.

Für ihre ehemalige Geliebte Saya, die als brillante Beschwörerin auf Paktierer herabblickt, sind Keidre wie Menchal ak'Taran 'Opportunisten', die bestraft werden müssen. Saya empfindet es als besondere Ironie, sich eines Laraan zu bedienen, um Keidre erst zu instrumentalisieren und dann in den Wahnsinn zu treiben, handelt es sich dabei doch um einen Dämon derjenigen Höllenherrscherin, der sich die Kurtisane verschrieben hat – und dessen verhängnisvollem Werben sie in unheiliger Brunst trotzdem nicht widerstehen konnte.

Keidres Machenschaften sind nicht Teil dieses Abenteuers und können von Ihnen für weitere Szenarien benutzt werden; Hinweise finden Sie in *Land der Ersten Sonne*.

IN DIE AREIMANIOS

Die Areimanios

Die Areimanios, einst das Alchimisten-Viertel Mengbillas, wurden 815 BF durch das 'Große Feuer' zerstört. Hunderte Menschen kamen zu Tode, die Überlebenden wurden furchtbar gezeichnet. Giftige Dämpfe aus den brennenden Laboratorien und den geheimen Lagern der Alchimisten verunstalteten sie auf Lebzeit. Die Opfer wurden in die Ruinen verbannt, in der Hoffnung, dass sie bald von selbst von Deres Antlitz verschwinden würden. Doch die Kinder dieser 'bösen Geister' trugen das Erbe ihrer Eltern in sich. Nach der äußeren Gestalt oft kaum menschlich zu nennen, hausen sie in den Ruinen und sind als 'Dämonen' gefürchtet.

Nur die Verzweifeltsten wagen sich daher in das Viertel. Hier fand auch Saya di Zeforika Unterschlupf und konnte viele der Bewohner der Areimanios mit dem Versprechen für sich gewinnen, ihre Generationen während Bannung zu beenden.

Der Weg von Occaccio führt direkt in die Areimanios. In der dunklen Nacht sind die Ruinen nur schemenhaft zu erkennen. Von den meisten Häusern ist nur wenig mehr als das Fundament erhalten, andernorts stehen noch einige Säulen oder auch eine ganze Fassade. Trümmer und Geröll sind überall, bisweilen türmen sie sich zu kleinen Hügeln auf. Hin und wieder sieht man auch dunkle Löcher im Erdboden: alte Keller, in denen die Helden auf schlafende Bettler oder leere Bettstätten der Einheimischen stoßen. Immer wieder führt der Weg zwischen zwei Trümmerbergen hindurch durch dunkle 'Täler' oder durch einen 'Hohlweg', der zu beiden Seiten von hohen Mauern umstanden wird, nur beschienen durch das wenige Sternenlicht, das durch hohle Fenster- und Türöffnungen fällt. Keine Menschenseele ist zu sehen.

HINTERHALT

Unabhängig davon, ob der Laraan sie bemerkt hat, geraten die Helden in einem dieser Hohlwege in eine Falle, die Saya für etwaige Verfolger ihres dämonischen Agenten aufgestellt hat. Als die Helden den finsternen Weg passieren, tauchen auf dem alten Gemäuer plötzlich menschliche Gestalten auf (doppelte Anzahl der Helden). Mit einer *Gefahreninstinkt*-Probe +4 ist die Bedrohung vorher zu ahnen. Nach einem kurzen Moment des Schweigens werden die Helden von allen Seiten mit Steinen beworfen. Versuchen sie zu entkommen, werden die Angreifer sie verfolgen und in die Arme von fünf Einheimischen treiben, die am Ende des Weges lauern.

Den größten Schrecken erleben die Helden, wenn sie im fahlen Mondlicht das Antlitz eines Angreifers erblicken. Das Gesicht ist grauenhaft verätzt und von eitrigen Pusteln entstellt, die Augen blutunterlaufen, offene Wunden schwären am ganzen Körper. Die Angreifer kämpfen nicht bis zum Tode, sondern ziehen sich zurück, wenn ihre LE unter 10 Punkte fällt oder die Helden in Überzahl sind. Die Helden sollten den Angriff der Einheimischen zurückschlagen können. Doch die Spur des Dämons haben sie wohl verloren.

Der Eingang zu den Gewölben des ehemaligen Gildenhauses der Alchimisten, in denen Saya sich verborgen hält, ist ohne Hilfe kaum zu finden. Er liegt versteckt hinter einer eingestürzten Mauer, getarnt durch ein *Ungesehenes Zeichen* (SRD 66). Selbst gefangene Bewohner der Areimanios finden den Eingang nur schwer wieder (1–5 auf 1W20). Die Helden können jedoch eine in der Nähe lebende Einheimische treffen (*Ada*, 16 Jahre, gebückter Gang, eine Haut wie verbranntes, zerknittertes Papier), die sich nicht von Saya hat verführen lassen. Sie weiß zwar nicht um den Eingang, hat aber immer wieder Menschen hinter der Mauer verschwinden sehen.

Die Erben der Areimanios

Herausragende Eigenschaften: MU 14; Widerwärtiges Aussehen, oft Resistenzen gegen einige Gifte oder Krankheiten, Nachtsicht

Herausragende Talente: Klettern 9, Schleichen 8, Sich Verstecken 10

Säbel: INI 10+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+3 DK N

Dolch: INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Raufen: INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP(A) 1W6 DK H

Steine u.a.: INI 10+1W6 FK 19 TP 1W6

LeP 32 (+/-2) AuP 37 (+/-3) WS 6 (+/-1) RS 0-1 GS 7 MR 5

Sonderfertigkeiten: Biss, Improvisierte Waffen, Knie, Schmutzige Tricks, Wuchtschlag

DIE GEWÖLBE DER ALCHIMISTEN

Zu ebener Erde ist kaum etwas von den herrlichen Bau- und Kunstwerken, die in der Epoche Rohals des Weisen entstanden sind, erhalten geblieben. Auch die alten Gewölbe der Gilde sind weitestgehend zerstört. Die unterirdischen Säle und Katakomben sind ausgebrannt, viele eingestürzt. Nur wenige Gegenstände aus Stein oder besonders dauerhaften Metalllegierungen haben den Brand überdauert.

In den Gewölben vertraut Saya zu ihrem Schutz auf zwei *Karmanthi*, die als dämonische Wachhunde durch die Gänge streunen, und *Singende Zeichen* (SRD 65), die durch schrille Laute vor Eindringlingen warnen.

Die Helden werden Saya di Zeforika in der Halle der Gildenmeister nicht überraschen können. Neben der Magierin befindet sich dort augenblicklich jedoch nur der Laraan. Wenn die Helden die Karmanthi nicht zuvor bezwungen haben, eilen diese Höllenkreaturen jedoch binnen kurzer Zeit herbei. Aus umliegenden Räumen können außerdem, nach Ihrem Ermessen, noch einige Bewohner der Areimanios herbeieilen (Werte siehe oben).

Die Halle der Gildenmeister ist ein elliptischer Saal von etwa 50 Schritt Fläche. Vor allem fasst der Raum die Bibliothek und das 'Arbeitszimmer' Sayas, in der Mitte des Raumes befindet sich außerdem ein Heptagramm. Auf der anderen Seite des Saales, abgetrennt durch einige Vorhänge, steht ein kleines Labor, in dem unter anderem zwei (misslungene) Daimoniden in einem Käfig gehalten werden. Hier können Sie die Helden auch einige Mixturen finden lassen, wenn Sie

glauben, den folgenden Kampf so etwas ausgewogener gestalten zu können (z.B. Mut-Elixier, Angstgift o.ä., SRD 92, 96). Rechterhand führt eine Tür in die (unspektakulären) Privaträume Sayas.

SAYA DI ZEFORİKA, BORBARADIANERİN



Saya di Zeforika, geboren 979 BF, ist eine tragische Gestalt, getrieben von dem Verlangen nach Ruhm und Geltung und in all ihrem Tun doch letztlich erfolglos. Die Borbaradianerin der ersten Stunde ist eine exzellente Dämonologin und Beherrscherin und darüber hinaus durch keinen Pakt gebunden (und daher auch von keinem Dämonenmal gezeichnet). Ihre Versuche, das Horasreich für den von ihr abgöttisch verehrten Meister zu erobern, scheiterten

dramatisch (mitzuerleben in den Abenteuern *Unter dem Adlerbanner*, *Shafirs Schwur* und *Sumus Kelch*, letzteres in der Box *Fürsten, Händler, Intriganten*) und endeten mit ihrer Verstoßung aus der Fraternitas Uthari. Unter der Führung ihres ehemaligen Geliebten Menchal ak'Taran wendete sich die Bruderschaft von Sayas borbaradianischen Zielen ab und gewinnträchtigeren Plänen zu.

Für die Niederlage Borbarads – und ihre eigene, damit gescheiterte Existenz – macht sie Menchal und andere 'Schwachgläubige' verantwortlich. Seither schmiedet sie Pläne, um ihre Feinde zu erniedrigen und sich selbst zu neuer Größe zu erheben. Dabei versucht sie, wie stets über andere Personen Einfluss und Macht auszuüben. So unternahm sie in der Vergangenheit bereits den vergeblichen Versuch, den mächtigen Kaufherrn Alrik Gerbelstein zu ihrem Werkzeug zu machen (siehe *Artistschuh und rote Bälle* in der Anthologie *Ränkespieler und Rivalen*). Nun jedoch hat sie mit Keidre dai Tarifa und Leif Opatto mächtige Werkzeuge in Händen und wähnt sich auf der Straße des Erfolgs.

Saya ist immer noch eine attraktive Frau: Schwarz (nach-)gefärbte Haare umrahmen ein nach südländischer Art geschminktes Gesicht, aus dem bisweilen verträumt, bisweilen berechnend schauende, mandelbraune Augen herausstechen. Dazu präsentiert sich Saya als grazile und leichtfüßige Person, während sie die aus Blutulmenholz gefertigte Prothese ihrer linken Hand (Folge eines lange zurückliegenden Unfalls mit einem IGNIFAXIUS) unter seidenen Handschuhen oder langem Spitzenbesatz an den Ärmeln zu verbergen versucht.

Saya di Zeforika

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, CH 16; Angst vor Feuer 5, Rachsucht 9

Herausragende Talente: Betören 14, Magiekunde (Dämonologie) 19 (21), Sternkunde 17

Zauberstab*: INI 12+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+1 DK N

Mengbilar:** INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+1 DK H

LeP 35 AuP 36 AsP 63* WS 6 RS 0 MR 7 (+10)**

Herausragende Zauberfertigkeiten: Armatrutz 12, Gardianum 15, Psychostabilis 14, Invocatio maior 19, Invocatio minor 21, Pandaemonium 16, Talulus Odem 18, Ecliptifactus 12, Eigne Ängste 13, Herzschlag ruhe 13, Imperavi 17, Iribaars Hand 12, Paralysis 11, Panik überkomme euch 9, Transversalis 8 und weitere Zauber aus den von Saya brillant beherrschten Gebieten Dämonisch (Gesamt), Beschwörung und Herrschaft. Magischen Blitz- und Feuerwerks (Blitz, Ignifaxius) bedient sich Saya seit ihrem Unfall nicht mehr.

Sonderfertigkeiten: Dämonenbindung II, Eiserner Wille II, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Höhere Dämonenbindung, Konzentrationsstärke, Matrixverständnis, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberroutine, Zauber unterbrechen, Zauber bereithalten, Zaubergezeichen

*) Auf dem Stab liegen Seil des Adepten, Hammer des Magus, Kraftfokus, Merkmalsfokus (Dämonologie, Beschwörung), Apport und Zauberspeicher (Gardianum (20 TP), Balsam (15 LeP)).

**) Halbgift (Stufe 8; ab sofort für 1 SR Gliederschwäche: MU, GE, KK, AT, PA, TP, INI je -3)

***) Bei sich führt Saya wenigstens einen Zaubertrank (Qualität E, 5W6+6 AsP), weitere Tränke kann Saya überall in den Katakomben deponiert haben.

'Occaccio', der Laraan

In menschlicher Gestalt

Rapier: INI 12+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N
Dolch: INI 12+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+1 DK H
LeP 40 **AuP** unendlich **WS** 7 **RS** 4 **GS** 8 **MR** 12
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich

In dämonischer Gestalt

(Zurückverwandlung, wenn er mehr als 15 LeP verliert)

Raufen: INI 12+1W6 AT 14 PA 6 TP(A) 1W6+2* DK H

Sonderfertigkeiten: Schreckgestalt (MU-Probe +6, fehlende Punkte als Malus auf MU, KL, CH und FF)

*) Bei einer Guten Attacke hat der Laraan sein Opfer in einen Würgegriff genommen und fügt ihm (bei misslungener Parade) 2W20 SP(A) zu.

Die Karmanthi

Biss: INI 15+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+7 DK N
LeP 25 **AuP** unendlich **WS** 6 **RS** 3 **GS** 12 **MR** 6

Sonderfertigkeiten: Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss

Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR, Schreckgestalt (MU-Probe +4, fehlende Punkte als Malus auf MU, KL, CH und FF)

SAYAS LETZTES GEFECHT

Ganz wie es Sayas Art ist, wird die Magierin alles daran setzen, sich selbst in eine sichere Position zu bringen und ihre Getreuen von dort aus im Kampf unterstützen. Zu ihrem Schutz löst sie zuerst den GARDIANUM aus und versucht Angreifer, die ihr gefährlich werden, durch einen reichweitenmodifizierten IMPERAVI (max. 7 Schritt) 'umzudrehen' oder durch TLALUCS ODEM auszuschalten. Um sich Zeit zu verschaffen, kann Saya innerhalb von etwa 7 KR zwei *Heshthotim* beschwören (MGS 65, 36 AsP) oder (mit Verkürzung der Zauberdauer, Probe +7) in 3 Aktionen eine PANDÄMONIUM-Zone zwischen sich und ihre Gegner legen. Sobald die Helden ihr gefährlich nahe kommen, wird sie diese durch Beherrschungsmagie aufzuhalten versuchen. Seien Sie dabei aber ruhig – in Maßen – ein wenig flexibel und erlauben im Angesicht von Tod oder Niederlage den Helden die heroische Selbstüberwindung ihrer

Ängste und die Überlistung der gewieften Magierin. In den von magischen Strömungen, Limbuswirbeln und Geistern reichen Ruinen des Alchimistenviertels wird sich Saya nicht wie sonst mit einem TRANSVERSALIS retten können – den Helden steht ein tödlicher Kampf bis zum Äußersten bevor!

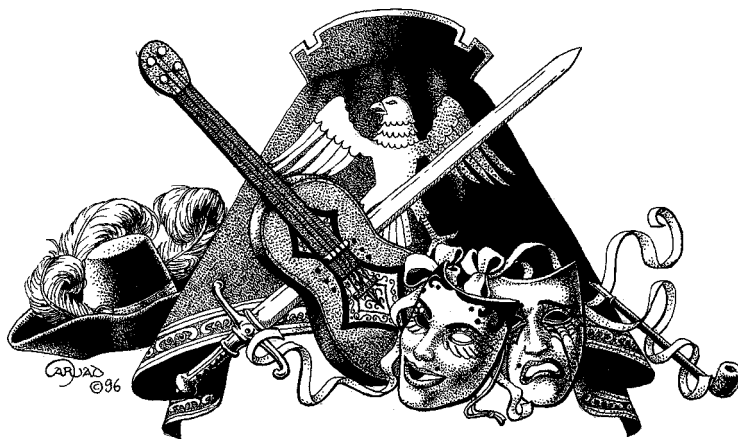
AUS UND VORBEI!

In diesem Abenteuer haben die Helden – hoffentlich – Saya di Zeforika zu Boron befördert (wenn nicht, können Sie die Figur in Zukunft nach Belieben in Ihrer Runde einsetzen). Damit haben sie Aventurien nicht nur von einer der ärgsten (und tragischsten) Schwarzmagierinnen befreit, sondern vor allem auch dem Machtkampf in Mengbilla eine entscheidende Wendung gegeben. Ohne die Einflüsterungen des Lاراans stellt Keidre dai Tarifa, schon kurz vor dem Ruin, die kostspielige Unterstützung für Leif Opató nahezu ganz ein. Angesichts ausbleibender Subsidien sieht sich Opató daraufhin gezwungen, sein Bündnis mit Geron Calcio und Goldo Paligan zu modifizieren. An den Titulaturen ändert sich nichts – doch der Einfluss des Al'Anfaners auf den 'Großadmiral' ist nun vollständig.

Die Straßenkämpfe dauern in den kommenden Wochen noch fort, doch bald zeichnet sich ab, dass der überlegte Opató sich die Sympathien der Mannschaften und vor allem der Kyrioi besser erhalten kann als der Heißsporn El'Chucran. So verbleibt der Großteil der Flotte unter dem Kommando des Großadmirals Leif Opató, nur ein kleinerer Teil erhält sich unter El'Chucran eine unabhängige Position. Dies bleibt jedoch nur ein kurzes Intermezzo, bis Leif Opató dem Paligan in die *Seeschlacht von Phrygiaios* folgt – und unterliegt (siehe **Epilog** auf Seite 111).

Die Helden indes haben sich, neben der Hochachtung Goldo Paligans, **300 Abenteuerpunkte** Belohnung redlich verdient. Hinzu kommen *Spezielle Erfahrungen* in den Bereichen *Alchimie*, *Heilkunde* *Gift* und *Gassenwissen* sowie auf besondere geforderte Kampftalente und Zauber.

Es spricht nichts dagegen, wenn die Helden auch um materielle Güter reicher sind, sobald sie Mengbilla verlassen – sie werden ihre Ausrüstung in den finalen Abenteuern der Kampagne durchaus brauchen. Die Hinterlassenschaften Dorikeikos', Deredans, Sayas und diverser Kapitäne und Ganoven können mit den Belohnungen Goldos einen formidablen Grundstock bilden.



KAPITEL VI: SILBER UND BLUT (PHEX BIS INGERIMM 1029)

»Kometen sieht man nicht, wenn Bettler sterben;
Der Himmel selbst flammt Fürstentod herab.«
—William Shakespeare, Julius Cäsar (II, 2)

ZEITTADEL

Anfang Phex 1029: Starker Regen behindert alle Heeresbewegungen.

4. Phex 1029, Sanct Silem-Horas (Prais-Feiertag), Neumond: Star-yun Lorianio verkündet für die Prais-Kirche des Horasreiches die Aufhebung des Magieverbots. Er beruft sich dabei einerseits auf Orakel der letzten Jahre, andererseits auf Urkunden aus der Zeit vor Bosparans Fall. Der Geweihte predigt eine 'Rückkehr zu den Ursprüngen des Glaubens' und begründet damit den *Prinzipismus* (Anhänger werden *Prinzipisten* genannt). Lorianos Reform des Prais-Glaubens wird von den Liebfeldern begrüßt, vor allem im Mittelreich aber als Abwechslertum misstrauisch beäugt.

7. Phex 1029: Ralman vereinigt seine Große Armee in Castarosa und bedroht Arivor von Norden.

9./10. Phex 1029, Jahrestag des Massakers von Arivor (744 BF) und der Horasproklamation durch Amene III. (1010 BF): Bei der Gedenkfeier für die Opfer der Almadaner Dragoner schwört Königin Salkya die Rondrianer im Angesicht der aldarenischen Übermacht auf ihre Fahne ein. Nur der Condottiere *Travian di Faffarallo* und seine *Brüder des Blutes* erneuern ihren Kontrakt nicht und verlassen die Stadt Richtung Westen.

12. Phex 1029: Ralman belässt eine Garnison in Castarosa, marschiert aber überraschenderweise nicht direkt auf Arivor, sondern über die westliche Straße auf den Ranafandelwald zu. Als entsprechende Späherberichte einige Tage später in Arivor eintreffen, werden diese von Komturin Oljana ya Cavacasta unterschlagen.

13. Phex 1029, Praiostag: Timor verabredet sich mit Herzog Eolan zum 'Treffen an der Tovalla': An der Grenze der Provinzen Methumis und Chababien gelingt es Timor, die letzten Zweifel Eolans auszuräumen und ihn für seine Sache zu gewinnen. Der gesamte Süden des Horasreichs ist damit in der Hand der Timoristen.

14. Phex 1029: Unter Mithilfe von Oljana ya Cavacasta können Anhänger des Namenlosen zahlreiche Kirchenschätze aus dem Tempel von Arivor stehlen und es wie eine Tat der 'abtrünnigen' Brüder des Blutes aussehen lassen.

15. Phex 1029: Salkya verfolgt mit einem Teil des Rondrianer-Heers die vermeintlichen Diebe, um sie zur Schlacht zu stellen. Erzherzog Nepolemo sammelt dagegen weitere Einheiten in Arivor, um Ralman entgegenzutreten. Er bricht zwei Tage später auf.

Mitte Phex 1029: Im Szenario **Helden und Heilige** können die Helden verhindern, dass Anhänger des Namenlosen die Kontrolle über den Ardariten-Orden übernehmen.

18. Phex 1029, Vollmond: Salkya stirbt in der 'Schlacht von Westfar' in einem Hinterhalt.

DIE SCHLACHT VON WESTFAR

Datum: 18./19. Phex 1029

Sieger: Aldarener

Für die Aldarener:

Die Verfolgten: Travian di Faffarallo und die 400 Brüder des Blutes

Die Vorhut: Gräfin Hesindiane von Aralzin und Yorgos ya Ciolonya mit 250 Reitern, 250 Bogenschützen und 300 Plänklern
Das Hauptheer: Herzog Ralman von Firdayon-Bethana und weitere Anführer der Großen Armee mit 500 Reitern und 2.000 Fußkämpfern

Die Nachhut: Maldonaldo ya Brasi mit 100 Reitern und 1.000 Fußkämpfern

– insgesamt 900 Reiter, 3.900 Fußkämpfer

Für die Ardariten:

Die Vorhut: Salkya Firdayon, Königin des Lieblichen Feldes, mit 400 Reitern, 200 Fußkämpfern

Die Rückendeckung: Oljana ya Cavacasta, Komturin des Ardariten-Ordens, mit 200 Reitern, 300 Fußkämpfern

Die Nachhut: Erzherzog Nepolemo ya Torese und Grifone da Cavacanti mit 600 Reitern, 1.000 Fußkämpfern

– insgesamt 1.200 Reiter, 1.500 Fußkämpfer

Bedeutende Tote: Salkya Firdayon und Isida von Terubis-Weilenschein

Verlauf: Westfar zeigt deutlich, wie fatal Fehlinformationen sein können. Salkya verfolgt die Brüder des Blutes in dem doppelten Irrglauben, diese seien Tempelräuber und stünden allein. Faffarallo und seine Söldner selbst ahnen nichts von dem Unheil, das ihnen an diesem Tage droht. Salkyas Ausrücken ist jedoch den Spitzeln Ralmans nicht entgangen, der eine Gelegenheit sieht, die Königin gefangen zu nehmen.

Die Ardariten selbst sind in drei Teile aufgeteilt: Salkyas Vorhut und die Rückendeckung unter Oljana sowie die Verstärkung unter Nepolemo und Grifone, die in einem Tag Abstand auf das Schlachtfeld zumarschieren.

Am Nachmittag des 18. Phex erreicht Salkya die Senke von Westfar und damit Faffarallos Lagerplatz. Salkya fordert den überraschten Condottiere auf, die Kirchenschätze herauszugeben. Als dies nicht geschieht, lässt sie ihm zwei Schwerter überbringen und kündigt damit nach einem alten Ritual die Schlacht an. Auf dem Hügel formieren sich Salkyas Reiter zur langen Schlachtreihe der Ardariten, da erspäht der verzweifelte Faffarallo die nahende Vorhut Ralmans und bewegt sich mit gesenkten Fahnen darauf zu. Salkya deutet dies als Fluchtversuch der Diebe und befiehlt den Sturmangriff.

Die schwer gepanzerten Ritter des Ordensheeres zersprengen die Reihen der Brüder des Blutes, und Salkya bricht zu Faffarallo durch. Allerdings zerbricht ihr Schwert beim dreizehnten Streich, und ein Hieb von Faffarallos Rabenschnabel trifft sie tödlich in den Hals. Salkyas Fall und das darauf folgende Chaos geben Ralmans Vorhut die Gelegenheit aufzuschließen, bevor die Brüder des Blutes aufgerieben sind. In das Durcheinander hinein befiehlt die nachrückende Oljana eine Attacke, "um die heiligen Relikte und den Leib der Königin zu bergen". Bereits im Vollmondlicht wird Salkyas Leichnam geborgen, dann senkt sich gnädige Dunkelheit über das Schlachtfeld und bringt das Morden zum Erliegen.

Als Nepolemos Späher das blutige Schauspiel melden, will dieser Rache für den vermeintlichen Hinterhalt und spornt seine Ritter zur Eile an. Im Morgengrauen erreicht er das Schlachtfeld, wo er sich mit Oljanas Heer vereinigen kann. Mittlerweile ist auch Ralmans Hauptmacht eingetroffen und kampfbereit.

Angesichts der toten Königin formieren sich die Rondrianer gleich nach Sonnenaufgang am 19. Phex zur Schlacht. Die Ardariten kämpfen mit dem Zorn Rondras und es gelingt ihnen, die gegnerischen Reihen zu durchbrechen und zahlreiche Bogner der Aldarener niederzumachen. Immer wieder muss Ralman neue Einheiten auf das Schlachtfeld werfen, und immer wieder greifen die Ardariten trotz hoher Verluste an. Beinahe gelingt es den Rondrianern, die Aldarener zurückzuschlagen. Erst als Maldonaldo da Brasi mit seinen frischen Einheiten kurz vor Mittag das Schlachtfeld betritt, sieht Nepolemo keine Wahl mehr und bläst zum Rückzug.

Die Schlacht von Westfar ist die blutigste Schlacht des gesamten Thronfolgekrieges. Die Ardariten verlieren viele Ritter und Geweihte und haben von nun an kaum noch Einfluss auf den

Ausgang des Konflikts. Auch wenn Travian di Faffarallo später von einem Kirchengesicht von allen Vorwürfen freigesprochen wird, haftet ihm der Beiname 'Heiligenmörder' bis zum Lebensende an.

21. Phex 1029: Die Ardariten kehren mit dem Leichnam Salkyas nach Arivor zurück. Zwei Tage lang wird sie im Tempel der Heiligen Geron und Ardare aufgebahrt, bevor sie ihre letzte Ruhestätte in der eigens für sie geschaffenen Königinnenkammer erhält.

25. Phex 1029: Erzherzog Nepolemo ya Torese und eine Abordnung der Patrizier Arivors übergeben Ralman die Schlüssel der Stadt. Der Versuch der Rondrianer, eine der ihren an die Spitze des Reiches zu setzen, ist beendet.

Ende Phex 1029: Ein Versuch der Aldarener, über eine Anlandung bei Eldoret nach Thegûn vorzustoßen und die timoristischen Kräfte zu spalten, scheitert, als die Flotte von einem Unwetter zerstört wird.

30. Phex 1029, Versenkungsfest (Hesinde-Feiertag): Der Schlangerrat der Hesinde-Kirche kommt in Kuslik zusammen und präsentiert nach sechsstündiger Meditation und sechsstündiger Beratung den Gläubigen das neue Oberhaupt des Kultes: *Hexander Scherenschleifer*, zuvor Erzmagister und Schlangerrat. Der über 70-jährige Geweihte ist eine Respektsperson und ein würdiger Amtsträger, sein fortgeschrittenes Alter lässt jedoch ahnen, dass der nächste Wechsel bald bevorsteht. Der geheimnisumwitterte Erechthon wird an die Spitze des Draconiter-Ordens berufen, die Zwillinge Hitta und Haricia von Ilmenstein gemeinsam zu Erzwissensbewahrerinnen zu Silas ernannt. Die Zwillinge prophezeien: "Die Masken der Macht sind wie Spiegel: Wer hineinschaut, sieht sich selbst in Triumph und Pomp, doch dahinter verborgen sind Lüge, Verrat und Mord. Was bestimmt ist, kann sich noch nicht erfüllen. Erst wenn der falsche Kaiser gestorben ist, kann der echte herrschen. Erst wenn die Chimäre nicht mehr an den Grundfesten des Reiches nagt, kann die Saat der Schlange aufgehen."

Peraïne 1029: Ralman zieht mit seiner Großen Armee durch die Mark Arivor und erobert die von den Ardariten gehaltenen Städte zurück. Der Heerwurm ist auf über 5.000 Streiter plus Tross angewachsen und verlangt den Orten auf dem Weg Erhebliches an Vorräten und Quartieren ab.

Anfang Peraïne 1029: Der Tod Salkyas führt zu einem zweiwöchigen Waffenstillstand zwischen Aldarenern und Timoristen. Friedensverhandlungen in Methumis scheitern jedoch.

4. Peraïne, Praiostag, Sancta Thalionmel (Rondra-Feiertag), früher auch: Sanct Murak (Todestag des Horaskaisers, der die Tulamiden bezwang): In Neetha hält Timor prächtige Trauerfeierlichkeiten für seine verstorbene Schwester Salkya ab. Die ganze Stadt ist ein Meer von Schwarz, Blutrot und Gold.

Mitte Peraïne bis Ende Ingerimm 1029: Im Abenteuer **Im Kabinett der Kaiserin** finden die Helden auf Schloss Baliiri Amenes Testament, um es gleich wieder an Mantikor zu verlieren. Die Helden schlagen die 'Verschwörung der Perucetten' nieder und treffen auf Timor, der sie in die Hintergründe einweiht.

Ende Peraïne 1029: Die wieder erstarkten Timoristen befinden sich auf dem Vormarsch gen Norden.

1. Ingerimm 1029, Tag des Feuers (Ingerimm-Feiertag): Furro ay Oikaldiki überschreitet mit den Chabab-Grenzern den Sikram.

5. Ingerimm 1029, Sanct Bosper (Ingerimm-Feiertag): In Urbet treffen Ralmans Große Armee und Timors Chabab-Grenzer zum ersten Mal aufeinander. Den Sieg in der 'Schlacht um Urbet' tragen die Timoristen davon, doch bringt das Treffen keine Entscheidung.

Die Schlacht um Urbet

Datum: 5. Ingerimm 1029

Sieger: Timoristen

Für die Aldarener:

Ralman von Firdayon-Bethana

Zandor von Nervuk

Maldonaldo da Brasi

Yorgos ya Ciolonya

Horaslegion, Yaquirtaler Pikeniere, Bethanische Bogner, Goldene Legion, Schradoker Bombarden, Vinsalter Gardereiter, Balothim ay Yorgos, Brüder des Blutes, Zylvas Haufen – insgesamt 1.000 Reiter, 4.300 Fußkämpfer

Für die Timoristen:

Alrigia ya Costermana, Fürstin von Dröl

Comto Furro ay Oikaldiki

Arakne Cossêira, Kolonelya

Amene di Yaladan, Connetable von Methumis

Chabab-Grenzer, Ferox Ferroque, Heilig-Blut-Ritter, Donerner, Rommilyser Reiterei, Silbertaler Armbrustiere, Zyklonische Schleuderer, Hylailier Seesöldner, das Alte Regiment, Thorwaler, Hexagon

– insgesamt 900 Reiter, 3.500 Fußkämpfer

Bedeutende Tote: Zylva Huisdorn

Verlauf: Am Abend des 4. Ingerimm lagern die zwei Heere der Kontrahenten nur 10 Meilen voneinander entfernt an der Senne-Horas-Straße. Beide Seiten rücken in der Nacht weiter vor – auf die Landstadt Urbet. Die Aldarener erreichen die südlichen Ausläufer der Stadt in den frühen Morgenstunden, während die Timoristen zur selben Zeit auf den Lindwurmfeldern am Nordrand Urbets Halt machen.

Den kampferprobten Vinsalter Garden Ralmans steht eine bunt zusammengewürfelte Truppe von timoristischen Söldnern gegenüber, deren weiß-rote Fahnen noch keinen Ruhm errungen haben. Die schiere Anzahl der Feinde bewegt Ralman und Zandor jedoch zu einer vorsichtigen Vorgehensweise, während Timors Heerführer bereit sind, alles auf eine Karte zu setzen.

Eine Stunde vergeht mit erfolglosen Aufgabebeforderungen, bevor ein regelrechter Wettlauf um die Stadtmitte entbrennt. Unter den Pfeilhageln der Schützen stürmen die Soldaten die Straßen und Gassen der kleinen Stadt. Neben mehreren Scharmützeln an den Wallanlagen und auf größeren Plätzen verlagern sich die Kämpfe zunehmend in die Schänken, Gasthöfe und Markthallen. Hier sind die Schwertfechter, Schleuderer und Zauberer der Timoristen in ihrem Element, während die aldarenischen Garden kaum ihre tödliche Kampfformation einnehmen können.

Die Garethier aus Zylvas Haufen verlieren bei dem Angriff zwei ihrer Hauptleute und setzen sich aus der Schlacht ab, um den Tross des Gegners zu plündern. Herzog Ralman und einige Offiziere suchen im *Levthansliebchen* (einem örtlichen Freudenhaus) Schutz vor den Bolzen der Silbertaler Armbrustiere, um sich dann durch die Hintertür den Weg freizukämpfen. *Mundo Geremoni*, Colonello der Horaslegion, und *Irionya da Brasi* werden dabei von den Timoristen gefangen genommen. Am Nachmittag halten die Timoristen den Ort, während sich die Große Armee zurückziehen muss.

7. Ingerimm 1029: Alrigia und Furro halten sich nicht damit auf, das gut befestigte Arivor anzugucken, sondern wollen die Aldarener an ihrer Basis treffen. Über Letran marschieren sie gen Kuslik.

9. Ingerimm 1029: In Eilmärschen führt Ralman sein Heer in die Gegend von Kuslik.

Mitte Ingerimm 1029: Die Terubis-Kampagne: In mehreren Scharmützeln treibt Ralman die Timoristen wieder zurück zum Sikram.

18. Ingerimm 1029, Jahrestag der Schlacht von Olbris (959 BF): Die Kampfhandlungen werden für einen Tag unterbrochen, um des gemeinsamen Sieges von einst zu gedenken. Insbesondere die Vinsalter Pikeniere (auf Seiten Aldares) und die Chababier und Methumier (auf Seiten Timors) feiern den Tag.

22. Ingerimm 1029: In der 'Schlacht im Silbortal' bezwingt Ralman die Timoristen.

DIE SCHLACHT IM SILBERTAL

Datum: 22. Ingerimm 1029

Sieger: Aldarener

Für die Aldarener:

insgesamt 1.200 Reiter, 3.800 Fußkämpfer unter Ralman von Firdayon-Bethana

Für die Timoristen:

insgesamt 800 Reiter, 3.400 Fußkämpfer unter Alrigia ya Costermana

Bedeutende Tote: Ludiron di Yaladan, Großkomtur des Ordens vom Heiligen Blute; Aurelia di Montovestes, Colonella der Horaslegion; Graf Ballidur Tergelstirn von Wobran

Verlauf: Im Silbertal bei Silas (von dem der Silbertaler seinen Namen hat) stellen sich die Timoristen zur Schlacht. Am Boden der breiten Talschlucht verläuft der Argentale, der Silberbach, die Wände sind von Bergwerksstollen ausgehöhlt. Entlang des Wasserlaufs stehen sich die Heere gegenüber, Entwässerungsgräben bieten zusätzliche Deckung.

In diesem Areal erweist sich die Zandoresci-Taktik zunächst als überlegen: Die Horaslegionäre und Yaquirtaler Pikeniere halten zwei Angriffswellen der Timoristen stand – erst den Thorwalern

und Hylailern, dann dem Wilden Haufen und dem Alten Regiment –, während die Bombarden in Position gebracht werden und sich auf ihre Ziele einschließen.

Doch dann lässt einsetzender Regen den Fluss über die Ufer treten und zwingt beide Heere zur Wahl: Neuaufstellung oder Angriff.

Die Chabab-Grenzer rücken vor, aber Ralman lässt die erschöpften Pikeniere in erster Linie weiterkämpfen. Durch eine steinige Furt, verborgen hinter einem Erdwall, führt er den Großteil der Kavallerie in die Flanke des Gegners. Der Vormarsch der Timoristen kommt ins Stocken, die aldarenischen Pikeniere gehen wild entschlossen zum Gegenangriff über. Ralman schleudert seinen Feldherrnstab mitten unter die feindlichen Truppen und verspricht dem, der ihn wiederbringt, eine fürstliche Belohnung. Großkomtur Ludiron di Yaladan führt seine Leibschwadron Heilig-Blut-Ritter als Entsatz in das Gemenge, wird jedoch von den zurückweichenden Soldaten aufgehalten und fällt. Als die noch in Reserve gehaltenen Söldner der Goldenen Legion das Schlachtfeld stürmen, ist das Gefecht entschieden.

Die Aldarener erbeuten den Tross der Timoristen, die sich nach Methumis zurückziehen müssen. Furro ay Oikaldiki und Arakne Cosseira geraten in Gefangenschaft.

Ende Ingerimm 1029: Ralman verfolgt die Timoristen und marschiert auf Methumis, muss aber umkehren, als belhankanische Stradioten in

einer Blitzaktion sikramaufwärts vorstoßen und seine Nachschubwege unterbrechen.

Auf Golaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Salkya Firdayon, Königin, am 18. Phex 1029 (**Hinter dem Thron 13**)

Isida von Terubis-Weilenschein, Erz-Rätin von Arivor, am 18. Phex 1029 (**Fürsten, Händler 84**)

Oljana ya Cavacsta, Mitte Phex 1029 (**Hinter dem Thron 17**)

Zylva Huisdorn, Hauptfrau von Zylvas Haufen, am 5. Ingerimm 1029 (**Aus der Asche 30**)

Ludiron di Yaladan, Großkomtur des Ordens vom Heiligen Blute, am 22. Ingerimm 1029 (**Shafirs Schwur 30**)

Aurelia di Montovestes, Colonella der Horaslegion, am 22. Ingerimm 1029 (**FHI 6**)

Ballidur Tergelstirn, Graf von Wobran, am 22. Ingerimm 1029

Deriagio von Firdayon-Baliiri, Graf zu Baliiri, im späten Frühling 1029 (**Unter dem Adlerbanner 33**)

Visibili

Folgende Personen werden in künftigen Publikationen nicht mehr auftauchen:

Migaële ya Vardeen, Majordomus (**Fürsten, Händler 77**)

Alricio ya Vardeen, Hofherold (**Fürsten, Händler 79**)

Bran Barroco, Zeremonienmeister (**Fürsten, Händler 78**)

Xhingan, Hofmagus (**Fürsten, Händler 78**)

Thalya Torrean von Westfar, Hofastrologin (**Fürsten, Händler 78**)

Geppert ya Trequona, Hofnarr (**Fürsten, Händler 78**)

Arono di Pervazzo, Mundschenk (**Fürsten, Händler 79**)

Ovana di Troppa, Hofkammerin

Sarahjanja von Firdayon-Baliiri, Gräfin zu Baliiri (**Unter dem Adlerbanner 38**)

Denderan Horasio Festo Firdayon, Comto von Baliiri (**Unter dem Adlerbanner 39**)

Isora Rahjana Firdayon, Comtessa von Baliiri (**Unter dem Adlerbanner 39**)

Ludovigo di Yaladan, Cancellario von Methumis (**Fürsten, Händler 83**)

Boutsen Kureon, Wanderprediger (**Fürsten, Händler 95**)

Torben Windeck, Erpresser (**Fürsten, Händler 105**)

Scipione Vincetta, Verbrechergröße in Dröl (**Fürsten, Händler 105**)

Rohalion Sarostes, Gelehrter in Methumis (**Die unsichtbaren Herrscher 72**)

Eskalation

Mit dem Tod Salkyas ist erstmals eine Thronprätendentin im Krieg der Drachen getötet worden. Nachdem auch weitere, weniger bedeutende Thronkandidaten ausgeschieden sind, spitzt sich der Konflikt nur noch auf die Entscheidung zwischen Timor und Aldare zu.

Die Perucettenverschwörung führt zu einem Erlass Aldares, der kurz darauf in ähnlicher Weise auch von Timor gezeichnet wird: Das Tragen von Perücken wird im ganzen Reich als staatsgefährdend verboten.

Mit Timors Chabab-Grenzern und Ralmans Großer Armee stehen sich zwei der schlagkräftigsten Heere gegenüber, die das Liebliche Feld je gesehen hat. Während die Preise für kompetente Kämpfer weiter ansteigen, finden sich vermehrt ausländische Söldner, die gegen ein Kopfgeld von einem Dukaten bewusste und verwundete Gegner abstechen.

HELDEN UND HEILIGE

Zeit: Phex 1029 BF

Ort: Arivor

»In einer Zeit, als die alten Werte verloren schienen, schrie das Land, das Kriegsherren und Könige in Aufruhr versetzt hatten, nach einer Heldin, die für das Gute kämpfte. Salkya folgte diesem Ruf, die Kriegerprinzessin, die ihre Stärke in wilden Schlachten erworben hatte. Mit ihrer Kraft und ihrer Leidenschaft trotzte sie der Gefahr. Ihr Mut sollte das Land verändern.«

—Inscription auf der Statue Salkyas in Arivor, 1032 BF

HINTERGRUND:

DIE GETREUE DIENERIN DES NAMENLOSEN

Seit geraumer Zeit schon haben Geweihte des Namenlosen versucht, den Orden der Heiligen Ardare zu unterwandern, um so den wichtigsten Stützpfeiler des Rondra-Glaubens an der Westküste zum Einsturz zu bringen. Ein Versuch, den letzten Erzherrscher *Dapifer ter Bredero* zu ermorden, schlug im Jahre 998 BF fehl (siehe auch **Hinter dem Thron 16**). Doch Oljana ya Cava-casta (siehe **Hinter dem Thron 17**) führte das Werk ihrer Mitverschwörer zu Ende und vergiftete Dapifer, der nach langer Krankheit verstarb. Oljana stieg zur Komturin ihres Ordens in Neetha auf und später zur rechten Hand des Seneschalls.

Als Vertraute Königin Salkyas sucht Oljana nun nach einer Möglichkeit, selbst an die Spitze des Ordens zu gelangen oder zumindest den Orden nachhaltig zu schwächen. Als die Große Armee Ralmans sich Arivor nähert, verschleiert Oljana die wahre Stärke des Gegners, lockt Salkya durch einen Diebstahl heiliger Gegenstände der Rondra-Kirche aus der Stadt und schickt die Königin so in ihren sicheren Untergang.

Nach der Schlacht von Westfar beschuldigt sie schließlich Nepolemo ya Toresse, den Erzherrscher und Hochmeister der Ardaren, den Tod Salkyas verschuldet zu haben. Durch ein Namenloses Wunder in Selbstzweifel gestürzt, will Nepolemo schließlich den Orden der Ardaren an Oljana übergeben und ihn so unwissentlich in die Hände des Rattenkindes treiben.

DER RAUB DER KIRCHENSCHÄTZE

DIE INSEL DER SELIGEN

Die Stadt der Ardaren scheint losgelöst vom Rest des Königreiches. Arivor hat sich ganz seiner Krieger-Königin Salkya hingegeben, die in der ganzen Stadt präsent ist. Überall sieht man in Rot die vier gekreuzten Schwerter der Königin auf dem weißen Banner der Ardaren wehen. Rondrianer und Ardaren in Rüstung und Waffenrock prägen das Bild, Hochgesänge auf die Heldin Salkya sind immer wieder zu hören.

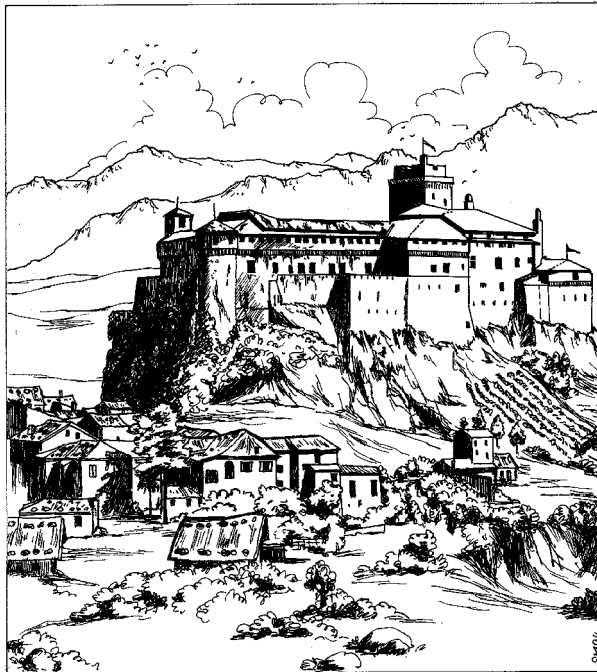
Die folgenden Begebenheiten unterstreichen die Stimmung in Arivor und können je nach Bedarf in die weitere Handlung eingebaut werden:

- Eine Schar Kinder spielt mit Holzschwertern und weißen Umhängen Salkyas siegreiche Schlachten lautstark nach.
- Singend und preisend marschiert ein Trupp Ardaren durch die Straßen von Arivor.
- Flugblätter mit Salkyas Konterfei und heroischen Sprüchen wehen durch die Gassen: "Für Rondra! Wider den Niedergang!" – "Königin Salkya kämpft auch für dich!" – "Die Tochter des Drachentöters befreit uns von der Echtenbrut!"

• Bettler und Krüppel danken Spendern mit einem: "Lang lebe Königin Salkya!"

AUFTRIFF DER HELDEN

Wenn die Helden Arivor erreichen, herrscht allerdings neben der allgemeinen Euphorie helle Aufregung in den Straßen und Gassen rund um den Goldenhelm, die zentrale Erhebung Arivors. Der heimliche Raub zahlreicher Kirchenschätze aus dem Tempel der Heiligen Ardare und Geron ist Stadtgespräch. Neben zahlreichen Schätzen sollen auch so wertvolle Reliquien wie der Schild Dapifers, geweihte Schwerter der Ardaren und vor allem die Totenmaske der Heiligen Ardare gestohlen worden sein. Zahlreiche Gerüchte über mögliche Verwicklungen der Thronprätendenten Aldare und Timor kursieren hinter vorgehaltener Hand, täuschen jedoch nicht darüber hinweg, dass bislang keine echte Spur zu den Räufern gefunden werden konnte.



Wie die Helden in den Raub der Kirchenschätze hineingezogen werden, kann je nach Runde ausgestaltet werden. Vorstellbar sind beispielsweise folgende Möglichkeiten:

• Die Helden haben einen Ruf als Recken Rondras (insbesondere passend, falls eine Rondra-Geweihte in der Heldengruppe sein sollte), und *Clarizia von Tomrath* (Mittvierzigerin, blondes, zum Zopf geflochtenes Haar, sehr eitel), Hofmeisterin des Erzherrschers, bestellt die Gruppe in die Residenz, wo sie ihr den Auftrag gibt, die Totenmaske der Heiligen Ardare wiederzufinden.

• Die Helden werden als auswärtige Spezialisten von *Rondradan di Taresellio* (hochgewachsener, kräftiger Krieger, Mitte dreißig, braungebrannt, schwarze Haare, strahlendes Lächeln), dem Oberbefehlshaber der Stadtgarde Arivors, mit der Suche nach den Räufern

beauftragt, nachdem er für seine Unfähigkeit, eine Spur zu finden, vom Erzherrscher gerade einen Tadel bekommen hat.

• Einer der Helden führt eine Waffe mit sich, die einem der gestohlenen Ardaren-Schwerter zum Verwechseln ähnlich sieht, und gerät so in einen Strudel aus Verdächtigungen, dem er nur entkommen kann, wenn er sich bereit erklärt, den wahren Täter zu finden.

AUF DER SUCHE NACH DEN RÄUBERN

Sobald die Helden mit der Suche nach den Kirchenschätzen beauftragt sind, gilt es nach Hinweisen in der Stadt der Rondra zu suchen. (Eine ausführliche Beschreibung Arivors findet sich im blauen Heft aus der Box **Fürsten, Händler** ab Seite 92.) Dabei verläuft die Spurensuche der Helden zweigeteilt. Zunächst gilt es, den Diebstahl der Kirchenschätze aufzuklären. Dabei werden die Helden durch falsche Fährten zu unfreiwilligen Helfern des Namenlosen. Später sollten sie genügend Zweifel an den alten Hinweisen bekommen haben, um sich erneut in der Stadt auf dem Goldenhelm umzusehen (siehe **Auf der Suche nach einer Verschwörung**, Seite 53).

Folgende Informationen können die Helden vor der Schlacht sammeln (siehe **Salkyas letzter Ritt**, Seite 52):

- Von den Tempelwachen ist zu erfahren, dass die Diebe über gute Ortskenntnisse verfügt haben müssen, denn sie hätten gezielt die richtige Kammer in den Kellern des Tempels geöffnet.
- Die Rondra-Geweihte *Mythraela* (groß gewachsen, langes, braunes Haar, Narbe auf dem rechten Unterarm) weiß zu berichten, dass die Diebe ihre Beute gezielt ausgesucht hätten, denn neben den gestohlenen Gegenständen seien in den Raum noch weitere Kostbarkeiten aufbewahrt worden, die aber unangetastet blieben.

☛ Mittels *Fährtensuchen* können Wagenspuren schwerer Karren gefunden werden, die vom Tempel in Richtung Westen (d.h. Ranafandelwald, Westfar, Kuslik) verlaufen.

☛ Zeugen in Morgunora, dem Handwerkerviertel im Süden Arivors, können sich an mehrere Züge schwerer Wagen am fraglichen Tag erinnern.

☛ Ein Devotionalienverkäufer am Rande des Schwerterfeldes (*Tolman*, grauhaarig, großväterlich, stark kurzsichtig) hat gesehen, wie eine humpelnde Gestalt mitten in der Nacht den Tempel eilig verlassen hat.

☛ Der Stallbursche einer Schenke an der Straße nach Kuslik (*Reon*, 15 Jahre, sommersprossig, vorwitzig) kann sich erinnern, wie drei schwere Kastenwagen mitten in der Nacht, von einer Reihe dunkler Gestalten begleitet, vorbeigezogen seien. Die Männer hätten ein Rautenmuster wie ein Abzeichen auf ihrer Kleidung getragen. *Heraldik*-Probe +4: Rote Rauten auf Schwarz sind das Wappen der Brüder des Blutes.

☛ Nördlich von Arivor sei das Heer Herzog Ralmans ausgemacht worden, während sich der 'feige' Travian di Faffarallo und seine Brüder des Blutes auf der Flucht Richtung Kuslik befänden (siehe **Donnerschlag und Trommelwirbel**, unten).

☛ Hört man sich bei den Bettlern und Straßenkindern der Stadt um (*Gassenwissen*-Probe +5), so wissen diese zu berichten, dass vom *Einäugigen Bender* gemunkelt wird, er habe mit der Sache zu tun gehabt.

☛ Der Einäugige Bender (ein hünenhafter Krieger Ende 40 mit langem, schwarzem Haar) sei jeden Abend "in Belhanka" anzutreffen, wie man in einigen schmierigen Kaschemmen der Stadt gegen Münzen erfahren kann.

☛ "In Belhanka sein" ist die in Arivor übliche Umschreibung für einen Besuch des Bordells *Rose von Belhanka*. Dort weiß man, dass der Einäugige Bender auf großem Fuß lebt und eigentlich aus Kuslik stammt. Er habe da einen Gönner, wie man sagt. (Hinweis: Travian di Faffarallo stammt auch aus Kuslik, was ein Krieger oder Söldner durchaus wissen kann.) Seine bevorzugte Kurtisane sei *Cella* gewesen. Diese sei aber nach ihrem Rauswurf vor zwei Tagen Richtung Kuslik gezogen. Vielleicht ziehe es sie ins Feldlager des Faffarallo, dort könnten gefallene Kurtisanen noch den einen oder anderen Silbertaler verdienen. Mit ihrem fahrenden Bordell (Eselanhänger, kleiner Kastenwagen, verziert mit der Rose Belhankas) müsste sie leicht zu finden sein.

DONNERSCHLAG UND TROMMELWIRBEL

Noch während die Helden mit der Spurensuche beschäftigt sind, dringen Nachrichten vom Heer der Aldarener nach Arivor.

DIE BOTSCHAFT

Ein Knappe der Ardariten erreicht am 15. Phex Arivor, um eine wichtige Botschaft an Königin Salkya zu überbringen: Späher des Ordens haben Stärke und Ziel der Aldanerener ausgemacht. Als der Knappe bei Oljana vorspricht, bietet sie sich an, die Nachricht selbst an Salkya weiterzuleiten. Der Späherbericht ist eindeutig: Ralman hat nur eine Garnison von weniger als 1.000 Kämpfern in Castarosa belassen und marschiert mit etwa 4.500 Streitern nicht direkt auf Arivor, sondern über die westliche Straße auf den Ranafandelwald zu, vielleicht um sich dort mit Faffarallos Brüdern des Blutes zu vereinigen.

Oljana tötet den Boten und lässt die Leiche beseitigen, verfasst eine neue Nachricht, siegelt diese mit dem Siegel der Ardariten und übergibt sie Salkya. Nach dem geänderten Bericht steht Ralman mit seiner Großen Armee noch mehrere Tagesreisen entfernt in Castarosa, und Faffarallos 400 Soldaten befinden sich, behindert durch mehreren schweren Kastenwagen, auf dem schnellsten Weg von Arivor nach Kuslik.

KRIEGSRAT

In der alten Burg auf dem Goldenhelm findet nach Bekanntgabe von Oljanas Botschaft eine Besprechung statt, bei der die Helden anwesend sind. Ob sie hinzugerufen werden oder ob sie eher zufällig anwesend sind, hängt ganz vom Einstieg der Helden in dieses Szenario ab. Zusammen mit den Erkenntnissen der Helden ergibt sich aus der

Botschaft ein klares Bild: Faffarallo hat heimlich die Schätze aus dem Tempel stehlen lassen und befindet sich nun auf der Flucht Richtung Kuslik, um seine Beute in der Residenzstadt Aldares zu Gold zu machen oder den Gegnern Salkyas als Unterpfand anzubieten.

Während Nepolemo zur Verfolgung Faffarallos drängt, warnt Oljana ya Cavacasta vor einer möglichen Falle. In der aufkommenden Diskussion um die beste Vorgehensweise können sich auch die Helden einbringen, sofern man ihnen Erfahrung in der Kriegsführung zubilligt.

Das Ergebnis der Besprechung wird sein – möglicherweise sogar von den Helden angeregt –, dass Salkya mit einer großen Schar Reiter die Verfolgung der Brüder des Blutes aufnimmt, um sie möglichst noch vor Kuslik zu stellen. Oljana folgt ihr mit langsameren Einheiten in einem Abstand nach und soll auf Späher Ralmans achten, während Nepolemo den Rest des Ardaritenheers für den drohenden Kampf um Arivor formiert.

OLJANAS PLAN

Oljana ya Cavacasta sieht in der sich für die Ardariten zuspitzenden Lage eine gute Gelegenheit, die Kirche der Rondra im Lieblichen Feld entscheidend zu schwächen. Aufgrund der falschen Informationen muss Salkya in große Bedrängnis geraten und könnte möglicherweise in der Schlacht fallen. Das Schwert der Königin hat Oljana mittels eines Wunders des Namenlosen mit einem Waffenfluch belegt, der es beim dreizehnten Streich zerbrechen lässt. Nach der Rückkehr der geschlagenen Ardariten – dieses Ergebnis ist angesichts der tatsächlichen Kräfteverhältnisse kaum aufzuhalten – will Oljana Nepolemo die Schuld an der Niederlage zuschreiben und hofft, dass dieser zurücktreten wird. Dazu wird sie erneut die Hilfe des Namenlosen anflehen, der das Gottvertrauen Nepolemos für einen Tag erschüttern soll. Der Weg für Oljana an die Spitze des Ardaritenordens wäre damit frei.

SALKYAS LETZTER RITT

DIE HELDEN IN DER SCHLACHT

Die Helden werden gebeten, zusammen mit einigen Ardariten das Diebesgut aus dem Lager der Brüder des Blutes zu retten, sobald die Schlacht entbrennt. Es ist nicht unbedingt notwendig, dass die Helden (oder alle Helden) diese Aufgabe übernehmen, aber sie können so eher bemerken, dass sie getäuscht worden sind und die Dinge sich anders verhalten, als sie glauben.

Der Verlauf der **Schlacht von Westfar** ist auf Seite 48. beschrieben. Wenn die Helden den Tross erreichen, der absichts des Kampfplatzes lagert, können sie dort zwar Wagen mit Vorräten, aber keine Schätze finden. Wenn Sie möchten, stoßen die Helden hier bereits auf die Kurtisane Cella (siehe **Auf der Suche nach einer Verschwörung**, gegenüber).

Wie geplant zerbricht Salkyas Schwert im Kampf beim dreizehnten Streich, und sie findet am 18. Phex den Tod auf dem Schlachtfeld. Der kommende Tag wird für die Ardariten zum Desaster. Oljana und Nepolemo unterliegen dem vereinigten Heer Ralmans und ziehen sich nach Arivor zurück.

Sollten die Helden sich an der Schlacht der Ardariten beteiligen, können sie bemerken, dass sich Faffarallo (da ahnungslos) keineswegs auf der Flucht befindet, dass Salkyas Schwert im Kampf zerbricht, dass Oljanas Heeresteil spät eintrifft und dass entgegen dem Botenbericht Ralmans Heer sehr wohl in der Lage ist, in die Schlacht einzugreifen (siehe auch **Auf der Suche nach einer Verschwörung**).

Die Helden können das Leben Salkyas nicht retten. Lassen Sie sie zu spät bei der bereits toten Salkya ankommen, aber gewähren Sie ihnen den Erfolg, den leblosen Körper der Königin zu bergen.

ANCUIRAS ALFARAN

Eine nützliche Figur kann im Folgenden *Ancuiras Alfaran* sein, der Gatte Salkyas. Der Rondra-Geweihte und Ardarit (geboren 983 BF, dunkles Haar, eindringliche blaue Augen) war Marschall von Almada (und Grund für Salkyas Thronfolgeausschluss), bis er von den Kriegsplänen Kaiser Selindians erfuhr und sein Amt niederlegte.

Ancuiras begleitet Salkya als Kommandant ihrer Leibgarde in die

Schlacht von Westfar und wird dort selbst schwer verwundet. In den folgenden Tagen kann er Ihnen als Stichwortgeber dienen, wenn die Helden nicht von selbst auf die Sprünge kommen. Zum Beispiel könnte er den Verdacht äußern, dass an der ganzen Sache etwas faul ist und Salkya in einen Hinterhalt gelockt wurde. Das kann er freilich nicht belegen, weshalb er die Helden um Hilfe bittet. Einerseits hat er nicht viele Freunde in Arivor und weiß nicht, wem er trauen kann, andererseits kann es sein, dass er durch die eigenen Verletzungen oder aufgrund seiner trauerbedingten Schwermut nicht selbst aktiv werden kann und damit auf die Helden angewiesen ist. Außerdem kann Ancuiras den Bruch von Salkyas Schwert "nach einem guten Dutzend Schlägen" bezeugen und andere Informationen zum Schlachtgeschehen beisteuern (oder interpretieren).

OLJANAS ANKLAGE

Zurück in Arivor wirft Oljana, die sich durch eine verzweifelte Attacke auf Ralmans Heer trotz der Niederlage großen Ruhm unter den Ardariten erworben hat, Nepolemo vor, Schuld am Tod Salkyas zu sein. Im Einzelnen führt sie gegen Nepolemo folgende Vorwürfe ins Feld:

- ☛ Der Hochmeister habe Salkya unnötigerweise dazu gedrängt, sich zur Königin auszurufen, obwohl abzusehen gewesen sei, dass die Ardariten im Herzen des Königreiches gegen die sie umzingelnden Feinde nie eine Chance gehabt hätten.
 - ☛ Nepolemo habe Salkya in die hoffnungslose Schlacht getrieben, obwohl sie – Oljana – vor einer Falle gewarnt habe.
 - ☛ Die Verstärkung sei viel zu spät auf dem Schlachtfeld eingetroffen, da sich Nepolemo nur um Arivor gesorgt habe.
- Nepolemo, noch sichtlich gezeichnet vom Ausgang der Schlacht und nun von den Vorwürfen Oljanas, zieht sich wortlos in seine Gemächer zurück, was für weiteren Unmut unter den Ardariten sorgt. Oljana beruft für den kommenden Tag eine Versammlung im berühmten Theater von Arivor ein.

NEPOLEMOS ZWEIFEL

Da sich Nepolemo ya Törese ohnehin schuldig an Salkyas Tod fühlt, ist es ein Leichtes für Oljana, den Glauben des Hochmeisters durch das Wunder NAMENLOSER ZWEIFEL zu erschüttern. Die Liturgie wirkt sie in den Abendstunden, so dass die Wucht des Zweifels Nepolemo beim Mitternachtsgebet trifft. (Mehr zu den Dunklen Wundern des Namenlosen findet sich in **Aventurische Götterdiener 116** bzw. in **Wege der Götter**.)

Sollten die Helden mit Nepolemo zusammentreffen, gibt sich dieser rasend, aufgelöst, voller Selbstkel und fest entschlossen, das Amt des Hochmeisters niederzulegen: Rondra habe die Ardariten verlassen und der Tod Salkyas sei die Strafe für seine Verblendung. Ritterliche Tugenden seien ohnehin überholt und sein Kampf gegen den Verfall von Moral und Sitten falsch, unnötig und unnütz. Am besten sei es, wenn er seinem Leben auf der Stelle ein Ende bereite.

Die Helden können Nepolemo zwar nicht wirklich beruhigen – schließlich lastet der Zweifel des Namenlosen auf ihm –, doch sie können ihn sowohl von einem Selbstmord abbringen wie auch dazu überreden, seine Entscheidung zu überschlafen. Da Nepolemos Selbstbewusstsein erschüttert ist, können die Helden ihn leicht und schnell beeinflussen.

AUF DER SUCHE NACH EINER VERSCHWÖRUNG

Nach der verlorenen Schlacht von Westfar steht die Stadt auf dem Goldenhelm Kopf. Salkya ist gefallen, die Ardariten besiegt, Nepolemo ya Törese gedemütigt und Oljana ya Cavacasta strebt das Seneschallsamt an. Nun ist es an den Helden, die offenen Fragen und Ungereimtheiten zu klären und aufzudecken.

Diese Hinweise sollten oder können die Helden erst nach der Schlacht von Westfar aufspüren:

Falsche Kunde

- ☛ Im Lager des Faffarallo gab es keine Wagen mit Kirchenschätzen.
- ☛ Ralmans Heer erreichte unerwartet das Schlachtfeld und war nicht, wie die Späher berichtet hatten, noch in Castarosa.
- ☛ Oljanas Nachhut hat Salkyas Einheiten erst erreicht, als Salkya bereits tot war. Todesmutig hat sich Oljana dann auf die Einheiten Ralmans gestürzt und so verhindert, dass das Heer der Ardariten komplett aufgerieben wurde.
- ☛ Wäre Nepolemos Verstärkung schneller auf dem Schlachtfeld gewesen, hätte man das Schlimmste vielleicht verhindern können.
- ☛ Die Helden können mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +7 und etwas Zeit den verantwortlichen Späher ermitteln, der Salkya die Botschaft über Ralmans Truppenstärken und -bewegungen geschickt hat: *Erlan Usfanir*, ein Ordensritter niederer Herkunft (wettergegerbte Haut, große Ohren, behaarte Hände, gutmütig). Dieser vermisst natürlich seinen Knappen *Orsino*, der die Botschaft seinerzeit überbracht hat. Eine Recherche in Arivor erbringt dann,

dass der Junge damals eingetroffen und direkt zu Komturin Oljana geschickt worden ist. (Man kann die Sache noch dadurch komplizieren, dass die damals Dienst habenden Wachen und der Späher Erlan inzwischen tot sind – auf Befehl der Komturin führten sie verschiedene tödliche Missionen aus; das sollte aber reichen, um den Verdacht der Helden zu wecken.)

- ☛ Der Späherbericht war immer noch – oder schon wieder – mit dem Siegel der Ardariten verschlossen, als er Salkya erreichte. Wer immer das Schreiben verändert hat, ist wahrscheinlich Mitglied des Ordens.

Die zerbrochene Klinge

- ☛ Die Waffe der Königin ist mitten in der Schlacht zerborsten.
- ☛ Das Schwert Salkyas wurde kurz vor der Schlacht von Meister Saladan (siehe **Hinter dem Thron 14** und **Das Cosseira-Complot**, Seite 78) persönlich geschärft. Dieser kann sich das Zerbrechen einer seiner Klingen bei Nachfrage jedoch nicht erklären. Er selbst habe den ausgezeichneten Stahl der Klinge gehärtet und persönlich Oljana ya Cavacasta übergeben. Nur Magie oder ein Wunder hätte die Klinge zerbrechen lassen können.
- ☛ Eine geeignete Untersuchung der Bruchstücke der Klinge, die neben Salkyas Sarg ausgestellt sind, ergibt keine Spuren von Zauberei. Berührt ein geweihter, besonders intuitiver oder prophetisch begabter Held die Waffe, erscheint es ihm für einen Moment so, als stünde die Klinge in eiskalten purpurnen Flammen.



Das Schweigen der Toten

☞ Ungewöhnlich viele Ardariten sind in den letzten Kämpfen ums Leben gekommen. Die meisten starben auf dem Wundlager. Wenn die Helden nachforschen, stoßen sie hier schon auf den Feldscher *Galecio Medicio* (siehe unten).

☞ Nach der Rückkehr der Ardariten finden die Helden (oder Erlan Usfanir, wer immer danach sucht) die Leiche des Boten Orsino unter den Toten der Schlacht von Westfar. Eine genaue Untersuchung – die möglichst von den Helden selbst durchgeführt werden muss (*Heilkunde Wunden* +12 oder *Anatomie* +5) – ergibt, dass ein Dolchstoß den Tod des Knappen verursacht hat und der Junge bereits länger tot ist, als die Schlacht zurückliegt. Der bereits genannte Feldscher hat den Leichnam ungesehen unter die Opfer des Krieges gelegt.

Die Buhlschaft

Die Kurtisane Cella (schlank, schwarze Haare, üppige Brüste, zu stark geschminkt; wenn sie ihr Haar zurückstreicht, bemerkt man ein fehlendes Ohrläppchen; die Wunde ist nur wenige Tage alt) befindet sich im Tross der Brüder des Blutes (optional kann man sie an der Straße nach Kuslik abfangen.) und will sich mit niemandem über den Einäugigen Bender unterhalten. Erst Gewaltandrohung oder der Einsatz von Magie bringen sie zum Reden:

☞ Bender hat sie in einen geheimen Kult eingeführt, der einen steinernen Finger anbete. Als Aufnahme-ritual wurde ihr das Ohrläppchen abgeschnitten.

☞ Bender habe ihr Reichtum und Macht versprochen. Doch stattdessen sei er vor einigen Tagen verschwunden. Als das fehlende Ohrläppchen im Bordell bemerkt wurde, hat man sie sofort auf die Straße gesetzt.

☞ Die Gruppe trifft sich nachts in der Sanct-Yppolita-von-Kurkum-Kapelle.

SCHATTEN ÜBER DEM GOLDENHELM

Die Sanct-Yppolita-von-Kurkum-Kapelle liegt im Handwerkerviertel Arivors am flachen Südhang des Goldenhelms. Im Innern der Kapelle findet man mit einiger Mühe (*Sinnenschärfe* +7) einen geheimen Zugang in ein Kellersystem. (Die Größe kann je nach Bedarf variieren.) *Tagsüber*: In den Gewölben können die Helden nicht nur einige der geraubten Schätze wiederfinden, sondern auch eine einfache Kopie der *13 Lobpreisungen des Namenlosen* sicherstellen. Auf einem Altar liegt ein etwa zwei Spann großer steinerner Finger.

Nachts: Etwa eine Stunde nach Mitternacht huschen vier Gestalten in dunklen Umhängen in das kleine Bauwerk. Eine der Gestalten humpelt erkennbar, als sie über den kleinen Platz läuft.

Neben dem Einäugigen Bender (Ende 40, Hüne, muskulös, langes schwarzes Haar, leere Augenhöhle links) gehören auch ein Feldscher der Ardariten zu den Kultisten (*Galecio Medicio*, 40 Jahre, hager, hohe Stirn und Hakennase, je ein abgetrennter Zeh an beiden Füßen) sowie eine Laienpredigerin vom Orden der Marbiden (*Thanata*, 26 Jahre, braune Locken, Stupsnase, kein Schatten) und ein Schmiedemeister aus den Werkstätten Saladans (*Vinco*, 36 Jahre, bullig, schütteres Haar, Holzbein links).

Im Inneren der Kapelle gruppieren sich insgesamt fünf Personen um den Altar und murmeln undeutlich Verse. Direkt am Altar steht eine Person, die eine goldene Frauenmaske vor dem Gesicht trägt – die Totenmaske der Heiligen Ardare. Die durch die Larve verzerrte Stimme scheint die einer Frau zu sein. Diese Person ist Oljana ya Cavacasta (*Sinnenschärfe* +12 oder *Stimmen Imitieren* +5 legen auch einem Helden, der sich länger mit Oljana unterhalten hat, diesen Gedanken nahe). Sie wird jedoch später, gedeckt von ihren Kumpanen, unerkannt durch einen Geheimgang, der in der Nähe des Turnierbodens endet, entkommen.

Nach ihrer Entdeckung kämpfen die Anhänger des Namenlosen bis zum Tod, da sie sich der Brisanz ihrer Taten durchaus bewusst sind (Kampfkraft nach Ihrem Ermessen). Den Mitgliedern der 'Gemeinde' ist das Oberhaupt namentlich unbekannt. In der Gewandung Galecios kann man einen schweren Eisenschlüssel mit der Gravur eines Schwerts und eines Schildes finden. Dieser gehört zu einer Tür in der Hochburg der Ardariten auf dem Schwerterfeld, wie die Helden an den Symbolen erkennen (oder herausfinden) können.

Im hinteren Teil des Kultraums befinden sich die restlichen gesuchten Tempelschätze: Der Schild Dapifers ist mit blutigen Zeichnungen verunziert, die Schwerter sind in den Balg eines toten Schweins gestoßen.

IN DER HOCHBURG DER ARDARITEN

Der Schlüssel aus dem Besitz Galecios öffnet eine unbenutzte Turmkammer, in der sich noch Blutspuren auf dem Boden finden. Hier legte Oljana den toten Knappen Orsino ab, ehe sie dem Feldscher auftrag, die Leiche zu beseitigen. Eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe +6 spürt eine kunstvoll gravierte silberne Flöte auf, ein Familienerbstück des toten Jungen, das jeder erkennen wird, der ihn kannte. *Orientierungs*-Probe +5: Der Turm reicht nach oben zu den Kammern der Komture des Ordens, nach unten zu einem Tor, das Richtung Turnierboden führt, wo der Geheimgang aus dem Kultraum endet.

Sollten die Helden der Komturin so sehr misstrauen, dass sie in die Räumlichkeiten Oljanas einbrechen, können sie in einer verschlossenen Kassette unter dem Bett die verschollene Totenmaske der Heiligen Ardare finden. Wenn Sie möchten, können Sie hier noch etwas platzieren, das die Helden an 'alte Bekannte' wie Comitor von Belhanka oder Rondria Kolemaistos erinnert.

NAMENLOSE PARANOIA

Sobald die Helden beginnen, hinter den Ereignissen das Wirken des Namenlosen zu sehen, sollte dieser Eindruck nicht nur verstärkt, sondern übermäßig befördert werden. Gerade in einer Stadt wie Arivor gibt es zahlreiche Krieger und Veteranen mit Verstümmelungen. Selbst bei Kindern sind durch die gefährliche Arbeit in den Manufakturen Saladanas abgetrennte Finger keine Seltenheit. Daher sollte in die Beschreibung von Personen immer wieder eingestreut werden, dass dem einen ein Finger, der anderen ein Auge und manch einem gar der Schatten fehlt, wenn die Sonne gerade ungünstig steht. Die Helden sollte immer stärker das Gefühl beschleichen, in einen Pfuhl des Namenlosen geraten zu sein.

Wenn Sie es nicht bei subjektiven Empfindungen belassen wollen (und das Szenario Ihre Helden nicht genug fordert), können Sie die Diener des Dreizehnten Gottes jederzeit aktiv gegen die Ermittlungen der Helden vorgehen lassen und dazu weitere namenlose Schergen einbauen (siehe auch **Hinter dem Thron 16**).

DAS URTEIL DER GÖTTIN

Auch am nächsten Morgen ist Nepolemo noch von Selbstzweifeln und Verzagtheit befallen. Sein Entschluss, das Amt des Hochmeisters niederzulegen, scheint unumstößlich. Teilnahmslos sitzt der Erzherrscher auf seinem Stuhl auf der Bühne des Theaters von Arivor und lässt die Anklage Oljanas erneut über sich ergehen. Nachdem die Komturin geendet hat, tritt Nepolemo vor die Ardariten, um sein Amt niederzulegen. Das ist der Moment, in dem die Helden eingreifen und Oljanas Maskerade herunterreißen sollten (wenn Sie so wollen mit Ancuiras als Fürsprecher).

Folgendes können die Helden mittlerweile herausgefunden haben:

☞ Nicht Faffarallo ist für den Diebstahl der Tempelschätze verantwortlich, sondern Diener des Namenlosen.

☞ Ihre Anführerin ist eine Frau, deren Stimme Oljanas ähnelt.

☞ Salkyas Waffe war mit einem (vermutlich namenlosen) Fluch belegt. Das Schwert war zuletzt in Händen Oljanas.

☞ Der entscheidende Späherbericht verschwand auf dem Weg zu Oljana – und wurde von jemandem verändert, der das Siegel der Ardariten besaß.

☞ Der Knappe Orsino wurde in der Hochburg der Ardariten unweit der Komturenkammern ermordet.

☞ Die Totenmaske der Heiligen Ardare befand sich in Oljanas Kammer.

☞ Oljana ist vermutlich eine Anhängerin des Namenlosen.

Nachdem die Helden ihre Vorwürfe und Beweise vorgelegt haben, ist es im Theaterrund still geworden. Die Ardariten starren entsetzt auf Nepolemo, Oljana und die Helden. Es ist Oljana, die sich als erste fängt und die Beweiskette verkehrt: "Es ist ungeheuerlich, dass die Diener des Namenlosen versuchen, mich, eine treue Dienerin der Göttin, zu verunglimpfen, mir solche unglaublichen Untaten unterzuschieben und den Orden zu schwächen!"

Sollten die Helden ihre Zweifel und Anklage aufrechterhalten (wobei ihnen noch vereinzelt weitere Ardariten beispringen könnten), fordert Oljana die Helden (bzw. ihren Hauptankläger aus den Reihen der Gruppe) zum *Urteil der Göttin*, dem rituellen Zweikampf, um sich von dem Vorwurf rein zu waschen.

Dieses Ansinnen kann ihr schwerlich verweigert werden, so dass einer der Helden gegen die Komturin des Ardariten-Ordens in einem Duell bis zum Dritten Blute (also auf Leben und Tod) antreten muss. Sollten Sie niemanden mit ausreichenden Kampffertigkeiten in der Gruppe haben, müssen Ancuiras oder Nepolemo einspringen, doch nimmt dies dem Finale einen Großteil der Spannung.

Oljana ya Cavacasta (Werte)

Aussehen: Ende 50, 1,87, ergraut, hager, eisern

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 16, Eisern, Zäher Hund

Arivorer Rondrakamm: INI 15+1W6 AT 19 PA 16 TP 2W6+4 DK NS

Schwert und Schild: INI 14+1W6 AT 17 PA 17 TP 1W6+5 DK N

LeP 39 AuP 50 WS 7+2 RS 6 GS 5 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfgespür, Finte, Ausfall, Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Hammerschlag, Meisterparade, Binden, Gegenhalten, Windmühle

Besonderheiten: Oljana wird, wenn möglich, ihren Rondrakamm (BF -2) sowie eine Rüstung aus visierlosem Helm, Plattenharnisch und Kettenzeug (BE 3 nach Rüstungsgewöhnung) wählen. Sie tritt ihrem Gegner im Wappenrock der Ardariten (rotes Schwert auf Weiß) gegenüber.

Nach dem Tod Oljanas fällt das Namenlose Entsetzen von Nepolemo ab und dieser befiehlt eine schonungslose Untersuchung der Angelegenheit. Drei Tage später wird der Leichnam der gefallenen Komturin ohne kirchliche Ehren verbrannt.

SANCTA SALKYA

Auch wenn schlimmes Unheil von den Ardariten abgewendet werden konnte, steht der Orden zunächst vor einem Scherbenhaufen. Erzherzher Nepolemo hat trotz seiner Feldherrenkunst auf dem Schlachtfeld von Westfar an Autorität verloren. Doch die Strahlkraft der toten Salkya, die bald schon vom Volk der Mark Arivor als Heilige verehrt werden wird, und die Überwindung der äußeren Bedrohung durch die Mächte des Namenlosen geben dem Orden neuen inneren Halt. Den Helden dankt Nepolemo für ihren Einsatz und übergibt ihnen – je nach Profession und Charakter – teure Ehrengewänder oder geweihte Waffen als Belohnung. Abhängig vom bisherigen Lebenswandel wird auch der Eintrag ihrer Namen in das *Register rondragefälligen Recken* erwogen.

IM KABINETT DER KAISERIN

Zeit: im Frühling des Jahres 1029 BF

(Mitte Peraine bis Ende Ingerimm)

Ort: Schloss Baliiri

DAS ABENTEUER

DIE HANDLUNG IN KURZFORM

Bei dem Abenteuer **Das Kabinett der Kaiserin** handelt es sich um einen zentralen Wendepunkt der **Königsmacher-Kampagne**. In diesem Abenteuer werden die Helden das letzte Geheimnis der verstorbenen Kaiserin Amene-Horas entdecken und schließlich von Timor in die Hintergründe der Kampagne eingeweiht. Die heimliche Hauptperson des Abenteuers aber ist eine Tote: Amene, über deren Denkweise und Privatleben die Helden posthum einiges erfahren.

Im Mittelpunkt der Ereignisse steht das verschollene Testament der Kaiserin, dessen Fehlen die Situation nach ihrem Tod verwirrte und den Krieg auslöste. Amene hatte sich natürlich Gedanken um die Thronfolge gemacht und ihr Erbe neu geordnet. Die Dokumente hierzu (vor allem ihr Testament) versteckte sie in den Sirlanschen Sälen im Schloss Baliiri, das sie kurz vor ihrem Tode noch aufsuchte.

Doch erst ein Jahr später kommt Timor auf die Spur des letzten Willens seiner Mutter.

Da er selbst nicht offen auf Baliiri in Erscheinung treten kann, gibt er sich mittels der von Phex gesegneten Hermelinmaske als Comto Ravendoza aus und beauftragt die ihm wohl bekannten Helden, nach den verschollenen Dokumenten auf Schloss Baliiri zu suchen.

Beim Schloss angekommen, stellen die Helden fest, dass hier entgegen allen Erwartungen reges Treiben herrscht. Wie es der Zufall will, stolpern sie geradewegs in ein geheimes Treffen der Verschwörung der 'Perucetten': Dies sind Würdenträger der alten Ordnung, hauptsächlich Perücken tragende Hofschranzen, die danach trachten, die Macht im Horasreich zu übernehmen. Dieser Teil der Kampagne ist bewusst als 'Comic Relief' angelegt, als humorvolle und eher leichtfüßige Episode, bevor das Tempo und die Spannung zunehmen und es in den beiden finalen Abenteuern nicht mehr viel zu lachen gibt.

Im Schloss selbst machen die Helden zudem Bekanntschaft mit *Myriana Sarostes*, einer Trägerin der geheimnisvollen Gabe des Ucuri-Funkens (siehe das Abenteuer **Die unsichtbaren Herrscher**), und befreien den eingekerkerten (echten) Comto Ravendoza. Da dieser nichts von einer Beauftragung der Helden wissen kann, sollten die-

se umso gespannter auf ihren eigentlichen Auftraggeber sein. Timor gibt die Maskerade auf und schenkt den Helden reinen Wein ein. Im Zuge dieses Gesprächs und durch das Testament erfahren die Helden, welche Rolle Timor sowohl in der Kampagne als auch in den vergangenen Jahrzehnten gespielt hat.

DAS VERMÄCHTNIS AMENES ODER DIE HINTERGRÜNDE

Im Praios 1028 BF beschloss Amene, ihr Erbe neu zu ordnen, doch durch das schnelle Handeln der Namenlosen-Anhängerin Rondria Kolemaistos blieb der Kaiserin keine Zeit, ihre Kinder einzuweihen (siehe **Hinter dem Thron 6** im Abschnitt **Der Auftakt des Krieges**). So besitzen weder Aldare noch Timor einen Hinweis auf den Verbleib des Testaments, und alles Suchen ist bislang erfolglos geblieben.

Doch ein Fingerzeig hat den Tod der Horaskaiserin überdauert. Einige Monate vor ihrem Tod übersandte Amene ihrer Freundin *Sybia von Zorgan* eine Rose, eine 'Weiße Sirlania', die ihrem Schöpfer *Curthan Menderath* (dem am 9. Peraine 1027 verstorbenen Gärtner Amenes) größte Bewunderung am Hof eintrug und von vielen Palastschranzen auch nur 'Curthans Vermächtnis' genannt wird. Diese eine Rose für Sybia war ein Zeichen der Freundschaft, auch um das Bündnis Araniens mit dem Liebliehen Feld gegen Al'Anfa zu erneuern (siehe dazu das Kurzzenario **Sub Rosa Dictum** im **Aventurischen Boten 110**, S. 20 ff.).

Amene und Sybia

Die Freundschaft zwischen Amene und Sybia reicht bis in das Jahr 995 BF zurück, als Kronprinzessin Amene im Auftrag ihres königlichen Vaters Tolman nach Aranien reiste, um dort zusammen mit Fürstin Sybia einen Beistandspakt zwischen Aranien und dem Liebliehen Feld auszuhandeln. Während der langwierigen Verhandlungen lernten sich die beiden fast gleichaltrigen Frauen kennen und schätzen, verbanden sie doch viele gemeinsame Interessen und eine Wesensart, die sie einander sympathisch erscheinen ließ. Obwohl sie sich nie wiedersehen, pflegten die beiden Herrscherinnen viele Jahre lang rege Korrespondenz.

Darüber hinaus aber erinnerte Amene Sybia mit der Weißen Sirlania an ihre langjährige Korrespondenz, die komplett 'sub rosa dictum', also vertraulich erfolgt war (siehe Kasten auf Seite 10). Denn sie hatten sich nicht nur über die hohe Politik ausgetauscht, sondern auch über Freud und Leid mit den jeweiligen Familien geschrieben. So weiß Sybia beispielsweise, dass Amene dem albanischen Imperium auch aus persönlichen Gründen feindlich gesinnt war, da sie ihm das Verschwinden Jalteks anlastete (nicht alle Details wagte Amene in den Briefen zu offenbaren); und auch, dass Timor eine besondere Rolle für Amene spielte und in ihre geheimen Pläne einbezogen war, Al'Anfa zu schaden. Ebenso verstand Sybia, dass die Weiße Sirlania nicht nur ein Bekenntnis Amenes zu ihrem früh verstorbenen Gemahl Sirlan darstellte, sondern auch eine Ahnung des eigenen nahen Todes. Sybia ließ das Geschenk im Heiligen Rosengarten einpflanzen. Zwar wunderte man sich dort, dass die Blüte verschlossen blieb, doch man maß dem wenig Bedeutung zu.

Am 23. Praios 1028, dem Tag, an dem Amene starb, sollten die Knospen der Rose zum ersten Mal aufgehen, um sich nach einem Mond wieder zu schließen. Ein Jahr darauf, im Rondra 1029 öffneten sich die Knospen wieder (in dieser Zeit starben Hakaan und die Kinder Salkyas) und blühten bis zum Ende des Efferdmonds. Als sich die Knospen nicht im Sommer, sondern am 18. Phex 1029 wieder öffneten, dem Todestag Salkyas, informierte man Sybia über die merkwürdigen Vorgänge. Offenbar erblühte die Blume, wann immer ein Mitglied der Familie Firdayon starb.

Nun erkannte Sybia den letzten Hinweis ihrer Freundin: Nach dem Tod war es an der Zeit, die vertraulichen Gedanken und Geheimnisse Amenes offen zu legen, so wie die Blüte durch die Rosenblätter offen gelegt wurde. Da man den Worten einer fremden Herrscherin kaum Glauben schenken und sie bestenfalls der Parteilichkeit bezichtigen würde – was sowohl Sybia als auch Amene klar war –, musste die Rose ein Hinweis auf wohl verborgene Dokumente sein, die ihre Aussagen bestätigen würden.

Eine Spur

Ohne weiteren Verzug machte sich Sybia auf den Weg ins Horasreich und traf sich mit Timor, den sie aus Verhandlungen in Aranien kannte, und überzeugte ihn davon, dass die Weiße Sirlania der Schlüssel zum Testament Amenes ist – der Schlüssel zu einem Vermächtnis, wie die Rose selbst eines ist. Denn den Tod ahnend, hatte Amene ganz gewiss Vorkehrungen für ihr Ableben getroffen – es *musste* Dokumente geben. Wurden alle von der Verräterin Rondria Kolemaistos vernichtet, oder gab es einen Ort, an dem die vorsichtige Kaiserin einige Geheimnisse sicher aufbewahren konnte?

Sybias Erzählungen und die Tatsache, dass Abelmir von Marvinko den Palastgarten in Vinsalt bereits mehrfach erfolglos hatte umgraben lassen, um dort für Aldare das Testament zu finden, bringen Timor zu dem Schluss, dass sich das Versteck nur in Baliiri befinden kann – dem Ort, an den Amene sich zurückzog, um über Privates nachzudenken, und an dem Amene ihre glücklichste Zeit mit ihrem Gemahl verbracht hatte, dem die Rose ihren Namen verdankt.

Es ist eine Spur, eine Idee, nicht mehr, und das weiß auch Timor. Dennoch beschließt er, dem Hinweis schnellstmöglich nachzugehen – wären Dokumente aus Amenes Hand doch der einzige Beweis seiner wahren Absichten. Da er sich der Loyalität des Burggrafen *Deriag von Firdayon-Baliiri* nicht sicher sein kann, beauftragt er die ihm wohlbekannte Heldengruppe, die ihre Fertigkeiten bereits mehrfach unter Beweis gestellt hat.

DER MITTELSMANN

Bei den vergangenen Aufträgen hat Timor stets Mittelsmänner genutzt, um selber unerkannt zu bleiben. Doch in dieser delikaten Angelegenheit will er keiner anderen Person zuviel verraten. Außerdem reizt es ihn, die Helden persönlich kennen zu lernen. Da sein (von ihm selbst geförderter) Ruf nicht der beste ist, beschließt Timor zunächst, in der Gestalt des Comto Amaldo Ravendoza (siehe **Hinter dem Thron 18**) aufzutreten, der den Helden bereits aus den Abenteuern **Die Gefangenen von Naumstein** und **Die Stunde des Todes** bekannt ist.

Dazu bedient er sich eines mächtigen Artefaktes: der *Hermelinmaske* der alten Horaskaiser (siehe **Götter, Kulte, Mythen 66**). Der Träger

dieser Maske ist in der Lage, Gestalt, Stimme und Auftreten jeder gewünschten Person zu imitieren. Nur die persönlichen Erinnerungen der nachgeahmten Person kann die Maske ihrem Besitzer nicht vermitteln.

Sollte es in Ihrer Gruppe bereits zu Auseinandersetzungen mit Ravendoza gekommen sein, die den Comto als Auftraggeber unglaublich machen, können Sie einen beliebigen anderen Adligen einsetzen, mit dem die Helden bereits zu tun gehabt haben. Allerdings muss dieser 'eigentlich' verhindert sein – sei es durch eine Gesandtschaft ans andere Ende des Reiches, sei es, weil er kurz zuvor verstorben ist, was weder die Helden noch Timor wissen, wohl aber der gefangene Ravendoza, der die Helden darauf hinweist. Dies ist notwendig, damit die Helden ihrem Auftraggeber gegenüber misstrauisch werden und Timor in der Schlusszene zur Enttarnung zwingen können.

DER COMTO LÄSST BITTEN

Einige Zeit nach der Rückkehr aus Mengbilla erreicht die Helden eine Botennachricht: Sie werden um eine geheime Unterredung gegen Abend in zwei in Tagen einem nahe gelegenen Gasthof gebeten. Unterschrieben ist die Nachricht mit Amaldo Ravendoza, gesiegelt mit einem Adler, der Schwerter und einen Edelstein in den Krallen führt (siehe **Hinter dem Thron 24**).

Verwendung der Hermelinmaske im Spiel:

Um es auf den Punkt zu bringen: Timor ist Ravendoza – jedenfalls für Ihre Helden. (Und damit Ihnen nicht doch ein Lapsus unterläuft, schreiben wir in dieser Szene nur 'Ravendoza'.) Es darf keinen Zweifel daran geben, dass der Comto die Helden beauftragt. Falls die Helden doch noch auf Dinge anspielen, die nur der echte Ravendoza weiß (nach dem Motto: "Comto, Ihr spracht auf Burg Naumstein von einem ungeheuerlichen Vorfall, der Euch aufhielt. Worum ging es da eigentlich?") – improvisieren Sie. Dank seiner jahrelangen Übung in der Kunst der Verstellung und seiner Phex-Liturgien dürfte es Timor ohne Probleme gelingen, die Helden zu überzeugen. Wenn die Helden bereits einen Verdacht hegen, dass etwas nicht ganz in Ordnung ist, wird es sie hoffentlich interessieren, was der vermeintliche Ravendoza von ihnen will. Im äußersten Notfall lässt Timor die Maske bereits jetzt schon fallen – und schenkt den Helden reinen Wein ein, in der Hoffnung, sie so für sich zu gewinnen.

IM GASTHOF BEI LYSSA

Sollten die Helden das Umfeld des Gasthofes vorab überwachen, können Sie nichts Besorgnis Erregendes feststellen. Der Gasthof selbst liegt an einer menschenleeren Kronstraße und verfügt neben dem Hauptgebäude über einen Stall und einen weiteren Schuppen, in dem Karren und ähnliches gelagert werden. Neben der Eingangstür zum Schankraum sind diverse Aushänge an der Hauswand angeschlagen; außer lokalen Themen und Resten bereits abgerissener Aushänge finden sich auch einzelne Pamphlete zu den aktuellen Thronwirren:

👁 In einer Art wissenschaftlichen Abhandlung wird zusammengefasst, warum Timor nicht den Horastitel tragen darf und auch nicht König des Lieblichen Feldes sein kann.

👁 Mittels grobschlächtiger, vulgärer Zeichnungen wird die Verbindung Aldares mit dem Kaiserdrachen Shafir thematisiert; in fetten Lettern steht darunter: "Festo hätt's nicht gewollt!"

Der Schankraum ist gut besucht. Bauern und Handwerker aus der näheren Umgebung haben sich hier eingefunden, dazwischen eine Hand voll Reisender, die neugierig über die Geschehnisse in anderen Teilen des Landes ausgefragt werden. Die Wirtin, eine hoch gewachsene Frau mit feuerrotem Haar und einem verbogenen Sichtglas auf der Nase, begrüßt die Gruppe und fragt sie nach ihren Wünschen. Nachdem die Helden sich gesetzt und die erste Runde getrunken haben, treffen nach und nach weitere Gäste ein, die alle aus der näheren Umgebung stammen und sich über die aktuelle Ernte, den neuen

Brunnen im nächsten Dorf und das Wetter unterhalten. Es dauert eine ganze Weile, bis schließlich ein sehr junger, hochgeschossener Mann in einem weiten Umhang den Gasthof betritt. Er schaut sich blinzelnd um und steuert schließlich direkt auf die Helden zu. Mit Hilfe eines Siegelrings des Adlerordens weist er sich als Bote aus und bittet die Gruppe, ihm zu folgen.



DAS GESPRÄCH

'Ravendoza' erwartet die Helden außerhalb des Gasthofs in einer Kutsche. Der junge Mann ist *Fonzano Critti*, ein einfacher Diensthote, für den der nächtliche Ausflug und die Maskerade mehr Abenteuer ist, als er sich jemals gewünscht hat. Da er bereits vom 'Comto' angeworben wurde, weiß er nichts von der Maskerade.

Fonzano führt die Helden zu einer Hügelkuppe etwa 300 Schritt vom Gasthaus entfernt, wo die Kutsche auf einem Feldweg wartet. Der Mann auf dem Kutschbock ist ein vortrefflicher Degenfechter, der augenblicklich zur Stelle ist, sollten die Helden 'Ravendoza' angreifen. Fonzano eilt voraus, öffnet den Schlag und bedeutet den Helden, in das dunkle Innere der Karosse einzusteigen. Dort wartet 'Ravendoza' auf sie: komplett in schwarzen Brokat gekleidet, mit einem Rapier an der Seite, Ende 50, klein und drahtig, mit schillernd grünen Augen und hoher Stirn. Er begrüßt die Helden kurz und sachlich im Namen der Krone und dankt ihnen, dass sie seiner Nachricht gefolgt sind. Dann kommt er zur Sache.



Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

Ravendoza mustert jeden einzelnen von euch prüfend, dann fährt er fort: "Ihr werdet Euch fragen, was so wichtig ist, dass ich Euch auf dem Weg abfange und unter diesen Bedingungen zu sprechen wünsche. Reden wir nicht lange um den heißen Brei herum – es geht um nichts weniger als um die Zukunft des Reiches und um den letzten Funken Hoffnung, diesen unseligen Krieg doch noch beenden zu können, ehe wir uns gegenseitig gänzlich zerfleischt haben.

Wie Ihr sicher wisst, hinterließ Amene-Horas kein Testament, das ihre Nachfolge regelte. Beide Seiten haben bereits nach einem solchen Dokument gesucht, doch bislang vergebens. Nun aber haben wir Hinweise erhalten, die uns erstmals eine Spur liefern. Eine vage Spur freilich, aber nichtsdestotrotz eine Hoffnung, der wir nachgehen müssen.

Ihr habt Euren Mut und Euer Können bereits mehrfach unter Beweis gestellt, und ich weiß, dass ich mich auf Euch verlassen kann. Ich hoffe daher, dass Ihr bereit seid, diese heikle Mission anzunehmen."

'Ravendoza' will erst eine Zusage der Helden, ehe er weitere Informationen herausgibt. Dann weiht er sie in die genaueren Umstände ein:

- Der Hinweis ist eine Rose, eine Weiße Sirlania, die Amene vor ihrem Tod einer Vertrauten geschickt hat. Bei Nachfragen verrät 'Ravendoza' weitere Details, lässt aber Sybia außen vor. Im Notfall zieht er sich darauf zurück, dass sich die Vertraute in Gefahr begibt, sollte ihr Name bekannt werden. 'Ravendoza' trägt ein Exemplar der Weißen Sirlania bei sich, das er den Helden bereitwillig überlässt, damit sie wissen, wonach sie suchen.

- Die Sirlania ist nach Amenes früh verstorbenem Gemahl benannt, Baron *Sirlan von Holdan*.

- Die Herkunft der Rose und die näheren Umstände des Geschenks deuten darauf hin, dass sich das Versteck in Baliiri befinden muss. Wo und wie es zu finden ist, kann er nicht sagen, aber er hofft, dass man vor Ort weitere Hinweise entdecken kann.

- Seit dem Ausbruch der Thronfolgekriege ist Burggraf Deriago von Firdayon-Baliiri de facto Herr auf Baliiri – ein schwieriger und herrschsüchtiger Mensch, dem 'Ravendoza' misstraut.

- Der Burggraf und seine Familie bewohnen den Westflügel des Schlosses; hier dürfen sich die geheimen Dokumente Amenes jedoch wohl nicht befinden.

- Nach dem Tode Amenes und dem Beginn der Thronfolgestreitigkeiten wurden die kaiserlichen Wachmannschaften abberufen, nur das kaiserliche Gesinde ist noch dort (abgesehen vom Personal des Burggrafen).

- 'Ravendoza' erklärt den Helden die Grundzüge der Flügelteilung Baliiris (siehe **Anhang I: Das Schloss** auf Seite 67) und die Lage der kaiserlichen Gemächer (sowohl die Königs- als auch die Königinnengemächer / Sirlanschen Säle).

- Nach erfolgreicher Ausführung sollen sich die Helden wieder mit ihm vor diesem Gasthof treffen. Verabreden Sie einen Zeitpunkt im Schutze der Nacht oder der Dämmerung, abhängig von der Distanz zu Baliiri und den zu erwartenden Reisevorbereitungen der Helden.

- Die Belohnung, die er den Helden in Aussicht stellt, sollte von der bisherigen Entwicklung Ihrer Kampagne abhängen. Brauchen die Helden Geld, um ihre Söldner zu bezahlen? Oder stecken sie in Schwierigkeiten und brauchen Fürsprache? Passen Sie 'Ravendozas' Angebot an die Nöte Ihrer Gruppe an.

- Etwaige Dokumente sind selbstverständlich unbeschädigt und versiegelt zu übergeben.

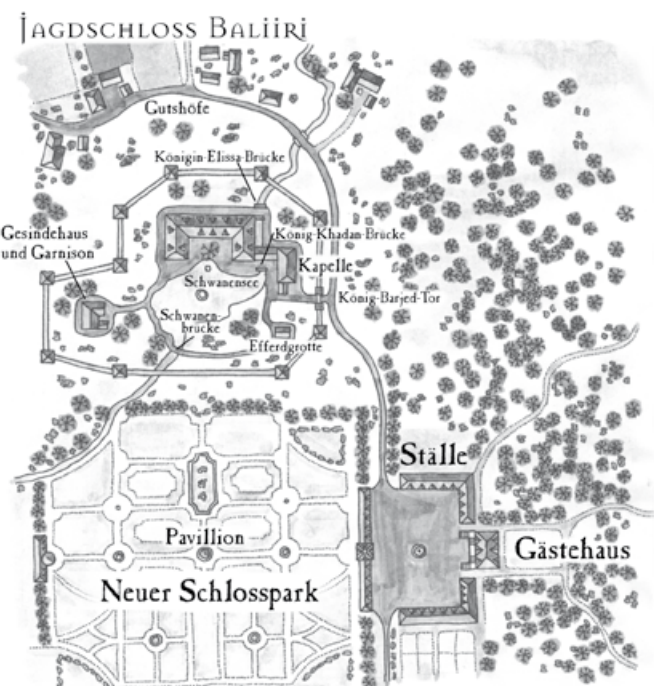
Es ist was faul im Horasschloss

Gestalten Sie die Reise nach Baliiri individuell, je nachdem, wo sich die Helden befinden und wo Sie den Gasthof *Bei Lyssa* platziert haben. Es spricht nichts dagegen, wenn sich das Gasthaus einige Meilen vom Schloss entfernt befindet und die Helden noch in derselben Nacht zur Tat schreiten.

BALIIRI

Baliiri – vom Betteljungen bis zum Comto ist der Name des Schlosses jedem Horasier ein Begriff, da das Schloss eng mit der Geschichte des Lieblichen Feldes verbunden ist. Hier fand der legendäre Baliiri-Schwur statt, der zur Unabhängigkeit des Landes führte.

Doch das an den Ufern des Yaquir aufragende Schloss ist nicht nur aufgrund seiner Geschichte bekannt, sondern auch wegen seiner reichhaltigen Kunstwerke, die im Laufe von Jahrhunderten angesammelt wurden: Gemälde, Tafelungen, Teppiche und Fresken alter wie neuer Meister schmücken Wände und Decken und verbinden kunstvoll Mythos mit Politik.



Das Schloss wird traditionell von zwei Familien bewohnt: Der Ostflügel steht dem Herrscherhaus zu, während im Westflügel die Seitenlinie der Firdayon-Baliiri lebt, die als Burggrafen für die Verwaltung der Anlage sorgen. Der Hauptflügel wird von beiden Parteien gemeinsam genutzt.

Das Schloss ist umgeben von einer weitläufigen Parklandschaft, die nur in unmittelbarer Schlossnähe im typisch horasischen Lustgartenstil gehalten ist. Weite Teile des Parks sind bewaldet und dienen als Jagdrevier für die Schlossbewohner. Eines wird den Helden jedoch sofort auffallen: Es gibt in Baliiri keine Rosenbeete, in denen die Weiße Sirlania blüht.

Eine ausführliche Beschreibung des Schlosses und der für das Abenteuer wichtigsten Orte finden Sie in **Anhang I: Das Schloss** ab Seite 67.

Ein Wort zur Zeit

Die Dauer des Verschwörertreffens ist Ihnen überlassen. Es ist zwar angedacht, dass das Ganze innerhalb eines Tages abläuft, doch dies birgt die Gefahr, dass sich die Helden nach der ersten Sichtung von 'Komplikationen' erst einmal zurückziehen, um Pläne zu schmieden – und ihnen die Kernszenen entgehen. Passen Sie daher den Zeitplan der Perucetten den Aktionen Ihrer Helden an.

Im Folgenden beschreiben wir drei Optionen, in das Schloss zu gelangen: heimlich des Nachts (die wahrscheinlichste Variante), heimlich bei Tage und durch Täuschung. Am Ende dieses Abschnitts sollte es den Helden gelungen sein, in das Schloss einzudringen, so dass sie zur Erkundung Baliriis und zur Suche nach den verborgenen Dokumenten schreiten können.

Nächtliches Eindringen

Es ist nahe liegend, dass die Helden den Schutz der Nacht nutzen, um in das Schloss einzudringen. Da die Kaiserin verstorben ist und gegenwärtig kein Angehöriger der kaiserlichen Familie in Baliri residiert, dürften die Helden erwarten, dass der entsprechende Teil des Schlosses nur notdürftig besetzt ist und ein unbemerktes Eindringen ohne größere Probleme möglich sein sollte (so jedenfalls die Einschätzung 'Ravendozas' oder anderer 'Fachleute', die von den Helden dazu befragt werden).

Niemand konnte indes ahnen, dass sich gerade in dieser Nacht eine Gruppe von Verschwörern um den Burggrafen hier zusammenfindet, um die Machtübernahme im Horasreich zu planen (siehe **Die Verschwörung der Perucetten** im Kasten rechts).

Doch zunächst scheint alles wie erwartet. Der Schlosspark liegt verlassen. Wind streicht durch die Baumwipfel, vereinzelt krächzt ein Nachtvogel, ansonsten ist es still. Lediglich eine Wachmannschaft (Anzahl der Helden –1) patrouilliert auf den breiten Wegen und unterhält sich gelangweilt, so dass es für die Helden kein Problem sein sollte, ihr auszuweichen: *Schleichen*-Probe –4, bei Misslingen versuchen die Wachen die Eindringlinge zu stellen. Sollte dies wider Erwarten gelingen oder ein Gardist den Helden entkommen, sind die Perucetten vorgewarnt. Deriago ist jedoch nicht bereit, aufgrund dieses Vorfalls das Treffen der Verschwörer abubrechen, sondern beauftragt (Anzahl der Helden +5) weitere Gardisten, die Eindringlinge zur Strecke zu bringen. Sie können diese Gardisten einsetzen, wenn sich Ihre Helden zu sicher fühlen oder zu lange an einem Ort verweilen oder wenn Sie durch eine latente Bedrohungs-Verfolgungssituation die Spannung erhöhen wollen. Die Werte der Gardisten finden Sie im **Anhang II: Die Personen** auf Seite 71.

Sobald die Helden das Schloss erreicht haben, stellen sie fest, dass sie nicht die einzigen nächtlichen Besucher sind. Fackeln tauchen den Vorplatz in ein unruhiges Licht, Kerzenschein dringt durch die Fenster, und im Schatten der Mauern kann man die dunkeln Umrisse zahlreicher Kutschen erkennen.

Noch während die Helden die Situation erfassen, fährt eine weitere Kutsche vor. Das Wappen an der Tür ist verdeckt, und die Gestalt, die aus der Karosse klettert, trägt unter der weißgepuderten Perücke eine Maske, die das Gesicht verdeckt. Sie schiebt den Mantel theatralisch zurecht und schreitet mit gewichtigen Schritten zum Portal, wo zwei Lakaien sie einlassen. Danach schließt sich das Portal wieder, und die Kutsche reiht sich bei den anderen ein.

Die Verschwörung der Perucetten

Spätestens jetzt sollten sich die Helden fragen, was hier vorgeht. Tatsächlich findet gerade ein geheimes Treffen statt, das Burggraf Deriago einberufen hat, um seinen Mitverschwörern den großen Plan (siehe unten) mitzuteilen und gemeinsam über eine zukünftige Verteilung des Horasreiches zu beraten. Es handelt sich bei allen Verschwörern um solche, die mit dem Zusammenbruch der alten Verhältnisse Macht und Einfluss verloren haben und sich das alte Horasreich zurückwünschen – mit Puder, Perücken und Schönheitsfleck.

Kaiserliches Blut und Göttliches Erbe – der große Plan

Burggraf Deriago Hesindio von Firdayon-Baliiri ist Mitglied der 'Wahrer des Göttlichen Funkens', eines Geheimbundes, der es sich zum Ziel gesetzt hat, die Träger des Ucuri-Funkens zu finden (Näheres hierzu finden Sie im Abenteuer **Die unsichtbaren Herrscher** und im Abschnitt **Der Ucuri-Funke** auf Seite 64). Nach dem Tod Amenes ist für ihn eine Welt zusammengebrochen: Die lieb gewonnene alte Ordnung mit all ihren Annehmlichkeiten wurde zerstört. Er vermisst das alte höfische Leben, die Prunkbälle in Baliiri und das starke, geeinte Kaiserreich.

Aus Horoskopen, mythologischem Halbwissen und viel Bosparranjer entwickelte er die Theorie, dass nur ein Träger des Ucuri-Funkens das Reich ("wie damals Brigon-Horas!") retten und die gute alte Zeit wiederherstellen könne. Inzwischen ist er fest davon überzeugt, dass nur er selbst mit seiner Dynastie diese Aufgabe übernehmen kann – schließlich habe er als Einziger diese klaren Zusammenhänge aufgedeckt.

Sein Plan ist es, Myriana Sarostes als (dem Geheimbund) bekannte Trägerin des Ucuri-Funkens zu entführen und mit seinem eigenen Sohn *Denderan Horasio Festo von Firdayon-Baliiri* zu vermählen, "auf dass eine neue Dynastie aus kaiserlichem Blut und dem göttlichen Erbe Ucuris entstehen möge". Bis jedoch aus der Verbindung Myrianas mit Denderan ein neuer Träger des Ucuri-Funkens erwächst, würde er sich dann 'schweren Herzens' bereit erklären, an Stelle des ungeborenen Funkenträgers zu herrschen und – als Comto Protector – für eine Einigung des Reiches zu sorgen. Da Aldare und Timor in diesen Plänen nur stören, müssen diese beseitigt werden.

Die Perucetten im Spiel

Deriago hat unzufriedene Adlige nach Baliiri gerufen, um seinen großen Plan auf eine breitere Basis zu stellen und Mitverschwörer zu gewinnen. Es handelt sich bei den Geladenen um all jene Hofschranzen, die sich nach dem Tod Amenes zu kurz gekommen fühlen, die aufgesetzte 'Tuffigkeit' des Hofes zurückwünschen und mit den neuesten Entwicklungen gar nichts anfangen können. Die Beschreibungen der einzelnen Verschwörer finden Sie im **Anhang II: Die Personen** ab Seite 70.

Die typische Perucette ist verwöhnt und hängt an ihrer Perücke, ihrem Schoßtierchen, ihrem Pudertäschchen und ihren aufwendig dekorierten Visitenkärtchen, die ein livrierter Lakai auf einen Wink seiner Herrschaft hin dem Gegenüber reichen muss. Das Gesicht ist stark gepudert und geschminkt, häufig mit Schönheitsfleck, die Kleidung erlesen, stoffgewaltig und mit Rüschchen versehen. Man trägt den kleinen Finger gerne abgespreizt und mustert die Umgebung unter verächtlich hochgezogenen Augenbrauen hervor.

Dabei neigen die meisten Perucetten zu einem eher geruhssamen Leben mit höfischem Tanz, gutem Wein und geeistem Konfekt, so dass sie den Helden im Kampf hoffnungslos unterlegen sind und ihr Heil lieber in der Flucht suchen. Da fast alle Baliiri gut kennen, hilft ihnen ihr Wissen um Geheimgänge und -türen, den Helden das eine oder andere Mal im letzten Augenblick zu entkommen.

Wenn im Laufe des Abenteuers ein Kampf unausweichlich wird, versuchen die Verschwörer den Helden zunächst die

Wachmannschaften entgegenzuwerfen, ehe sie mit gerümpfter Nase ihre Niederlage eingestehen und in einer theatralischen Geste die Brust entblößen, um den finalen Stich zu empfangen. Andere wälzen sich winselnd am Boden und flehen die Helden an, ihr Leben zu verschonen; man werde sich erkenntlich zeigen, sei es durch Verrat, Geschenke oder einen unmoralisch hohen Geldbetrag (den die Perucette natürlich nicht bereit ist zu zahlen, aber wenn man erst einmal entkommen ist, kann man Verstärkung holen, und dann sieht die Lage schon ganz anders aus).

Daneben gibt es aber auch Perucetten, die unter ihresgleichen als Duellanten berühmt-berüchtigt sind und die körperliche Verfassung aufweisen, den Helden ein flottes Degenduell zu liefern. Viele dieser Damen und Herren haben einen Ruf zu verlieren und verbitten sich daher jede Einmischung in 'ihren' Kampf. Andere haben sich ihren Ruhm nicht immer mit rundergefalligen Mitteln erarbeitet und scheuen sich nicht, auch gegen die Helden ein 'schmutziges' Duell zu führen, bei dem all jene Tricks – Tritte, Fausthiebe, versteckte Zweitwaffen, Einsatz von Mobiliar, Vorhängen und Kronleuchtern – zum Einsatz kommen, die man aus dem Mantel-und-Degen-Genre kennt.

Natürlich umgibt sich die typische Perucette gewöhnlich mit einem ganzen Stab von Dienern, wie die Helden feststellen können, sollten sie tagsüber nach Baliiri kommen. Am Abend des Verschwörertreffens jedoch hat man das Gros der Bedienten fortgeschickt und (neben den Wachmannschaften) nur einige wenige absolut vertrauenswürdige Diener zum Nachfüllen der Weinpokale im Schloss behalten.

Die meisten Perucetten sind bereits am Morgen angereist, haben sich tagsüber bei einer Jagd vergnügt und fiebern nun dem Moment entgegen, da Deriago ihnen endlich den Grund ihres Kommens mitteilen wird. Die Helden können einen Kutscher gefangen nehmen, um erste Informationen zu erhalten. Der Mann weiß wenig über das Treffen, nur dass seine Herrin, deren Namen er nach einigen Drohungen preisgibt, sich hier mit 'Freunden' treffen und bald wieder abreisen will. Bei der Frage nach dem verhängten Wappen und den Masken zuckt er nur mit den Schultern; er hat keine Ahnung, welche Geheimnisse die Herrschaften zu verbergen haben, und es ist nicht seine Aufgabe, die Marotten seiner Herrin zu hinterfragen.

ERKUNDUNGEN BEI TAG

Wenn die Helden bei Tag zum Schloss vordringen, geraten sie mitten in die Jagd der Perucetten. Diese zelebrieren eine Jagd nach gutem, altem Vorbild: Auf Lichtungen sind Pavillons aufgebaut, in denen livrierte Diener mit Perücken Erfrischungen und Konfekt bereithalten, während die Herrschaften selbst hoch zu Ross auf das Wild warten, das ihnen direkt vor die Armbrust getrieben wird.

Empfindsamere Damen und Herren feuern die tapferen Jäger von den Pavillons aus an, fallen in eine künstliche Ohnmacht, wenn das Reh unter dem Bolzen strauchelt, und klatschen begeistert Applaus, wenn die erfolgreichen Jäger die Kadaver heranschaffen und ausstellen lassen. Ein Hofkünstler fertigt eifrig Skizzen an.

Solange die Helden sich ruhig verhalten, ist die Jagdgesellschaft viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt, als dass sie die Eindringlinge bemerken würde. Allerdings müssen die Helden auch feststellen, dass im Schloss emsiges Treiben herrscht, um für den Abend ein Festmahl zu richten, so dass ein unbemerktes Eindringen unmöglich ist. Sollten die Helden es dennoch versuchen, werden sie früher oder später von einem Küchenjungen oder einer Magd bemerkt, die laut schreiend weiteres Gesinde auf den Plan ruft, bis den Helden nichts anderes übrig bleibt als sich versteckt zu halten oder schnellstmöglich den Rückzug anzutreten – und am Abend zurückzukehren, wenn die Perucetten das Gesinde fortgeschickt haben, um ungestört ihrer Verschwörung nachzugehen.

Verhalten sich die Helden bereits vor dem Schloss so ungeschickt, dass sie mit der Jagdgesellschaft zusammenstoßen, schickt Deriago seine

Gardisten aus (Anzahl der Helden + 5, Werte siehe **Anhang** auf Seite 71), um der Störer habhaft zu werden. Fliehen die Helden, werden sie nicht weiter verfolgt (aber Deriago stellt am Abend weitere Wachen auf, die Sie nach Belieben und nach Schlagkraft Ihrer Gruppe ergänzen können). Kommt es dagegen zum Kampf und die Helden unterliegen, so werden sie in den Kerker gesteckt – Deriago will sich später überlegen, wie er mit ihnen verfahren will. In diesem Fall steigen Sie bei dem Abschnitt **Im Kerker** auf Seite 65 wieder ein.

Sollte es den Helden jedoch wider Erwarten gelingen, alle Perucetten, die Treiber (21) und die anwesenden Gardisten (30; Schlosswache und diverse Leibwächter) zu besiegen, sollten Sie wenigstens einige Verschwörer entkommen lassen, die Hals über Kopf ins Schloss gestürzt sind und dort versuchen, an sich zu raffen, was ihren persönlichen Interessen dienlich erscheint (Dokumente, Schmuckstücke, Siegel usw.).

Die Suche der Helden nach den Dokumenten Amenes gestaltet sich nun zu einem Wettrennen mit verängstigten Perucetten, die ebenfalls durch die Gänge schleichen – und in einem Anfall von Mut den Helden auch schon einmal einen massiven Kerzenständer aus dem Hinterhalt über den Kopf ziehen oder, wenn sie gestellt werden, sie formvollendet zum Duell fordern. Die Kerkerszene bleibt unverändert – Deriagos erstes Anliegen nach einer Niederlage der Wachmannschaften gegen die Helden ist die 'Rettung' seiner 'Schwiegertochter'. Während die meisten dieser 'Gegner' eher lästig als gefährlich sind, erweist sich Shoy'Rina als echte Gefahr für die Helden. Der Al'Anfaner zieht sich bereits beim Kampf gegen die Wachen zurück und beobachtet die Gruppe. Er kommt schnell zu dem Schluss, dass die Helden etwas Wichtiges suchen, und folgt ihnen, um im entscheidenden Moment zuzuschlagen und ihnen das Testament abzufragen.

"AH, EINE VERSCHWÖRUNG! WO KANN MAN SICH EINFÜGEN?"

Manche Heldengruppe wird sich nicht heimlich in das Schloss schleichen, sondern die Verschwörer unterwandern wollen. In diesem Stadium der Kampagne haben die Helden vermutlich schon einen gewissen Status – sie könnten also als 'Männer und Frauen der Tat' durchaus als Mitverschwörer willkommen sein. So verrückt Deriago auch ist, so ist ihm doch klar, dass ein paar Degen nicht schaden bei dem Versuch, die Macht an sich zu reißen.

Wenn Ihre Spieler also viel Spaß daran haben, mit dem Schnupftuch zu wedeln und sich unter die Perucetten zu mischen, legen Sie ihnen keine unnötigen Steine in den Weg. Und schließlich kommt der Moment, wenn die Helden sich ihre Verlarvung herunterreißen und die Schurken stellen.

DIE GEHEIMNISSE VON BALIIRI

Die Ereignisse im Schloss folgen im Prinzip drei verschiedenen Handlungssträngen:

☞ Da ist zunächst das Rätsel um das Vermächtnis der Horas, das die Helden zu knacken haben und dabei schließlich darauf stoßen, dass die Weiße Sirlania auf die Gemächer ihres Gemahls hindeutet.

☞ Daneben gilt es, die Verschwörung der Perucetten zu stören und die Pläne des Burggrafen zum Scheitern zu bringen.

☞ Damit eng verbunden ist die Befreiung Myrianas aus dem Kerker, wobei die Helden den gefangenen Ravendoza gleich mitbefreien – und plötzlich ahnen, dass es bei ihrem Auftrag nicht mit rechten Dingen vor sich ging.

Da die Wege Ihrer Helden im Schloss nicht vorhersehbar sind, werden im Folgenden die einzelnen Handlungsstränge und -orte vorgestellt. Mit Hilfe des **Übersichtsplans** auf Seite 69 können Sie die Erkundungen Ihrer Helden frei gestalten und die Reihenfolge der Ereignisse dem Vorgehen Ihrer Gruppe anpassen.

I. AMENES ARKANUM

Im Zentrum der Ereignisse steht die Suche nach den verschollenen Dokumenten Amenes. Da im Garten kein Hinweis auf die Weiße Sirlania zu finden ist, werden die Helden ihre Suche früher oder später im Schloss fortsetzen.

DAS TRIPTYCHON

Dort stoßen sie auf weitere Hinweise: eine versteckte Botschaft, die Amene in einem Bild verborgen hat. Das Triptychon (ein dreiteiliges Gemälde) wurde von der Kaiserin unmittelbar vor ihrem Tod in Auftrag gegeben, es hängt nun gut sichtbar im **Zweiten Vorzimmer des Königs** (im ersten Obergeschoss, Raum 43).

Der linke Flügel des Bildes zeigt ein Portrait der gekrönten Kaiserin. Amene wirkt ernst, mit strengen Zügen, die Lippen fast verbittert zusammengekniffen. Sie trägt das Krönungsornat, ihre Haare sind straff zurückgebunden.

Der Mittelteil ist eingenommen von bedeutenden Ereignissen der horasischen Geschichte:

☛ **Der Baliiri-Schwur:** Umrundet von sichtlich erregten Personen sieht man in einer feierlichen Pose mit den Wappen der Firdayon *Khadan von Vinsalt*, daneben *Thursis von Neetha* mit dem Zeichen der Oikaldiki und mit dem Wappen der Marvinkos *Tharinda von Silas*, deren in die Luft gereckten Schwerter sich an den Spitzen berühren.

lich dem Umstand geschuldet, dass Ihre Horaskaiserliche Majestät die Falknerei und das gesamte gefiederte Getier schätzte" (so vor einiger Zeit der mittlerweile verstorbene Abelmir von Marvinko in einem Zwiegespräch mit einem Gesandten Brabaks über das Bild).

Tatsächlich verwendet Amene eine Symbolik, von der sie hoffte, dass ihre Freundin Sybia sie durchschauen würde: Das Schloss im Hintergrund deutet auf den Ort des Verstecks hin: Baliiri. Die drei Vögel stehen für die drei Kinder Amenes: der Madasänger für Aldare, die Silberschwalbe für Salkya, der Spatz für Timor. Dieser Spatz ist es auch, dem die Rose überreicht wird – eine Weiße Sirlania, die als Curthan Menderaths Vermächtnis gilt und jetzt zu Amenes Vermächtnis wird. Der Ritter aber ist niemand anderes als Sirlan, der verstorbene Gemahl Amenes, der für sie Zeit ihres Lebens 'ihr Ritter' war.

Mit diesem Vorwissen ist das Bild zu deuten: Das 'Vermächtnis' liegt in Baliiri, es soll Timor zu Gute kommen – und er erhält es aus der Hand Sirlans. Das Versteck der Dokumente muss also in den Sirlanschen Sälen zu finden sein.



☛ **Thalionmel von Neetha:** Eine einsame rondragefällige Kämpferin erwehrt sich allein auf einer Brücke erfolgreich vieler Novadis.

☛ **Der Flug des Roten Drachen:** Vor der Silhouette Vinsalts sieht man Graf Khadan, dessen Truppen gerade Vinsalt befreit haben. Im Hintergrund flattert sein Banner (roter Drache auf silbernem Grund) über den Zinnen der Stadt.

☛ **Die Schlacht von Olbris:** Vinsalter Pikeniere wehren den letzten großen Ansturm der Novadis ab; im Hintergrund Methumis.

☛ **Der Friede von Kuslik und der Friede von Weidleth:** Die Banner von Mittelreich (Greif) und Horasreich (Adler) nebeneinander aufgesteckt.

Der rechte Flügel zeigt eine Jagdszene in einem Wald, im Hintergrund lässt sich Schloss Baliiri vermuten. Im Zentrum des Bildes steht ein Ritter, der sich drei Vögeln nähert, die auf einem Ast hocken – einem Spatzen, einem Madasänger und einer Silberschwalbe. In der Hand hält der Mann eine weiße Rose, die er dem Spatzen reicht.

In dem Triptychon zeigt sich die von Amene geprägte Weltsicht deutlich: Nicht sie selbst als Person (ihr Portrait) ist wichtig, sondern dem Land und seiner glorreichen Geschichte gebührt die Mitte des Bildes.

Der rechte Flügel zeigt indes verschlüsselt die von Amene gewünschte Erb- und Thronfolge und deutet an, wo sich das Testament verbirgt. Für den normalen Beobachter ist dies eine gewöhnliche Jagdszene, die zwar etwas hervorgehoben dargestellt wurde, aber dies ist "sicher-

RITTER, VÖGEL UND ROSEN

Die Helden werden auf das Gemälde aufmerksam, sobald sie die Gemächer Amenes betreten. Erwähnen Sie das Bild beiläufig. Sollten sich die Helden nicht von sich aus intensiver mit der Darstellung beschäftigen, lassen Sie eine Probe auf *Sinnenschärfe* +3 würfeln und verweisen Sie bei Erfolg auf ein Detail: die weiße Rose. Zeigen Sie den Spielern das Bild und lassen Sie sie rätseln. Helfen Sie ihnen bei Bedarf je nach Vorwissen der Helden mit weiteren Informationen:

☛ **TaW Geschichtswissen 7:** Die Szenen des mittleren Bildes können zugeordnet werden (andernfalls kann man sie zumindest im Deckenfresko des Schwurssaals 29 wiedererkennen).

☛ **TaW Staatskunst 7 oder Menschenkenntnis 12:** Die Weltsicht Amenes (Staat im Mittelpunkt, Privates am Rande) wird klar.

☛ **TaW Malen/Zeichnen 5 oder Pflanzenkunde 7:** Der Detailgrad ist erstaunlich; so wurde besonderen Wert auf die exakte Darstellung einer Weißen Sirlania im rechten Bild gelegt.

☛ **TaW Tierkunde 7:** Die Vögel im rechten Bild stellen einen Spatz, einen Madasänger und eine Silberschwalbe dar.

☛ **TaW Geschichtswissen 14 oder Sich Verkleiden 10:** Der Jäger im rechten Bild trägt Gewänder und Zierrat, wie sie vor drei Jahrzehnten üblich waren (Sirlan starb 1002 BF).

Einige Elemente der Symbolik werden die Helden vermutlich von selbst ermitteln können, bei anderen brauchen sie Hilfe. Dazu bieten sich folgende Quellen an:

☛ **Die alte Magd:** *Dora* ist eine Magd, die seit fast sechzig Jahren im Schloss ihren Dienst tut. Da die Gute schwerhörig ist, hat sie nicht mitbekommen, dass das Gesinde an diesem Abend das Schloss verlassen sollte. Die geheimnisvollen Gäste des Burggrafen und die gespenstische Leere im Schloss haben sie verschreckt, so dass sie sich in einer Kammer versteckt hat und auf die Helden verstört reagiert. Sie weiß viel über das Privatleben der Kaiserin (zum Beispiel von **Amenes Leiden**, siehe den Kasten unten) und kann Hinweise auf die Identität des Ritters geben. Auch die Sirlanschen Säle sind ihr bekannt. Sie weiß, dass das 'Vogelzimmer' (der Salon, Raum 63) der Lieblingsraum des jagdbegeisterten Prinzgemahls war. Allerdings muss das Gespräch in einer erheblichen Lautstärke geführt werden, damit die Alte die Helden versteht.

☛ **Das Gemälde:** In den Königsgemächern (zum Beispiel Raum 44 oder 49) entdecken die Helden ein Bild, das die junge Amene gemeinsam mit ihrem Gemahl Sirlan zeigt. Ein Vergleich mit dem Triptychon zeigt, dass es sich um den gleichen Mann handelt.

☛ **Die Perucette:** Selbstverständlich können auch die Verschwörer weiterhelfen, sollte es den Helden gelingen, einen von ihnen gefangen zu nehmen. Eine Hofschranze kann den Helden erzählen, dass das Bild noch von Amene persönlich in Auftrag gegeben, aber erst nach ihrem Tod vollendet wurde, und den Ausspruch von Marvinkos wiedergeben. Ferner ist jedem Höfling bekannt, dass die Sirlanschen Säle seit dem Tod des Prinzgemahls unberührt blieben.

AMENES LEIDEN

Die Kaiserin litt, wie bereits ihr Großvater Therengar, an einer Form des Raschen Wahns. Die Anfälle unkontrollierter Bewegungen, die insbesondere bei großer Anstrengung oder schwerem Kummer kamen, dauerten meist nur wenige Stunden, beunruhigten die vernunftbeherrschte Amene jedoch sehr. Sie trachtete danach, dieses einzige Zeichen von Schwäche vor dem Hof und der Welt geheim zu halten.

So gab es immer nur eine Reihe von Vertrauten, die um das Leiden wussten, und wann immer möglich, zog sich Amene nach Baliiri zurück, wenn sich ein Anfall ankündigte oder es einen auszukurieren galt. Ein speziell für die Kaiserin ersonnener Nachtrunk aus Lulanie und Kamillentee verringerte das Risiko und minderte die Beschwerden.

Aufmerksame Helden (KL-Probe) werden sich daran erinnern, dass dieser ungewöhnliche Tee mit dem Purpurblick Crabros vergiftet werden sollte – denn genau danach hatte die falsche Kurtisane Lavinia gefragt (siehe **Träume von Bosparan, Hinter dem Thron 107**). Dies bestätigt alle Vermutungen, dass Lavinia / Rondria Kaiserin Amene vergiftet hat.

DIE SIRLANSCHEN SÄLE

Von gefangenen Perucetten oder Gardisten können die Helden erfahren, dass auf Befehl Amenes seit Sirlans Tod in den Gemächern im zweiten Obergeschoss nichts verändert werden durfte – ein konserviertes Reich, das für die Kaiserin wertvolle Erinnerungen barg. Die Zeit scheint stehen geblieben in der Zimmerflucht, die verwaist liegt und in ihrer Verlassenheit einen morbiden Charme verströmt. Seit Amenes Tod ist zudem nicht mehr Staub gewischt worden, so dass die Luft schwer und trocken ist. Den Aufbau der Sirlanschen Säle entnehmen Sie bitte **Anhang I: Das Schloss** auf Seite 70.

Rosen, überall Rosen

Suchen die Helden in den Sirlanschen Sälen nach der Weißen Sirlania, werden sie nicht fündig, doch wird sie dies einige Zeit kosten – überall in der Zimmerflucht finden sich Rosennachbildungen: Gemälde, Fresken, Marmor- und Porzellanminiaturen, Deckenmalereien ...

Lassen Sie die Helden ruhig eine Weile suchen und eventuell mit einem ihrer Konkurrenten zusammenstoßen (siehe **Jäger der Rose**, Seite 63), ehe Sie bei einer gelungenen Probe auf **Sinnenschärfe** +6 oder **Pflanzenkunde** +4 darauf aufmerksam machen, dass es sich selbst bei den dargestellten weißen Rosen um andere Arten handelt, nicht aber um die *Weiße Sirlania*.

Das Vogelzimmer

Der Salon Sirlans (Raum 63 im zweiten Obergeschoss, Größe und Lage wie Raum 44) ist überreich mit Vogeldarstellungen dekoriert, die als bunt bemalte Intarsien in die Vertäfelung des Raums eingelegt sind. Man erkennt (und identifiziert mittels **Tierkunde** +7) Jubeltauben, Marboschwalben, Zaunkönige, Chorlerchen, Totenamseln, Rotkehlchen, Kiebitze, Kirschfresser, Nachtigallen, Ifirnschwäne, Prunkenten, Yaquirstelzen, Schlangenhabichte, Regenbogenfasane, Rebhühner und viele mehr – der Königsadler gleitet mächtig unter der Decke dahin.

In der Artenvielfalt sind manche Vögel nur einmal vorhanden (**Sinnenschärfe** +8): außer dem Adler ein Pirol (Jalte), ein Madasänger (Aldare), eine Silberschwalbe (Salkya) und ein Spatz (Timor), was Sirlan und Amene zu den in Klammern genannten Allegorien anregte. Die Figur des Spatzes birgt ein Geheimfach – das Versteck der gesuchten Dokumente. (Wenn die Helden nicht nach einem Spatzen suchen, können Sie eine Büste Sirlans im Raum platzieren, deren Blick geradewegs auf der Spatzen-Intarsie ruht, was bei einer **Sinnenschärfe**-Probe +4 auffällt.)

Das Geheimfach öffnet sich, wenn man fest auf die kleine Figur drückt (FF-Probe) – ein einfacher Mechanismus und keine magische Vorrichtung, die viel zu auffällig gewesen wäre. In einer kleinen Ausbuchtung im Holz befinden sich:

☛ eine vertrocknete Weiße Sirlania

☛ ein sehr alter Brief Amenes an Sirlan:

Mein geschätzter Gemahl!

Die Verhandlungen schreiten voran, und ich darf hoffen, binnen weniger Wochen wieder in die Heimat aufzubrechen. Ich hoffe, meinem Pirol und meiner Silberschwalbe geht es gut? Eure Nachricht von der Erkrankung Jalteks und Salkyas hat mich in Sorge versetzt. Auch wenn Ihr und die Ärzte mir versichern, dass es eine vorübergehende Unpässlichkeit sei, habe ich gestern im Hohetempel Peraines ein Opfer gebracht und für das Heil der Kleinen und das Eurige gebetet. Bitte beruhigt meinen königlichen Vater – Ihr wisst, wie sehr er an Jaltek hängt. Sybia ist sehr verständnisvoll, hat sie doch selbst zwei kleine Kinder. Die Fürstin ist mir ohnehin eine liebe Gesprächsgenossin geworden, und ich bezweifle nicht, dass diese kluge und ehrgeizige Frau Aranien zu neuer Blüte führen wird. Bitte habt in Zukunft ein Auge darauf, dass der Thronfolger nicht wieder mit seiner Schwester den Unterricht versäumt und dabei im Schlossteich zu liegen kommt! Bestraft die Diener, wie es Euch angemessen erscheint. Gegeben zu Zorgan am 7. Ingerimm 995 nach Bosparans Fall, Euch in Liebe zugeneigt, Amene.

☛ das Testament der Kaiserin, versiegelt mit dem Drachen des Hauses Firdayon (dem Privatsiegel Amenes) in rotem Lack. Sicher, die Helden sollen es unversehrt fortbringen – doch wird das kein Held ertragen, dem eine um 5 Punkte erleichterte Probe auf **Neugier** gelingt. Es ist für den Abenteuerverlauf förderlich, wenn die Helden das Papier lesen – selbst, wenn es ihnen ein schlechtes Gewissen bereitet.

DAS TESTAMENT

Wir, Amene, Kaiserin von Horas' Gnaden und Seines Reiches Statthalterin, Königin des Lieblichen Feldes und vom Südmeer, Herrin von Dröl, Cyclopea und Baliiri, Großfürstin von Vinsalt und Kuslik, Souveräne Gebieterin Phecadiens, Monarchin über Achan und Virinlassih, Oberhaupt des Hauses Firdayon, Großmeisterin des Ordens vom Heiligen Blute und des Ordens vom Goldenen Adler ebenso, erklären hiermit Unseren letzten Willen auf Deren:

Ad primum: Wir bestimmen Unseren loyalen Gefolgsmann Eolan IV. Berlinghan zum Vollstrecker und Vertrauten Unseres letzten Willens. Wegen dessen Freundschaft, Redlichkeit und Ehrhaftigkeit sind Wir überzeugt, dass dieser – beeidet auf die zwölf Götter Alverans – getreu der letzten Pflicht Uns gegenüber, Unserem letzten Willen Geltung verschafft.

Ad secundum: Entgegen dem, was offensichtlich scheint, bestimmen Wir nicht Unsere kaiserliche Tochter Aldare Firdayon zu Unserer Nachfolgerin auf dem Adlerthron, sondern verfügen, dass nach Unserem Tode Unser kaiserlicher Sohn Timor Firdayon Uns in allen Würden und Ämtern nachfolge und als Horas herrsche. Wir empfehlen daher dem Kronkonvent an, den Horaskaiser Timor auch als König des Lieblichen Feldes anzunehmen und zu bestätigen.

Unserer Tochter Aldare Firdayon, die schon immer mehr aus ihrem Pflichtbewusstsein denn aus Berufung Unser Erbe antreten wollte, nehmen Wir nun diese schwere Bürde ab, damit sie sich ihrem selbst gewählten Dienst an der guten Göttin Hesinde mit vollem Herzen widmen kann, so wie auch Unsere geschätzte Tochter Salkya ihrer Göttin Rondra inbrünstig dient.

Wir wissen sehr wohl, wie Unsere getreue Tochter Aldare von ihrem kaiserlichen Bruder Timor und seinem unsteten Lebenswandel denkt, und mit ihr viele Adlige Unseres Reiches. Doch soll die Nachwelt nun erfahren, dass er stets loyal Uns gegenüber war und die Masken der Macht nur um Unsretwillen trug.

Es kam Uns zupass, dass er in aller Öffentlichkeit stets als Uns gegenüber reserviert auftrat. Viele Unserer Gegner sahen ihn daraufhin als möglichen Verbündeten gegen Uns. Timor war Unser bester Spion – und um dieser Rolle gerecht zu werden, handelte er stets so, wie er es für richtig hielt und wie selbst Unsere eigenen Töchter es ablehnten. Wir sind Uns sicher, dass diese Entscheidung für das Reich die richtige ist.

Ad tertium: Nachdem Wir nun Unsere Pflichten Unserem Reiche gegenüber erfüllt haben, dürfen Wir Unsere persönlichen Angelegenheiten richten.

Zufürderst gilt es die guten Götter zu ehren, die Unseren Weg ins Jenseits gnädig begleiten mögen: Dem Tempel Borons zu Vinsalt überlassen Wir als Schenkung die Einkünfte Unserer Güter in Ferlath und Talante. Dem Tempel Firuns zu Vinsalt vermachen Wir den Therengarforst nördlich der Metropole. Dem Horas-Tempel zu Horasia hinterlassen Wir die Weihgefäße der Kaiserin Niothia-Horas und dreitausend Unzen Gold. Dem Hort der Hesindianischen Gaben schließlich hinterlassen Wir die Büchersammlung der Fürsten von Kuslik und zweitausend Unzen Gold. Unserer Freundin Sybia al'Nabab von Zorgan vermachen Wir Unsere Falken für die Jagd, die sie so sehr liebt.

Unser übriges privates Vermögen soll zu gleichen Teilen an Unsere Tochter Aldare, Unsere Tochter Salkya und Unseren Sohn Timor fallen.

Den Angehörigen des leider vor Uns dahingegangenen Curthan Menderath übertragen Wir die Oberaufsicht über die Palastgärten Vinsalts als erbliche Würde.

Wir hinterlassen keinen weiteren persönlichen Besitz, für den Anweisungen nötig wären. Die Dinge des täglichen Bedarfes mögen so verteilt werden, wie es angemessen erscheint.

Wir wünschen, dass Unsere sterbliche Hülle zur Grablege nach Horasia gebracht werde, zu Unseren kaiserlichen Ahnen, um dort neben dem Leib Unseres geliebten Gemahls Sirlan Ruhe zu finden.

Aus Trauer haben Wir die Anweisung gegeben, dass im Schlosse Baliiri die Königinnengemächer weiterhin in dem Zustand bleiben, wie sie Unser Gemahl am Tage seines Todes zuletzt sah. Wenn Wir aber nicht mehr auf Deren sind und Unserem Gatten über die Schwelle des Todes nachgefolgt, so dass Wir hoffen dürfen, mit der geliebten Seele Unseres Gemahls in den Gefilden Alverans vereint zu werden, sollen die Sirlanschen Säle wieder hergerichtet werden, und frische Luft soll die Schatten der Vergangenheit verwehen.

Ad quartum: Unserem Sohn Timor wünschen Wir eine umsichtige und erfolgreiche Herrschaft, unter den behütenden Augen der Götter und mit allem ihm zustehenden Respekt.

Unserer Tochter Salkya wünschen Wir die Gnade ihrer wehrhaften und streitbaren Göttin, der sie den Ruhm geopfert hat, um höhere Ehre zu erlangen.

Unserer Tochter Aldare wünschen Wir den Segen der Allweisen Göttin und Erfüllung als Geweihte und Mutter.

Tod und Verdammnis wünschen Wir dagegen den feigen Mördern Unseres erstgeborenen Sohnes Jaltek. Auf Unseren Geheiß wurde die Wahrheit über den Tod des damaligen Kronprinzen verschwiegen, doch fürderhin entbinden Wir die Eingeweihten von ihrem Schweigen.

Unser kaiserlicher Sohn Jaltek war von sinistren Schergen Al'Anfas zu einem geheimen Bündnis verführt worden. Sie boten ihm Unseren Tod und damit die Krone, wenn er das Liebliche Feld im Sinne der Pestbeule des Südens lenke. Als Wir vom fehlgeleiteten Verrat Unseres Erstgeborenen erfuhren und noch bevor Wir – entgegen aller Vernunft – ihm die Hand der Versöhnung reichen konnten, ermordeten ihn seine Mitverschwörer und flohen unerkannt. Seinen abgetrennten Kopf deponierten sie auf den Stufen des Boron-Tempels zu Vinsalt. Bis heute ist Uns nicht bekannt, wer die Drahtzieher dieses Mordes sind.

Nur eines ist gewiss: Die Schleier, die es Uns Derischen schwer machen, die Wahrheit zu sehen, sind Nichts vor den Augen der Götter. Die Sonne bringt es an den Tag, und Borons Seelenwaage Rethon entgeht kein Gran Schuld an der Pforte zum Totenreich. Schande und Verderben den nichtswürdigen Verbrechern, Heil und Glück aber allen Helden, die der Gerechtigkeit in dieser Sache Vorschub leisten!

Im Namen der Ewigen und Unteilbaren Zwölfe, von eigener Hand gegeben zu Baliiriam 16. Praios des Jahres 2520 nach Horas' Erscheinen, im eintausendachtundzwanzigsten Götterlauf nach dem Falle Bosparans der Großen,

Amene-Horas Firdayon



JÄGER DER ROSE

Obwohl die Helden die einzigen sind, die von dem Versteck der Dokumente wissen, sind sie bei ihren Nachforschungen in den Sirlanschen Gemächern nicht allein. Um Zeitdruck zu erzeugen und die Helden nicht zu sicher werden lassen, treiben sich mehrere Konkurrenten in den Gemächern herum:

🐞 **Eine verirrte Perucette.** Suchen Sie sich einen Verschwörer aus, der den Helden entkommen ist und nun die Gelegenheit nutzt, um die Gemächer der Kaiserfamilie nach 'nützlichen Dingen' zu durchsuchen. Die Perucette ist eigentlich harmlos, lauert den Helden aber aus dem Hinterhalt auf, wenn sie sie näher kommen hört, um den Schwächsten niederzuschlagen und im allgemeinen Durcheinander fliehen zu können. Zum Verhalten siehe **Die Perucetten im Spiel** auf Seite 58.

🐞 **Bosparaniel Yppi.** Yppi ist die dreijährige Schoßhündin der Burggräfin und ein selten heimtückisches Vieh. Durch die Unruhe im Schloss aufgeschreckt, ist sie ihrer schnarchenden Herrin entlaufen und irrt seitdem durch die Gänge auf der Suche nach Eindringlingen, denen sie in die Waden zwicken kann. Dabei ist sie ausgesprochen feige: Wild knurrend bricht sie aus ihrem Versteck, schnappt nach dem nächsten Bein oder Gesäß (wenn eines in Reichweite ist) und verschwindet sofort wieder in der Dunkelheit, um den nächsten Angriff vorzubereiten. Für die Helden ist Yppi eher lästig als gefährlich, aber das hysterische Klaffen des Köters, wenn er in die Enge getrieben wird, kann weitere Wachen aufmerksam machen.

🐞 **Rhodeon di Savartin-Shoy'Rina.** Der alanfanische Agent (siehe **Anhang II: Die Personen** auf Seite 70) ist den Helden heimlich gefolgt und beobachtet interessiert, was sie in den verschlossenen Gemächern treiben. Er ahnt bereits, was sie suchen, und zieht seine Schlüsse. Sobald die Helden das Dokument gesichert haben, versucht er es ihnen abzunehmen. Er hofft, den Helden mit dem Testament aus dem Hinterhalt stellen und ihm das Schriftstück entreißen zu können. Er zieht sich jedoch zurück, sobald es zu eng wird, und versucht zu fliehen, um seinen Mitverschwörern von den Ereignissen in Baliiri zu berichten.

Für den weiteren Verlauf der Kampagne ist es von Vorteil, wenn Rhodeons Plan gelingt und die Helden das Testament Timor nicht übergeben können. Geben Sie den Helden Zeit, Amenes Vermächtnis zu studieren und den Inhalt zu verinnerlichen, und machen Sie dann geschickt von Rhodeons magischen Möglichkeiten Gebrauch: Im Schutze von DUNKELHEIT und SILENTIUM hat ein Raub gute Chancen, ein OBJECTO OBSCURO lässt das Pergament verschwinden, während ein OBJECTOFIXO effizient eine Heldenwaffe oder -rüstung bindet. Auch könnte das Pergament im Handgemenge zerreißten – es genügt, wenn Rhodeon mit einer Hälfte des Testaments entkommt.

Wenn Ihre Spieler das Testament trotz allem gekonnt verteidigen, gönnen Sie ihnen den Erfolg. In diesem Fall müssen Sie Timors Beweggründe leicht anpassen (siehe dazu den Abschnitt **Das Treffen mit dem Phantom** auf Seite 66). Ebenso ist es nicht zwingend erforderlich, dass Rhodeon das Abenteuer überlebt – angesichts der anderen Probleme im Schloss (Perucetten, Gardisten, Gefangene) gehen wir jedoch davon aus, dass er erst im kommenden Kapitel sein Ende findet.

2. DIE PERUCETTEN

Die Helden suchen wichtige Dokumente – und in Baliiri tanzen die Mäuse auf dem Tisch. Da sich die Perucetten um Deriago gerade diesen Abend dazu ausgesucht haben, ihre Verschwörung voranzutreiben, sind die Helden nicht allein, sondern werden Zeuge der Verschwörung.



„JEDER NUR EIN KÖNIGREICH!“

Während die Helden durch das Schloss streifen, hören sie schon von weitem erhitzte Diskussionen, die immer wieder durch das „Silentium!“ eines kräftigen Basses unterbrochen werden. Wenn sie dem Lärm folgen, stoßen sie auf die Versammlung der Perucetten im großen Schwursaal (29). Diese sind so sehr mit sich selbst beschäftigt, dass die Helden sich schon gehö-

rig dumm anstellen müssen, um entdeckt zu werden. (Fordern Sie dennoch eine Probe auf *Schleichen* – die aber nur bei einem Patzer misslingt.)

Es gibt rund um den Schwursaal zahlreiche Möglichkeiten, sich zu verstecken und die hitzige Diskussion zu beobachten: lange, schwere Vorhänge, die bis zum Boden reichen und dahinter reichlich Platz bieten, die verlassenen angrenzenden Räume (Räume 30, 31 und 32) oder die Musikerempore (Raum 51), von wo aus sich der beste Überblick bietet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig habt ihr euch versteckt, damit die Streitenden euch nicht entdecken. Die Männer und Frauen haben sich herausgeputzt, wie man es seit dem Tod Amenes nicht mehr gesehen hat: Brokatröcke und Rüschen, wedelnde Schnupftücher, hoch aufgetürmte Puderperücken, die Gesichter auffällig geschminkt, auf der Wange einen Schönheitsfleck. Auf den Tischen liegen Masken wie die, die ihr bereits bei eurer Ankunft gesehen habt. Erzürrte Rufe hallen durch den Raum, dazu aufgebrachtes Getuschel. Eine dickliche Frau, deren Gesicht trotz der reichhaltig aufgetragenen Schminke vor Empörung rot anläuft, springt auf und fordert „Belhanka! Belhanka und nicht weniger!“, während ein hagerer Alter mit viel zu großer Perücke immer wieder seinen Gehstock aufs Parkett drischt und dabei mit fiepender Stimme seine Ansprüche auf das Herzogtum Grangor betont.

Lassen Sie die Helden eine Weile lauschen, während die Perucetten das Horasreich unter sich verschachern, als hätten sie bereits die Macht ergriffen. Hier werden am Tisch Herzöge von Belhanka, Methumis und Vinsalt ernannt, Grafen und Fürsten gekürt, Kronkolonien verteilt, als handele es sich um Äpfel, und mit außenpolitischen Erfolgen jongliert, als sei es längst beschlossene Sache, das Yaquirtal bis hinauf nach Punin ins Horasreich einzugliedern oder die Südgrenzen bis an die Stadttore Al'Anfas auszuweiten. Beschreibungen einiger Perucetten finden Sie im **Anhang II: Die Personen** ab Seite 71.

Den Helden sollte schnell klar werden, wie absurd die Vorstellungen der Perucetten sind. Dennoch handelt es sich bei ihnen um Verschwörer, die nichts anderes planen als einen Staatsstreich – und deren Vorhaben für sie blutiger Ernst ist. Einige der Verschwörer sind mit einem Degen bewaffnet, die Mehrzahl macht jedoch den Eindruck, den Helden wenig entgegensetzen zu können.

Am Saalende, das von den Helden am weitesten entfernt ist, steht Graf Deriago von Firdayon-Baliiri (von kräftiger Statur, mit kunstvoller Perücke und Prunkdegen) und bellt zum wiederholten Male „Silentium!“ in die Runde. Neben ihm stehen sein hünenhafter Gardehauptmann *Almeno von Messalanta*, sein dickbäuchiger Hofmagus *Rufuldus*, sein Sohn Denderan (ein jugendlicher Blondschoß, dem die ganze Situation unangenehm scheint) und eine verängstigt aussehende, zierliche junge Frau (Myriana Sarostes), deren linker Arm von einem weiteren Gardisten fest gehalten wird. Beschreiben Sie diese zentralen Personen mit Hilfe von **Anhang II: Die Personen** auf Seite 71.

VISIONÄRE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kräftige Mann mit der sorgsam gepuderten Perücke [Graf Deriago] hebt beschwörend die Hände: „Einigkeit! Einigkeit, liebe Mitverschwörer! Nur durch Einigkeit können wir unseren großen Plan zum Erfolg führen. Jeder Egoismus schadet dem gemeinsamen Ziel. Statt dass sich zehn Köpfe verzetteln, sollte ein einzelner die Richtung vorgeben.“

Ein alter Lebemann mit verbrauchtem Gesicht [Geppert ya Tre-quona] fragt spitz: „Und der seid Ihr, nehme ich an, Graf Deriago?“

„Natürlich!“, erwidert dieser. „Ich werde eine neue Dynastie begründen. Mein Sohn Denderan wird diese junge Dame hier ehelichen: Myriana Sarostes. Sie ist zwar nur aus bürgerlichem Hause, doch lässt sich ihre Abstammung wie bei uns Firdayon

auf Kaiser Silem-Horas zurückverfolgen. Und mehr noch: Sie trägt die Gabe der Götter in sich – den Ucuri-Funken, die Quelle des sagenhaften Kaiserheils! Der Spross dieser Verbindung wird in zweifachem Sinn gesegnet sein, ihm ist durch Prophezeiungen vorherbestimmt, das Land zu beherrschen. Und bis zu diesem Tag werde ich als Regent sein Erbe verwalten – sobald die falschen Firdayon-Geschwister tot in ihrem Blute liegen und ihr mich zum Protektor erhoben habt!”

Geben Sie den Helden kurz Gelegenheit, das Gehörte zu diskutieren. Auch den Verschwörern scheinen nicht alle Einzelheiten von Deriagos ‘Vision’ klar zu sein, doch sind sie offenbar bereit, für ihren Traum von Macht einige Opfer zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

Markerschütternd und schrill gellt ein Schrei durch den Saal. Zwei, drei Bosparanjer-Gläser zersplittern, und die Fensterscheiben der Halle vibrieren verdächtig. Schlagartig verstummen die Gespräche und alle Augen richten sich auf die Quelle: Myriana. Das bislang apathisch wirkende Mädchen ringt mit dem Gardisten an seiner Seite. Obwohl der Mann groß und kräftig ist, kann er Myriana nicht halten und wird von der Tobenden zu Boden geworfen. Jetzt sieht es aus, als wolle sie sich auf den Grafen stürzen, dann windet sie sich und schlägt die Finger wie Krallen vor die Augen.

Ruckartig reißt sie den Kopf hoch, fletscht die Zähne und spricht laut und durchdringend mit einer tiefen Stimme, die eher wie die einer alten Frau klingt: “Mêpoti! Mêpoti! Itô kai proskysa! Ea’Myr aphiknes. Sumyrdalun.”

Dann bäumt sie sich auf, hämmert beide Fäuste gegen die Stirn – und bricht ohnmächtig zusammen. Für einen Moment herrscht Stille im Raum.

Nach dieser Vorstellung ist der Saal in heller Aufregung, während Deredan kreidebleich von seiner ‘Zukünftigen’ abrückt. Graf Deriago lässt seine ‘Schwiegertochter’ schnell von einigen Wachen fortbringen, “damit sie sich erholen kann – die Aufregung und das Glück waren wohl zu viel für sie, die Ärmste”.

Myriana wird in den Kerker gebracht, wo die Helden sie hoffentlich befreien werden (siehe **Im Kerker** auf Seite 65). Falls ein Held des Alt-Güldenländischen (Aureliani) mächtig ist, kann er Myrianas Worte teilweise verstehen: “Niemals! Niemals! Komm und knie nieder! Der Stern der Alten ist gekommen.”

Das letzte Wort dagegen ist ein Mysterium, über das sich zur Zeit die klügsten Geister den Kopf zerbrechen, da ‘Sumyrdalun’ 1028 BF im Jahresorakel Praios’ an seine Kirche vorkam (siehe **Aventurischer Bote 111**, S. 21–23). Erlauben Sie ansonsten einem Gebildeten mit TaW *Sprachkunde* 5 oder *Götter/Kulte* 7, zumindest die Sprache zu identifizieren.

DER UCURI-FUNKLE

Der Legende nach, die nur in sehr wenigen Schriften enthalten ist (zum Beispiel dem seltenen *Transalverane Manifestationen des Göttlichen* der Magierin und Hesinde-Geweihten *Hekaschane von Anchopal*), ist der Funke Ucuris ein Göttergeschenk, das von Praios über Ucuri auf Horas übergang und danach auf die Nachkommen des Göttersohnes: die alten Horaskaiser.

Der Funke soll die Quelle des Kaiserheils sein, das dem Horaskaiser nicht nur Weisheit, sondern auch Unverwundbarkeit und göttliche Eingebungen gewährte, ihm die Wundermacht offenbarte, Dämonen, Geister und Seuchen auszutreiben, und das Recht gab, “Adlige zu erkennen und zu erheben” (wobei ‘Adlige’ hier noch im Sinne ‘von den Göttern Ausgezeichnete’ zu verstehen sind).

Einige Träger des Funkens waren seiner gewaltigen Macht nicht gewachsen und sind daran zugrunde gegangen oder dem Wahnsinn verfallen, andere wie Fran-Horas und Hela-Horas

missbrauchten das göttliche Geschenk und stürzten die Welt in eine Katastrophe. Dokumentiert sind bei allen Funkenträgern in unregelmäßigen Abständen auftretende sehr kurze, aber heftige Anfälle, die die Zeichen von Dumpfschädel oder Raschem Wahn tragen – Krankheiten, die ansonsten mit göttlicher Ungnade in Verbindung gebracht werden, denn der Funke ist für die Erwählten Segen und Fluch zugleich.

Der Funke vererbte sich durch Blutlinien, trat aber nicht bei allen Nachkommen in Erscheinung. Durch die ‘Verwässerung’ des Blutes im Laufe der Jahrhunderte ist seit dem Fall Bosparans kein Funkenträger mehr bekannt geworden. Einige in die Geheimlehre des Funkens Eingeweihte glauben jedoch, dass sich der Funke im erstarkten magischen Zeitalter nach der Dritten Dämonenschlacht (dem ‘Chal’ashtarra’ der Tulamiden) wieder vermehrt offenbaren wird.

Wenn Ihre Helden nicht das Abenteuer **Die unsichtbaren Herrscher** erlebt haben, benötigen sie schon einen TaW *Götter/Kulte* von mindestens 17 oder aber exzellente Kontakte zu den Ucuriaten, um die hier genannten Informationen als Gerüchte zu kennen. Ermuntern Sie die Helden jedoch, die Zeit zwischen den Abenteuern zur Recherche zu nutzen, indem sie Experten befragen oder eine gut sortierte Bibliothek aufsuchen (mindestens in Kuslik und Methumis befindet sich je ein Exemplar des eingangs genannten Buches).

Keinem Aventurier sind jedoch die Zusammenhänge bekannt, die im nächsten Abenteuer aufgedeckt werden (siehe den Abschnitt **Das Schwarze Auge** auf Seite 90).



DAS ENDE DER TRÄUME

Irgendwann werden Ihre Helden hoffentlich dem Treiben der Perucetten Einhalt gebieten wollen. Sie können entweder den Schwursaal stürmen und die Menge auseinander treiben, die Kerkerwachen überfallen oder mit Perucetten aneinander geraten, die sich abgesetzt haben und im Schloss umherwandern. Falls die Helden keine Ambitionen verspüren, die Perucetten zu stören, könnten Sie von den Verschwörern – beispielsweise beim Belauschen der Versammlung im Schwursaal – entdeckt werden (je länger sie zuhören, desto schwieriger wird es, unbemerkt zu bleiben). Ganz gleich wie, mit ihrem Eingreifen zerstören die Helden mit einem Schlag die Träume der Perucetten von einem neuen ‘alten Horasreich’.

Die Verschwörer sind unvorbereitet, so dass das Auftauchen der Helden (oder ein Alarmruf aus dem Schloss) für Chaos und Aufregung sorgt: Es geht zu wie in einem Hühnerstall, kreischende Perucetten rennen aufgelöst los auf der Suche nach einem Versteck, andere versuchen einen der Ausgänge ungesehen zu erreichen und zu verschwinden, wieder andere ziehen in einer theatralischen Geste ihren Degen und fordern die Helden zu einem Duell auf Leben und Tod auf. Das können sie ehrlich meinen und jede Einmischung strikt ablehnen, vielleicht halten sie den Giftdolch auch schon stoßbereit oder wissen ihren Lakaiei mit der Armbrust hinter einer Säule, der den Duellgegner kurzerhand von hinten erschießen soll.

Gönnen Sie den Helden den einen oder anderen Kampf oder die Verfolgung eines Verschwörers. Wenn die Helden nicht von vornherein die Zugänge zum Schwursaal besetzt haben, hat sich innerhalb kurzer Zeit der Saal geleert, und die Perucetten haben sich auf der Suche nach einem Versteck oder interessanten Geheimnissen (schließlich hat man nicht alle Tage einen guten Vorwand, sich unbeobachtet in Baliiri zu bewegen) über das ganze Schloss verteilt. Bei ihren weiteren Erkundungen werden die Helden nun immer wieder auf versprengte Verschwörer treffen (siehe zu dem Verhalten der Perucetten auch **Die Perucetten im Spiel** auf Seite 58).

Gefangene Perucetten können den Helden Auskunft über Deriagos Plan geben oder bei ihrer Suche nach den verborgenen Dokumenten weiterhelfen. Im Allgemeinen aber flehen sie die Helden an, sie laufen zu lassen. Geht die Gruppe nicht auf die verzweifelten Bitten ein, muss sie sich überlegen, wo sie die Gefangenen ‘verwahrt’, bis man Zeit findet, sie den entsprechenden Stellen auszuliefern. Natur-

lich versuchen die Gefangenen zu entkommen, was ihnen mit Hilfe anderer Verschwörer auch gelingen kann, so dass manche Perucetten zwei- oder dreimal gefangen werden können.

Achten Sie beim Zugriff der Helden darauf, dass wenigstens zwei Männer der Gefangennahme entkommen: Graf Deriago, der sich sofort auf den Weg zum Kerker macht, um seine 'Schwiegertochter' zu retten (siehe **Der Kampf im Kerker** auf Seite 66), und Rhodeon di Savertin Shoy'Rina, der dem Treffen der Perucetten aus Interesse beige-wohnt hat und die Helden bei ihrem weiteren Vorgehen aufmerksam beobachtet (siehe **Jäger der Rose** auf Seite 63).



3. IM KERKER

Der Kerker befindet sich im Kellergeschoss. Wahrscheinlich werden die Helden erst durch Deriago auf die Verliese aufmerksam, als dieser Myriana dorthin bringen lässt. Andernfalls dürfte die Tatsache, dass hier augenscheinlich jemand gefangen gehalten wird, die meisten Helden neugierig machen, so dass es keiner weiteren Motivation bedarf, die Verliese zu öffnen.

DAS VERLIES

Die komfortablen Zellen als Verlies zu bezeichnen wäre übertrieben, und doch nutzt Deriago die sonst adligen Gästen vorbehaltenen Arrestzellen als Kerker für seine wertvollen Gefangenen. Fenster gibt es keine, da man sich im Keller befindet, dafür Gittertüren, durch die man einen Blick auf die Gefangenen werfen kann. Jede der drei Zellen ist mit einem (für Kerkerverhältnisse recht bequemen) Bett, Stuhl, Tisch und Nachtopf ausgestattet. Die Zellentüren öffnen sich in einen kleinen Wachraum, in dem sich zwei Gardisten aufhalten. Erhellung wird durch die Wachstube von zwei Wandlaternen und einem dicken Kerzenstumpf, den man auf die Tischplatte geklebt hat.

Sollten die Helden vor dem Eintreffen Deriagos hierher gelangen, zeigen sich die beiden Gardisten angesichts der späten Stunde wenig aufmerksam und sprechen Würfel spielend dem Wein zu (Werte siehe **Anhang II: Die Personen**, auf Seite 71). Einer der Gardisten trägt die Schlüssel zu den Zellen am Gürtel.

Beide sind in diesen schweren Zeiten und angesichts der unsicheren Herrschaftsverhältnissen einem kleinen Zubrot nicht abgeneigt, so dass es den Helden mit entsprechenden Bestechungsgeldern (3 Dukaten aufwärts) gelingen kann, die Gardisten zu überzeugen, eine friedliche Lösung zu finden. In diesem Fall täuschen die Gardisten vor, von den Helden überwältigt und in die freie Zelle eingesperrt worden zu sein.

DIE GEFANGENEN

Es befinden sich zur Zeit drei Gefangene im Kerker unter Baliiri: Myriana Sarostes mitsamt Pfleger – und Ravendoza. Während jener den verschwörerischen Umtrieben der Perucetten in die Quere kam und kaltgestellt wurde, liegen der Gefangennahme Myrianas rein machtpolitische Interessen zugrunde (siehe **Kaiserliches Blut und Göttliches Erbe – der große Plan** auf Seite 58). Seit Deriago sie vor einigen Tagen aus dem Noioniten-Kloster, in dem sie untergebracht war, entführt hat, hält er sie im Kerker unter Baliiri gefangen.

Eine Beschreibung der Gefangenen finden Sie im **Anhang II: Die Personen** auf Seite 70.

Das Mädchen und ihr Pfleger

Myriana Sarostes ist vollkommen durcheinander. Die Entführung aus dem Kloster, die Dunkelheit der letzten Tage, die Visionen und die Ungewissheit des weiteren Schicksals haben ihren Verstand so weit erschüttert, dass sie leise vor sich hinsummend alles mit sich geschehen lässt, als ginge es sie nichts an. Nur gelegentlich klärt sich ihr Blick, und sie starrt ihre Gegenüber mit weit aufgerissenen Augen an, schlägt die Hand vor den Mund und versinkt in verzweifelter Schluchzen. Myriana weiß nichts von den Plänen der Perucetten, noch kennt sie den Aufbewahrungsort der kaiserlichen Dokumente.

An ihre Vision im Schwursaal (siehe Seite gegenüber) kann sich Myriana nicht erinnern. Auch spricht sie kein Wort Alt-Güldenländisch. Wenn Ihre Helden die Szene im Ausbruch Myrianas jederzeit nachholen – auch auf der Flucht aus dem Schloss.

Bruder Rabenstein wirkt zwar völlig gefasst, doch innerlich ist er zum Bersten gespannt. Er ahnt, dass Deriago etwas Schreckliches plant, und bittet die Helden inständig, Myriana aus den Klauen "dieses Irren" zu befreien.

Der Comto im Kerker

Comto Ravendoza befindet sich seit zwei Tagen in Gefangenschaft. Er ist unverletzt, aber geschwächt, da es bislang niemand für nötig erachtet hat, ihm mehr als einen Krug abgestandenes Wasser zu geben. Ob einige von Ravendozas Leuten ebenfalls hier eingekerkert sind, können Sie nach dem Fortgang der Handlung und dem Geschmack Ihrer Spieler frei festlegen.

Deriago hat den Marschall des Ordens vom Goldenen Adler entführen lassen, als dieser mit kleiner Eskorte auf Baliiri einkehrte. Der Burggraf vermutete daher sofort (zu unrecht), dass der Comto ihm auf der Spur sei – und so beschloss er ihn zu entführen und bei der Gelegenheit gleich das Geheime Staatssiegel in seinen Besitz zu bringen.

Ravendoza wusste zwar, dass der Burggraf ein Mensch mit merkwürdigen Ansichten ist, der in der Vergangenheit lebt – aber Deriagos Planungen, von denen er indirekt durch die Wachen einiges erfahren hat, und die Entführung haben ihn überrascht. Den Helden gegenüber muss er zähneknirschend zugeben, dass er sich in dem Perückenträger getäuscht hat.

Er weiß, dass Myrianas Vater Rohalion Sarostes vor einigen Jahren in den Diebstahl der Comto-Ogman-Urkunde verstrickt war und die junge Frau von Feinden Sarostes' entführt wurde (siehe das Abenteuer **Die unsichtbaren Herrscher**), hat das Mädchen aber noch nie getroffen.

Für die Helden besonders interessant aber ist die Tatsache, dass Ravendoza seit zwei Tagen in diesem Loch schmort und sie daher nicht am Vortag getroffen haben kann (sollten das Treffen mit Timor bei Ihrer Gruppe bereits länger zurückliegen, passen Sie die Zeitabstände entsprechend an). Ravendoza weiß natürlich nichts von Timors Mas-

kerade und hat keine Ahnung, bei wem es sich um den Auftraggeber handelt. Sollten die Helden nicht von selbst auf die Idee verfallen, drängt er sie, das zweite Treffen mit dem Unbekannten (zur Übergabe des Testaments) auf jeden Fall wahrzunehmen, um herauszufinden, um wen es sich bei dem Auftraggeber tatsächlich handelt.

Nach seiner Befreiung besteht Ravendoza darauf, die Verschwörer (vor allem Deriago) dingfest zu machen. Er begleitet dann entweder die Helden ins Gefecht (vorausgesetzt, man stellt ihm eine Waffe zur Verfügung) oder begibt sich auf dem schnellsten Weg nach Burg Naumstein, um Verstärkung zu holen.

DER KAMPF IM KERKER

Sollte im Schloss ein Kampf ausbrechen, eilt Deriago geradewegs zum Kerker, wo er Myriana aus der Zelle holen will, um gemeinsam mit ihr zu fliehen. Indem sie Deriago verfolgen, gelangen auch Helden, die sich zuvor nicht um das Schicksal Myrianas gekümmert haben, in den Kerker (und damit zu Ravendoza).

Wenn die Helden Deriago im Kerker stellen, hält er Myriana einen vergifteten Dolch an die Kehle und droht, sie umzubringen, sollte man ihn nicht passieren lassen. Er meint seine Drohung ernst und lässt ihr Taten folgen, wenn die Helden ihn weiter bedrängen (Kukris, Stufe 12; Beginn nach 10 KR, dann 1W6–1 SP/KR, nach 10 KR Juckreiz, nach 15 KR Krämpfe). Da sein Plan gescheitert ist, gibt es für ihn keinen Grund mehr, die Funkenträgerin zu schonen.

Es gilt daher, Ruhe zu bewahren und den Verschwörer außer Gefecht zu setzen, ohne seine Geisel zu gefährden. Deriago wird versuchen, die Helden von seinem Plan zu überzeugen und ihnen in leuchtenden Farben ausmalen, dass dies der einzige Ausweg sei aus Chaos und Verderben. Er ist so sehr von der Brillanz seiner Planungen überzeugt, dass er eher bis zum letzten Degenstreich kämpft, als aufzugeben. Er wird jede Unaufmerksamkeit der Helden zur Flucht mit seiner Geisel nutzen.

Sollte Myriana verletzt werden, muss das Mädchen schnellstmöglich geheilt werden. Im Notfall können Bruder Rabenstein, der Hofmagus Rulfidius oder andere Meisterpersonen (oder ein Antidot oder Heiltrank aus dem Besitz einer Perucette) hier Hilfestellung leisten.

Die beiden Wachen schlagen sich halbherzig auf Deriagos Seite, ergeben sich aber, sobald sie ernsthaft verletzt werden (mehr als 15 SP oder eine Wunde).

Sollte Deriago (mit oder ohne Geisel) aus dem Schloss ins Freie gelangen, lässt er kurzerhand die nächstbeste Kutsche von seinen Lakaien besetzen und versucht damit zu entkommen. Wenn Sie mögen, folgt eine wilde Verfolgungsjagd mit allen Schikanen.

DAS ENDE

Am Ende sollte es den Helden gelungen sein,

- das Testament Amenès zu finden (selbst wenn sie es wieder verloren haben) und zu erfahren, dass Timor der rechtmäßige Erbe des Reiches ist,
- die Verschwörung der Perucetten auseinander zu treiben,
- Graf Deriago zu besiegen und Myriana zu befreien,
- Ravendoza zu befreien und so zu erfahren, dass sie von einem Unbekannten beauftragt wurden.

Einem Rückzug aus Baliiri steht nun nichts mehr im Wege. Sollten die Perucetten noch in der Lage sein, die Helden daran zu hindern, kommt es an dieser Stelle noch zu einer gewagten Flucht, bei der die bereitstehenden Kutschen den Helden nur gelegen kommen.

Bruder Rabenstein wird darauf bestehen, Myriana wieder in seine Obhut zu nehmen und sie fürs Erste in die Abgeschiedenheit des Klosters zu bringen. Sollten die Helden wegen der Vision beunruhigt sein, verspricht er ihnen, sich bald aus Vinsalt Unterstützung seitens des Hesinde-Tempels / des Praisos-Tempels / der Magierakademie (was immer die Helden raten) zu holen.

Ravendoza wird die restlichen Perucetten jagen und stellen. Selbst wenn einzelne entkommen sollten, spielt die Verschwörung in Zukunft keine Rolle mehr.

Den Helden steht nun noch das Treffen mit ihrem mysteriösen Auftraggeber bevor. Wenn die Helden Ravendoza zu der folgenden Begegnung mitnehmen wollen, obliegt es Ihnen zu entscheiden, ob der

Comto dafür Zeit findet oder noch von der endgültigen Niederschlagung der Perucetten-Verschwörung vereinnahmt wird.

Entscheiden Sie sich dafür, ist Ravendoza fortan ebenso eingeweiht wie die Helden. Er könnte sie bei allen weiteren Handlungen begleiten (was eventuell den besonderen Status und Ruhm der Helden schmälert) oder seinen regulären Aufgaben nachgehen, um zum Finale der Kampagne (im Abenteuer **Spiegelgefecht**, siehe Seite 97) von den Helden alarmiert zu werden und der Gruppe beizuspringen.

DAS TREFFEN MIT DEM PHANTOM



Die Helden wissen bereits, dass es sich bei dem Mann, den sie an diesem Abend im Gasthof *Bei Lyssa* (siehe Seite 56) treffen werden, nicht um Ravendoza handelt.

Es ist daher anzunehmen, dass sie Sicherheitsmaßnahmen ergreifen und äußerst misstrauisch vorgehen.

Timor unternimmt seinerseits nichts. Er hatte ohnehin mit dem Gedanken gespielt, sich den Helden nun endlich zu erkennen zu geben, so dass ihn eventuelle Drohungen nicht tangieren – der Nervenkitzel ist für ihn sogar zusätzlicher Ansporn.

Es ist kaum vorherzusehen, wie diese spannungsgeladene Szene abläuft, daher hier nur ein paar allgemeine Hinweise für Sie als Meister:

- Lassen Sie sich die Vorbereitungen und Pläne der Helden ausführlich schildern, damit Sie sich stimmungsvolle Reaktionen zu rechtlegen können.
- Wenn möglich, lassen Sie Timor völlig allein auftreten – ohne Zuschauer, ohne Lakaien, ohne Helfershelfer.
- Versuchen Sie, Timor trotz aller Drohkulisse seitens der Helden souverän darzustellen – erst als potentiell gefährlichen Gegner, dann als überraschend offenen Auftraggeber.
- Das Kunststück besteht darin, Timor bei aller Inszenierung nicht arrogant oder allwissend erscheinen zu lassen. Sollte es den Helden beispielsweise gelingen, Timor ernstlich mit einer Waffe zu bedrohen, lassen Sie ihn nicht hochnäsiger sagen: „Das werdet ihr nicht tun!“, sondern ehrlich amüsiert auflachen und den Helden ein Kompliment machen: „Ich sehe, Ihr seid wirklich zu allem entschlossen, fähig und aus dem rechten Holz geschnitzt. Reden wir nun offen.“
- Timor verfügt über ausreichende körperliche und geistige Fähigkeiten (und Gaben Phexens), um den Helden ein kurzes oder längeres Kräfteressen zu bieten, wenn sie es darauf anlegen (siehe Seite 78 und **Hinter dem Thron 12**). Verhindern Sie nur, dass die Helden ihn töten.
- Genauso gut ist vorstellbar, dass die Bedrohung in der Szene nur angedeutet wird und die Gesprächsatmosphäre prägt, ohne dass eine einzige Waffe gezogen wird.

DIE MASKE FÄLLT

Sobald die Helden zu erkennen geben, dass sie um die Täuschung wissen, lässt Timor die Maskerade fallen (entweder in einem Hinterzimmer oder – vorzugsweise – draußen im schwachen Mondlicht hinter dem Gasthof). Mittlerweile dürften die Helden genügend Abbildungen gesehen haben, um den Kaiser sofort zu erkennen, selbst wenn sie ihm nie zuvor begegnet sind.

Für die Helden sollte es kein alltägliches Ereignis sein, auf eines Schrittes Länges Auge in Auge mit einem Kaiser zu stehen. Geben Sie ihnen Zeit, ihre Reaktionen zu beschreiben.

Sollten die Helden aufgrund des Testaments vor Timor auf die Knie fallen, sobald sie ihn erkennen, wird er kurz nicken und ihnen dann schalkhaft lächelnd bedeuten, dass „später noch genügend Zeit sein wird, dem Protokoll Genüge zu tun“.



☛ Sollten die Helden Timor angreifen, um den rechtmäßigen Kaiser gefangen zu nehmen oder aus dem Weg zu räumen, wird dieser an ihre gemeinsame Feindschaft zu Mantikor appellieren. Sollte auch dies nichts fruchten, wird Timor verschwinden und beschließen, den Helden nicht mehr zu vertrauen. Die Helden können Mantikor nun noch auf eigene Faust nachstellen; Sie werden das Ende der Kampagne aber umarbeiten müssen.

Timor berichtet von den Hintergründen und seiner eigentlichen Queste (siehe **Hinter dem Thron 5–6**) und beantwortet Fragen nach Möglichkeit wahrheitsgemäß – er weiß, dass er die Helden nur weiter für sich gewinnen kann, wenn er jetzt die Karten offen auf den Tisch legt. Dies ist Ihre Gelegenheit, lieber Meister, alle Wissenslücken der Helden (und Spieler) zu schließen und Ihnen den roten Faden zu vermitteln, der sich – größtenteils unerkannt – durch das zurückliegende Jahr der Helden zog. Entscheidende Punkte sind:

- ☛ die Ereignisse um den Tod Prinz Jalteks (**Hinter dem Thron 5**)
- ☛ Timors Rolle und Amenes Missionen (ebd.)
- ☛ Timors Absichten bei seinem Staatsstreich (**Hinter dem Thron 6**)
- ☛ die Identitäten der Mitglieder Mantikors – die von Timor entschlüsselte Liste Dorikeikos' (**Hinter dem Thron 14–15** und Seite 40 in diesem Band), wobei die Helden hier eigene Erkenntnisse beisteuern können und sollten
- ☛ Timors Part in der Naumstein-Affäre (**Hinter dem Thron 40**) und wie er dadurch auf die Helden aufmerksam wurde.
- ☛ die 'Stroh Männer', die Timor benutzte, um an die Helden heranzutreten: Amaldo Ravendoza, Saryun Loriano, Jucho von Dallenthin und Niam von Bosparan
- ☛ Timors Gedanken, Vorhaben und Schlüsse, wie am Anfang (Timors Plan) bzw. Ende (Fazit) bei den Abenteuern der Hauptlinie dargestellt (**Hinter dem Thron 66, 84, 92, 108**; dieser Band auf den Seiten 8, 21, 28 und 41)
- ☛ das eigentliche Ziel des Attentats vom 30. Travia 1029 (siehe Zeitleiste auf Seite 7) und dass die Privatsekretärin Rondria Kolemaistos Amene vergiftete (siehe **Hinter dem Thron 107**), vermutlich im Auftrag der Al'Anfaner (ein Irrtum, aber selbst für Timor gibt es derzeit keinen Grund, an eine zweite, unabhängige Verschwörung zu glauben).
- ☛ schließlich die Geschichte Sybia von Araniens und wie ihn dies auf die Spur des Testaments brachte (siehe **Das Vermächtnis Amenes** auf Seite 5).

Lassen Sie Timor ruhig eigene Fehleinschätzungen zugeben, doch wird er sich auch nicht vor den Helden demütigen oder sich von ihnen maßregeln lassen. Der ungewollte Thronfolgekrieg dauert immer noch an, aber dies ist nach Meinung Timors ein Zeichen dafür, wie viel im Horasreich im Argen lag – und sich früher oder später ohnehin einen Weg zur Gewalt gebahnt hätte. Timor würdigt die Leistungen der Helden und dankt ihnen insbesondere dafür, dass bereits einige Verschwörer Mantikors ihr Ende gefunden haben (zumindest Isbaard Grom, eventuell auch Deredan Karinor und andere). Das Ende der übrigen Schurken möchte er jedoch selbst gerne miterleben – der Tag der Vergeltung für den Mord an seinem Bruder sei nah.

Timors Bitte

Anschließend bittet Timor die Gruppe, ihn weiterhin im Kampf gegen Mantikor zu unterstützen: Er sei so nah am Ziel wie noch nie, doch nach Karinors Unternehmung in Mengbilla und di Savertins Auftritt in Baliiri wisse Mantikor vermutlich nun über ihn und seine Ziele Bescheid.

ANHANG I: DAS SCHLOSS

ERDGESCHOSS

Alle Säle des Schlosses im Erdgeschoss weisen eine Deckenhöhe von fünf Schritten auf, die der Obergeschosse eine Höhe von vier Schritten.

Hauptflügel – Säle

1: Säulensaal. Die von Säulen getragene Eingangshalle mit der mächtigen Freitreppe aus rosafarbenem Marmor ist für ihre kunstvollen

Gehen die Helden auf Timors Angebot ein, bittet er sie, sich in Bälde an seinem Hof einzufinden, wo er sich stark genug fühle, dem zu erwartenden Angriff Mantikors zu begegnen (siehe das Szenario **Perlen, Gift und Maskenspiel** auf Seite 74).

☛ **Ohne Testament:** Wenn die Helden das Testament (oder eine Hälfte des Dokuments) an Rhodeon di Savartin verloren haben, ist die Wiederbeschaffung des letzten Willens Amenes ein zusätzliches Hauptziel von Timors weiteren Taten, da nur dieses Papier Timors Anspruch und Absichten beweist. Einstweilen kann ein ausgedeutetes Triptychon dazu dienen, etwaige Verbündete zu beeindrucken und zu überreden.

☛ **Mit Testament:** Wenn die Helden das Testament an Timor übergeben können, hält der Kaiser das Dokument dennoch zurück, bis alle Verschwörer Mantikors erledigt sind. Die Enthüllungen im letzten Teil des Testaments könnten, verbunden mit seiner schlagartig gestiegenen Machtfülle, dazu führen, dass die Verschwörer einfach abtauchen, während er sich noch mit Fälschungsvorwürfen seitens der Aldarener herumschlagen muss.

DER MÜHEN LOHN

Den Helden winken **500 Abenteuerpunkte** als Lohn, dazu Spezielle Erfahrungen in den Bereichen *Staatskunst*, *Geschichtswissen*, *Sinneschärfe*, *Schleichen* und *Sich Verstecken* sowie besonders beanspruchten Talenten.

Die von 'Ravendoza' zugesagte Belohnung lässt Timor ihnen ohne Umschweife zukommen; je nachdem, wie sich die Helden gegenüber dem Kaiser gebärden und wie sehr dieser Gefallen an ihnen findet, erhöht Timor die Belohnung noch einmal aus eigenen Stücken (und nach Ihrem Ermessen).

Fazit

Was wissen die einzelnen Gruppierungen und Personen nach den Ereignissen **Im Kabinett der Kaiserin**?

☛ **Die Helden** kennen nun Timors wahre Rolle in dem Spiel und unterstützen ihn hoffentlich im Kampf gegen Mantikor.

☛ **Timor** hat zu seiner Beruhigung erfahren, dass Amene seinen Einsatz gewürdigt hat und ein Dokument existiert, das all dies beweisen kann. Da es sich in der Hand Mantikors befindet, ist er dennoch darauf angewiesen, vorsichtig vorzugehen, damit es nicht einfach vernichtet wird. Timor befürchtet, dass Mantikor durch den Wortlaut des Testaments auf ihn aufmerksam geworden ist, und bereitet sich auf einen Angriff vor.

☛ **Mantikor** ist sich mittlerweile sicher, dass die Helden der Verschwörung auf den Fersen sind. Die Verschwörer ahnen auch, dass sie sich in Timor getäuscht haben. Für Mantikor wird es Zeit zum Handeln, und das tut er auch – allerdings anders, als Timor und die Helden erwarten. Shoy'Rina, der sich zu exponiert fühlt, begibt sich mit dem Testament Amenes zu Herzog Berytos nach Teremon. Das wertvolle Dokument gibt Mantikor einen kleinen Vorsprung; während die Diener des Namenlosen es einfach zerstört hätten, sieht Mantikor darin eine Gelegenheit, die Macht zu ergreifen.

☛ **Die Anhänger des Namenlosen** haben nach dem Tod Rondrias und den Ereignissen in Arivor herbe Rückschläge erlitten und müssen sich erst einmal neu aufstellen. Die Baliiri-Affäre geht an ihnen vorüber – es sei denn, eine kleine flüchtige Perucette erzählt ihnen von Myriana Sarostes und der Prophezeiung des Funkens.

Wandbilder bekannt, deren zwölfgöttergefällige Motive weit über das Horasreich hinaus berühmt sind.

2: Grüner oder Gartensaal. Dieser hauptsächlich für Theater- und Musikvorführungen genutzte Saal beeindruckt durch seine gänzlich gläserne Nordwand, die einen herrlichen Ausblick auf den hinteren Schlossgarten bietet.

3: Kartensaal. In diesem Saal wird die horasische Geschichte leben-

dig. Gemälde, Wandteppiche, Statuen und Fresken zeigen alle großen Entdecker des Alten Reiches, angefangen bei Geron dem Einhändigen über Admiral Sanin bis zuletzt Harika der Roten. Auf der Südwand ist eine erstaunlich realistische Karte der ganzen bekannten Welt zu sehen.

4: Siebenstreichsaal. Der Name dieses Saales stammt von seinen Deckenfresken, die Episoden aus der gleichnamigen Legende von Geron dem Einhändigen erzählen. An der östlichen Wand findet sich ein Zimmerbrunnen, der den Drachentöter Festo Firdayon in einem Arrangement von Mosaikwerk und Stuckverzierungen zeigt

5: Kaisertreppe. Zwei weißmarmorne, mit roten Teppichen ausgelegte Treppen führen ins erste Geschoss.

6: Bibliothek. Fast eintausend Bücher, Folianten und Codizes finden sich in diesem dunklen Saal. Die Sammlung der di Baliiri in der westlichen Schrankwand umfasst die verschiedensten Werke, während die kaiserliche Sammlung der Firdayons, die rund ein Drittel der Bibliothek ausmacht, sich einzig und allein den firungefälligen Künsten widmet. Magische Bücher sind keine zu finden.

7: Pfeifenkabinett. Neben dem Rauchen dient dieser Salon auch zum gemütlichen Kartenspiel.

8: Spielsalon. In diesem mit allen erdenklichen Glücksspielen ausgestatteten Gemach haben schon einige Wertsachen und ganze Baroni den Besitzer gewechselt.

9: Jagdsaal. Die Wände des Saals, der häufig als Speisezimmer genutzt wird, sind mit zahlreichen Jagdtrophäen aus dem gesamten Horasreich geschmückt.

10: Spiegelkabinett. Gewiss ist dies der kostbarste Raum im ganzen Schloss. Große Spiegel sind – von vergoldeten feinen Stuckaturen umrahmt – an allen vier Wänden angebracht, wobei jede Wand andere Motive zeigt: Das Güldenland beherrscht die West-, das Riesland die Ostwand, dem Schneeland gehört die Nord- und dem Feuermeer die Südwand.

11: Waffensaal. Die eisenbeschlagene Tür zur Waffenkammer ist stets verschlossen, lässt sich aber mittels einer gelungenen *Schlösser Knacken*-Probe +8 öffnen. Diverse Waffen in verschiedenen Variationen aus allen Epochen des Horasreiches finden sich hier.

Westflügel – Gesindetrakt

12: Küche

13: Vorratskammer

14: Wäschekammer

15: Flick- und Putzstube

16: Zuckerwerkstube

17: Rupfkammer

18: Speisehalle des Gesindes

19: Zimmer des Küchenmeisters

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

21: Schreibstube

22: Archiv. Das Fenster des Archivs ist vergittert, und die Tür ist mit einem stabilen Schloss versehen (Probe auf *Schlösser Knacken* +5). Hier finden sich diverse Urkunden und Unterlagen, eine Abschrift einer Tuchbestellung und dergleichen – Dokumente, die für die Helden ohne Belang sein dürften.

23: Grafentreppe

Ostflügel – Prinzentrakt

24: Erstes Prinzenkabinett (mit Stuhl- und Dienerkammer). Früher war dies das Gemach von Prinzessin Salkya.

25: Zweites Prinzenkabinett. Dieses frühere Gemach Prinz Jalteks ist nunmehr nominell für Prinz Timor gedacht.

26: Drittes Prinzenkabinett. Das schon lange nicht mehr genutzte Gemach von Prinzessin Aldare.

27: Kleine Galerie.

28: Geheime Kaisertreppe

ERSTES OBERGESCHOSS

Hauptflügel – Säle

29: Schwursaal. Der auch 'Horassaal' genannte Raum ist nicht nur einer der prächtigsten Säle im ganzen Schloss, sondern vielleicht sogar

im ganzen Reich – alle Adelshäuser, die beim Baliiri-Schwur zugegen waren, waren stets erpicht, den Raum noch prunkvoller und reicher auszustatten. Der Fußboden ist abwechselnd mit schwarzen und weißen Marmorplatten belegt, die Wände über und über mit Brokat- und Webteppichen geschmückt, die Szenen aus der Zeit vor Bosparans Fall zeigen.

Das Deckenfresko zeigt den auf Baliiri geleisteten Schwur, der den Unabhängigkeitskampf einleitete – perspektivischer Mittelpunkt des Bildes ist dabei selbstredend Graf Khadan Firdayon. Die südliche Wand ist dem Göttersohn Horas gewidmet, jede der drei anderen Wände hingegen einer der Familien Marvinko, Oikaldiki und Firdayon.

Vom kreisförmigen Khadanbild als Zentrum ausgehend, füllen zahlreiche weitere Ereignisse der neueren Geschichte, wie der Bau des König-Therengar-Kanals und die Schlacht bei Olbris, die kuppelförmige Decke.

30: Abstellkammer. Momentan werden hier der vergoldete, mit blauem, goldbesticktem Samt bespannte kaiserliche Thron, der Baldachin und eine dreistufige, hölzerne Empore aufbewahrt.

31: Abstellkammer. Wann immer der Jagdsaal als Speisesaal nicht genügt, wird im Schwursaal aufgedeckt. Zu diesem Zweck werden Böcke und Tischplatten in dem Kämmerchen aufbewahrt. In zahllosen Truhen lagern weißes Linnen für die Tische sowie Kerzenhalter, Pokale und dergleichen mehr.

32: Gesindekammer

33: Kaisertreppe

Westflügel – Grafengemächer

Die Gemächer des Grafen (34–36) zeigen mit der nautisch geprägten Innenarchitektur seine Vorliebe für die Seefahrt.

34: Vorzimmer des Grafen

35: Audienzzimmer des Grafen. Am Fenster steht ein Sekretär mit vielen gut gesicherten Fächern. Hier verwahrt der Graf sein Siegel, wertvolle Schmuckstücke und die Korrespondenz. Eine Schublade besitzt neben dem Schließmechanismus auch eine Falle, deren Gift jedoch schon lange ausgetrocknet ist.

36: Schlafzimmer des Grafen

37: Schlafzimmer der Gräfin. Die wohlbeleibte Gräfin *Sarahjanja* – eine gebürtige Maraskanerin – geht stets früh zu Bett. Ihr fester Schlaf und das damit verbundene Schnarchen sind bis zu den Korridoren zu vernehmen. Neben einigen Schmuckgegenständen finden sich in den Schränken und Truhen eine Myriade von Kleidern, Schuhen, Fächern, Hüten und ähnlichen Dingen.

38: Salon der Gräfin. Mit zahlreichen Jagdtrophäen und firungefälligen Fresken ausgestattet.

39: Vorzimmer der Gräfin. Hier halten sich meist einige gräfliche Wachen auf.

40: Lange Galerie. Ein buntes Sammelsurium aus Kunstschatzen aller Epochen und Stilrichtungen.

41: Grafen- oder Gesindetreppe

Ostflügel – Königsgemächer

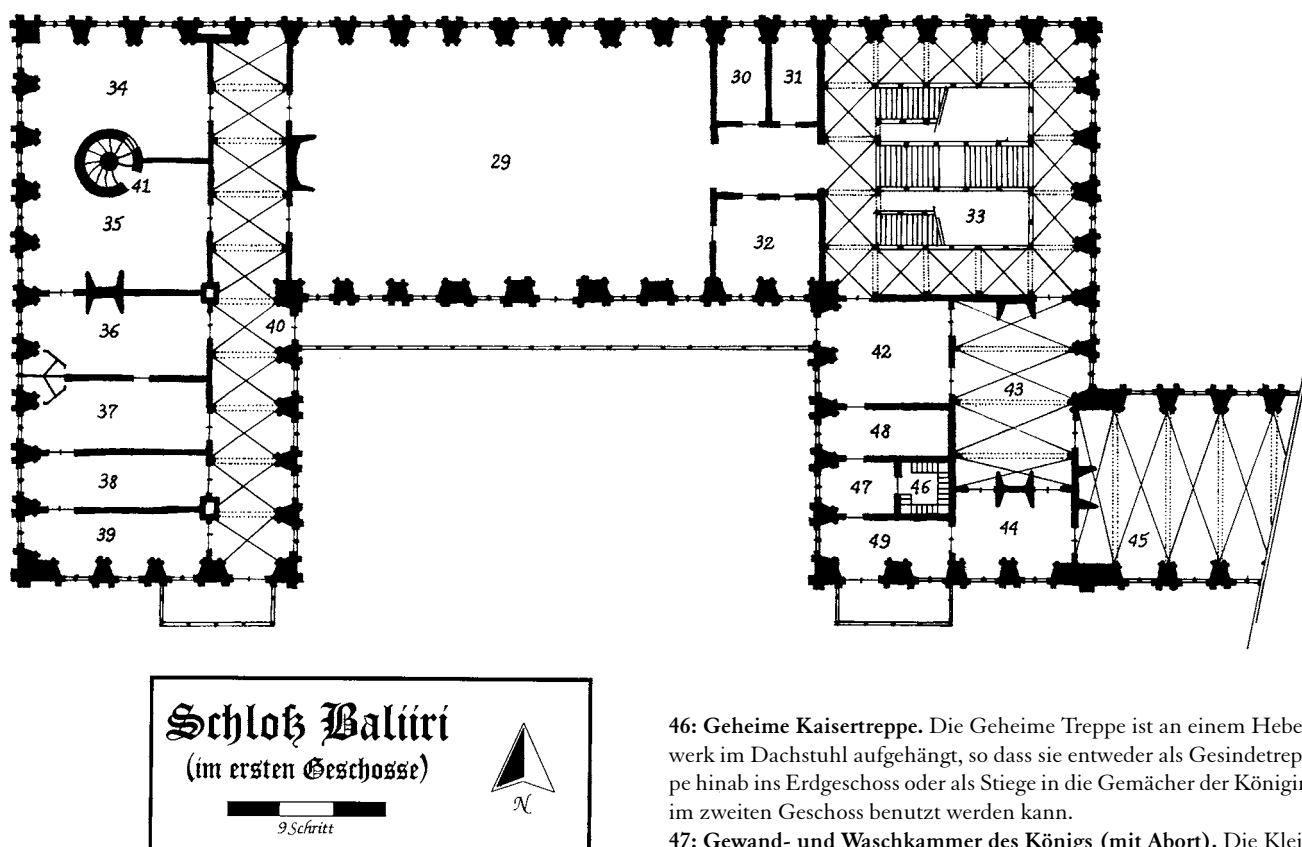
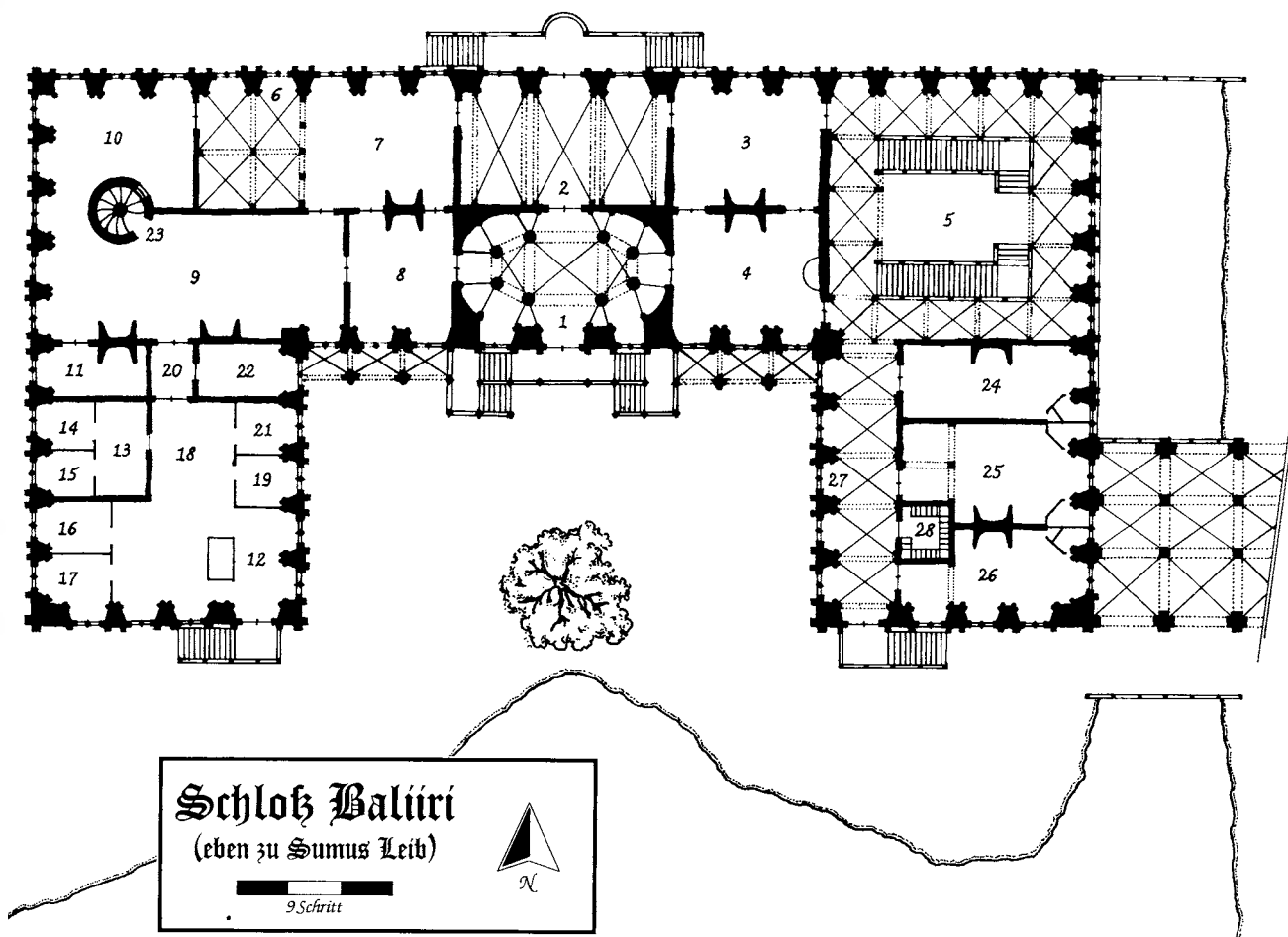
Die Gemächer des Königs – den Namen tragen sie seit den Tagen König Khadans – sind dem gekrönten Monarchen vorbehalten. Dies waren die Räume Amenos als Monarchin, weshalb die Königinnengemächer des zweiten Obergeschosses zu seinen Lebzeiten von Prinze Sirlan von Holdan bewohnt wurden.

Nach dem Tode Amenos haben bisher weder Aldare noch Timor Baliiri aufgesucht, so dass die Königsgemächer derzeit verwaist sind. Geübten Augen fällt jedoch schnell auf, dass – trotz der hier herrschenden Ordnung – die Räume zumindest oberflächlich durchsucht worden sind.

42: Erstes Vorzimmer des Königs. Die Südwand des Zimmers wird von einem Panorama des Yaquirs eingenommen.

43: Zweites Vorzimmer des Königs. An der Westwand des Zimmers hängt das Triptychon, das den entscheidenden Hinweis auf den Aufbewahrungsort der Dokumente gibt (siehe **Das Triptychon** auf Seite 60).

44: Salon des Königs. Der wuchtige Schreibtisch weist mehrere Schubladen auf, in denen sich nur unbenutztes Papier sowie eingetrocknete Tinte und Federn befinden. Ein leeres Geheimfach steht



offen. Eine Kommode enthält ein Säckchen mit einer Teemischung aus Lulanie und Kamille (siehe **Amenes Leiden** auf Seite 61). Hier oder in Raum 49 hängt ein Gemälde, das Amene und Sirlan bei ihrer Hochzeit 985 BF zeigt (siehe **Ritter, Vögel und Rosen** auf Seite 60).

45: **Zwölfgöttersaal**. Der Saal dient dem Monarchen als Zugang zur oberen Galerie der Zwölfgötterkapelle.

46: **Geheime Kaisertreppe**. Die Geheime Treppe ist an einem Hebewerk im Dachstuhl aufgehängt, so dass sie entweder als Gesindetreppe hinab ins Erdgeschoss oder als Stiege in die Gemächer der Königin im zweiten Geschoss benutzt werden kann.

47: **Gewand- und Waschkammer des Königs (mit Abort)**. Die Kleiderschränke und Truhen dieser Kammer sind allesamt leer. In der Vergangenheit brachte die Kaiserin stets in ihrem Tross alle notwendigen Kleidungsstücke mit.

48: **Zofenkammer**

49: **Schlafgemach des Königs**. Unter den Staubtüchern warten die Möbel darauf, dass ein neuer Monarch ihre Dienste wieder in Anspruch nimmt. Hier oder in Raum 44 hängt ein Gemälde, das Amene und Sirlan bei ihrer Hochzeit 985 BF zeigt (siehe **Ritter, Vögel und Rosen** auf Seite 60).

ZWEITES OBERGESCHOSS (OHNE ABBILDUNG)

Die Lage und Größe der Räume ist weitgehend identisch mit denen des ersten Obergeschosses.

Hauptflügel – Säle

50: Schwursaal (siehe 29)

51: Empore für Musiker

52: Kaisertreppe (siehe 33)

Westflügel – Gastgemächer

Die Gästezimmer sind allesamt großzügig geschnitten und eines Kaiserhauses angemessen ausgestattet.

53–56: Gästezimmer

57: Schlafgemach des Grafensohnes. Denderan, der Sohn des Grafen, hat hier sein Schlafgemach (siehe *Die Gräfliche Familie* gegenüber).

58: Schlafgemach der Grafentochter. Eigentlich das Zimmer der Grafentochter Isora, die derzeit jedoch nicht im Schloss weilt (alle Möbel sind abgedeckt).

59: Kleine Galerie. Dieser Raum ist weniger prunkvoll als die Lange Galerie (40).

60: Gesindetreppe. Siehe 41.

Ostflügel – Königinnengemächer (die 'Sirlanschen Säle')

Auf Befehl der Kaiserin blieben die Räumlichkeiten ihres verstorbenen Gemahls, der oft und gern auf Baliiri weilte, unberührt. Die Gemächerflucht ist zwar staubbedeckt, aber penibel aufgeräumt und noch immer so, wie Sirlan von Holdan seine Säle zuletzt verlassen hatte. Siehe hierzu *Die Sirlanschen Säle* auf Seite 61.

61: Erstes Vorzimmer der Königin. An der Westwand dieses Zimmers findet sich ein großes Abbild der Silhouette des hunderttürmigen Vinsalt. Hier wurde die perspektivische Darstellung so gewählt, dass man

den Eindruck gewinnt, als ob man vom Vinsalter Palasthügel aus auf die Stadt hinabblickte. (Die Lage entspricht 42.)

62: Zweites Vorzimmer der Königin (Die Lage entspricht 43.)

63: Salon der Königin. Dieser mit Vogeldarstellungen bunt dekorierte Raum birgt das Testament Amenes, siehe *Das Vogelzimmer* auf Seite 61. (Seine Lage entspricht 44.)

64: Geheime Kaisertreppe (siehe 46)

65: Gewand- und Waschkammer der Königin (Lage siehe 47)

66: Zofenkammer (Lage siehe 48)

67: Schlafgemach der Königin. Der Raum wurde von König Barjed für seine Gemahlin im klassisch zyklöpäischen Stil mit zahlreichen Stuckverzierungen, zwölfgöttergefalligen Fresken und kleinen Statuen an den Wänden gestaltet. (Die Lage entspricht 49.)

DRITTES OBERGESCHOSS (OHNE ABBILDUNG)

Das Dachgeschoss wird von Dienern bewohnt. Im Hauptflügel haben der Majordomus, der Gardehauptmann, der Herold und der Hofmagus des Grafen ihre Räumlichkeiten, während im West- und Ostflügel das einfache Gesinde in deutlich kleineren Kammern untergebracht ist.

KELLERGEWÖLBE (OHNE ABBILDUNG)

Der Keller beherbergt zahllose Vorratskammern, einige Arrestzellen und vor allem die sorgfältig konstruierte Heizung.

K1: Heizungsanlage. Die Heizungsanlage, eine gewissenhafte Konstruktion der Schradoker Zwerge, nimmt den meisten Raum im Keller ein. In großen Öfen wird Wasser erhitzt und der Dampf über Luftschächte in die einzelnen Gemächer geleitet.

K2–K9: Vorratskammern. Die Vorratskammern Baliiris sind stets reichhaltig gefüllt. Angesichts der hier eingelagerten Lebensmittel könnte die Schlossanlage eine mehrmonatige Belagerung gelassen überstehen.

K10–K16: Arrestzellen. Siehe *Im Kerker* auf Seite 65.

ΑΠΗΛΑΓ II: DIE PERSONEN

MYRIANA SAROSTES,

TRÄGERIN DES UCURI-FUNKENS

Nach den Ereignissen in *Die unsichtbaren*

Herrscher ist Myriana (geboren 1010 BF, mittelgroß, zierlich, braune Augen, lange, braune Haare) nicht mehr das unbekümmerte Mädchen von einst. Seit sie beinahe getötet worden wäre, hat Myriana immer wieder Visionen und Träume, die sie wie auch die mit ihnen verbundenen Schmerzen schier zur Verzweiflung bringen. Außerdem scheint sie gelegentlich die Symptome eines ausgewachsenen Dumpfschädels aufzuweisen.

Nach dem plötzlichen Tod ihres Vaters Rohalion Sarostes (ein Anschlag des Siegels der Erkenntnis, eines mit den Wahrern des Göttlichen Funkens verfeindeten Geheimbunds) wurden die Anfälle noch schlimmer, so dass sich die Verwandtschaft keinen besseren Rat wusste, als Myriana in die Obhut der Noioniten zu geben. Von dort ließ Deriago das Mädchen entführen, um es nach Baliiri zu bringen.

Sollte ein Held sich die Zeit nehmen, Myriana ausführlich magisch zu untersuchen (ANALYS +14 oder vergleichbare Probe), erkennt er die Muster einer erwachenden Zauberkraft (was in Myrianas fortgeschrittenem Alter ungewöhnlich ist) und ein besonders dichtes Gewebe hinter der Stirn des Mädchens (mit Zügen von *Hellsicht-* und *Kraft-Magie*), das jedoch erst in Ausformung begriffen ist.

BRUDER RABENSTEIN, ΠΟΙΟΝΙΤ

Dem Boron-Geweihten (geboren 962 BF, füllig, gütiges Gesicht mit grauem Vollbart und Glatze, unruhig umherirrende Augen) oblag im Kloster die Betreuung Myrianas. Deswegen wurde er durch Deriago der Einfachheit halber gleich mit entführt.



Äußerlich wirkt er gefasst, doch auch ihn, der über Jahrzehnte hinweg ausschließlich sein ruhiges Klosterleben gewohnt war, haben die Ereignisse der letzten Tage mitgenommen, weswegen er bei Gefahren immer wieder zusammenzuckt (mit einem "Boronstehunsbei!" oder "Gütige Marbo!"). Um Myriana kümmert er sich mit väterlicher Zuneigung und kann auch den Helden gegenüber giftig werden, wenn diese seiner Meinung nach zu viel von seinem Schützling fordern.

RHODEON DI SAVERTIN-SHOY'RIPA

Der alanfanische Gesandte in Vinsalt ist ein ausgezeichnete Diplomat, veritabler Magier und vollendeter Karrierist: aalglat, undurchschaubar und frei von jeglichem Skrupel (siehe auch *Hinter dem Thron* 15). Die Helden sind ihm bereits in *Die Stunde des Todes* begegnet (*Hinter dem Thron* 75).

Rhodeon hat vom Vorhaben Deriagos Wind bekommen und sich als Vertreter Mantikors kurzerhand in die Verschwörung eingeklinkt, um das Treiben der Perucetten im Auge zu behalten. Er ist inzwischen zu dem Schluss gekommen, dass von dieser Verschwörung wenig zu erwarten ist, und langweilt sich tödlich angesichts der sich endlos hinziehenden Streitigkeiten um Ruhm und Titel – bis die Helden auf den Plan treten.

Er hat von der Gruppe gehört und kombiniert sofort, dass die Helden nicht wegen der Perucetten in Baliiri sein können. Daher zieht er sich im allgemeinen Tumult sofort zurück und beobachtet die Helden bei ihrem weiteren Vorgehen (eine Probe auf *Sinnenschärfe* +7 lässt den Verfolger erahnen; di Savertin zieht sich jedoch sofort zurück, sobald die Helden zu erkennen geben, dass sie ihn bemerkt haben, und nimmt die Verfolgung später wieder auf).

Erst nach der Enthüllung von Amenes Arkanum (siehe Seite 59) tritt er offen auf und versucht, den Helden das Testament abzugeben (siehe *Jäger der Rose* auf Seite 63).

Rhodeon

Aussehen: Ende Vierzig, hoch gewachsen, blauschwarzes Haar (schulterlang), Schnurrbartchen, schwarze Gewänder, schweres Duftwasser

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, CH 15, Begabung für Sprachen, Eitelkeit 5

Herausragende Talente: Überreden 17, Magiekunde 16, Etikette 15, Staatskunst 14, Alchimie 13, Sich Verstecken 11

Magierstab: INI 12+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK NS

Degen: INI 14+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N

LeP 34 AsP 54 AuP 39 WS 6 RS 0 GS 8 MR 7 (17)

Herausragende Zauberfertigkeiten: Objectofixo 18, Silentium 16, Brennetoter Stoff 15, Dunkelheit 14, Hartes schmelze 13, Desintegratus 12, Fortifex 13, Sensattaco 11, Gardianum 12, Nihilogravo 10 und weitere Zauber v.a. aus den Bereichen Hellsicht, Objekt und Umwelt

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Meisterliche Zauberkontrolle II, Simultanzaubern, Zauberroutine, Verbotene Pforten; Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Ausfall, Gezielter Stich

Besonderheiten: Rhodeons Zauberstab (aus Blutulme, lang, am Kopfende eingefasst ein schimmernder Opal) ist belegt mit den Stabzaubern Ewige Flamme, Seil des Adepten, Doppeltes Maß (auch Halbes Maß), Kraftfokus, Merkmalsfokus (Objekt), Flammenschwert und Apport. Wenn er sich vorbereiten kann, hat er auch seine Kristallkugel (Kugel des Hellsehers, Warnendes Leuchten, Wachendes Auge, Apport) zur Hand. Der Degen wurde mit einem permanenten ADAMANTIUM gehärtet (BF -4) und geschärft (TP 1W6+5). In einem Trickring hält Rhodeon immer ein Antidot (Güte F) zu seiner Rettung bereit.

DERIAGO HESINDIO VON FIRDAYON-BALIIRI, BURGGRAF ZU BALIIRI

Der nur höchst entfernt mit der verstorbenen Kaiserin verwandte Burggraf ist ein typischer Perückenträger, der an den Höfen der Adligen des Reiches ein- und ausging. Er ist nur von durchschnittlicher Intelligenz und mit seinen eigenen Intrigen gelegentlich überfordert, dafür jedoch ein ausgezeichnete Erzähler, Gastgeber, Jäger und Frauenheld.

Der Endfünfziger (geboren 972 BF, groß, kräftige Statur, blaue Augen) leidet unter einer unbekannten Krankheit, die dazu führte, dass er seit Jahren keinerlei Körperhaare mehr hat. Das einfache Volk glaubt hingegen an einen finstren Fluch und wird in seiner Annahme dadurch bestätigt, dass Deriago stets mit seinem Hofmagus in der Öffentlichkeit zu sehen ist – und einer seiner geschätzten Perücken. Witze über sein kahles Haupt bringen Deriago zur Weißglut.

Deriago

Herausragende Eigenschaften: KL 11, IN 14, GE 13, Einbildungen

Herausragende Talente: Etikette 15, Zechen 14, Armbrust 11, Geschichtswissen 10

Degen: INI 10+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+3 DK N

LeP 33 AuP 40 WS 7 RS 1 GS 7 MR 4 (10)

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

Besonderheiten: Von seinem Hofmagus hat Deriago ein Amulett erhalten, das seine MR für die Dauer des Verschwörertreffens erhöht.

DAS GEFOLGE DES GRAFEN

Die Gräflische Familie

Die Gräfin Sarahjanja von Firdayon-Baliiri (Mitte 50, dicklich, überpuderter dunkler Teint, gewaltige Perücke) ist eine gebürtige Maraskanerin und hat sich zur Zeit der Versammlung kurz hingelegt, da ihr die ganze Aufregung zu viel wurde (ihr Schnarchen ist aus Raum 37 zu hören). Aufgeschreckt wird sie sich tunlichst aus allen gefährlichen Situationen heraushalten und nach ihrem Mann, ihrem Sohn und der Garde rufen.

Denderan Horasio Festo Firdayon, Comto von Baliiri (geboren 1011 BF, Blondschopf) ist gerade 18 geworden und mit dem Plan seines Va-

ters nicht zufrieden – lieber wäre dem jungen Mann eine Gemahlin, die aus freien Stücken zu ihm kommt. Entscheiden Sie, wie weit er in den Konflikt eingreift (Kampfwerte im Zweifelsfall wie ein Gardist, siehe unten).

Denderan Schwester *Isora Rahjana Firdayon*, Comtessa von Baliiri (geboren 1013 BF, verzogen), weilt zur Zeit nicht im Schloss, da sie an anderem Ort eine gehobene Erziehung erfährt. Die Beschreibung der Grafen Kinder fällt so dürftig aus, weil die beiden Ihnen nach **Im Kabinett der Kaiserin** zur freien Verfügung stehen – als Meisterpersonen oder sogar als Spieler-Helden (mit hohem Start-SO, aber als Kinder eines Hochverrätters ohne Erbrechte). In offiziellen Publikationen taucht die Linie der Firdayon-Baliiri nicht mehr auf.

Capitano Almeno von Messalanta, Anführer der Grafengarde

Aussehen: Mitte 30, über zwei Schritt groß, sehr muskulös, Furcht einflößender Blick, loyal zum Grafen und entschlossen; ein im Yaquirtal bekannter Kämpfer

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KK 17, Prinzipientreue

Schwert: INI 13+1W6 AT 19 PA 15 TP 1W6+5 DK N

LeP 40 AuP 45 WS 8 RS 4 GS 6 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfrelexe, Wuchtschlag, Betäubungsschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Binden, Entwaffnen, Finte, Ausfall, Klingens Sturm

Magister Rufuldius, Hofmagus

Aussehen: Mitte 40, aufgedunsenes Gesicht mit gezupften Augenbrauen; dicker Bauch und dünne Beinchen, eitel, aber fähig (Absolvent der Halle der Antimagie zu Kuslik), stellt sein eigenes Interesse über das seines Herrn.

Herausragende Eigenschaften: KL 16, FF 14, Eitelkeit 10

Magierstab: INI 9+1W6 AT 10 PA 13 TP 1W6+1 DK NS

LeP 28 AsP 51 AuP 33 WS 11 RS 0 GS 7 MR 7 (10)

Herausragende Zauberfertigkeiten: Gardianum 16, Invercano 10, Pentagramma 13, Psychostabilis 12, Balsam 15, Sensibar 14, Corprofesso 12, Arcanovi 9

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Kraftkontrolle, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Gardisten

Herausragende Eigenschaften: MU 13, Verwöhnt 5

Hellebarde: INI 10+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+5 DK S

Schwert: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+4 DK N

LeP 30 AuP 35 WS 6 RS 4 GS 5 MR 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Meisterparade, Finte, Wuchtschlag

Besonderheiten: Alle 15 Gardisten tragen Kettenhemden und Überwürfe mit dem Wappen des Grafen: zweigeteilt, links der Drache der Firdayon (Rot auf Silber), rechts ein silbernes Schloss auf Rot.

DIE PERUCETTEN

Hier finden Sie eine Auswahl an Perucetten, die Ihren Helden das Leben schwer machen. Sie können die Liste beliebig erweitern, zum Beispiel um den Stutzer Palmor d'Auspizzi aus **Das Sibur-Gambit** (siehe **Begegnungen**, auf Seite 10) und andere 'Lieblinge' der Helden. Insgesamt haben sich etwa 30 Verschwörer in Baliiri versammelt.

Marchese Migaële ya Vardeen

Ehemals Obersthofsekretär und Erster Hofrat. 55 Jahre, lange, gepuderte Perücke auf einem norbardischen Kahlschädel, blauschwarzer, gewirbelter Schnurrbart, seidener Gehrock und Rapier; bei Aufregung breiter bornländischer Akzent; ein respektabler Kämpfer.

Alricio ya Vardeen

Ehemals Obersthoferold und Bewahrer der Wappenrolle. 53 Jahre, Bruder von Migaële, kräftig, mit roten Backen; mächtige Perücke, wurstige, gichtige Finger; kämpft leidlich mit einem Degen und schmutzigen Tricks.

Bran Barroco

Ehemals Oberhofsekretär und Zeremonienmeister. 38 Jahre, hager, schmales Gesicht mit Schönheitsfleck; Schnupftuch, kostbarer Rüschenschrock; flieht panisch.

Xhindan

Ehemals Obersthofmagus. Über 90 Jahre, Magier (Koryphäe in *Hellsicht*-Zauberei und bewandert auf vielen anderen Gebieten, allerdings erzielen seine Zauber mittlerweile bei 15–20 unerwartete Nebeneffekte: zu starke Wirkung, mehrere (falsche) Ziele, Funkenregen etc.), schiefe Perücke, gepudertes Bart, durchtrieben, aber neigt zu kindischen Tobsuchtsanfällen; bekommt die Aufregung im ersten Moment nicht mit, wird die Helden dann aber erbittert bekämpfen. (Zu Xhindan siehe auch den Roman *Satinavs Auge* von Tobias Radloff.)

Geppert ya Trequona

Ehemals Obersthofintendant. Wer hätte gedacht, den ehemaligen Hofnarren und Vertrauten Amenes unter den Verschwörern zu finden? Aber das Schwinden seines guten Aussehens, seiner Manneskraft und seines bevorzugten Status haben Geppert zu einem Zyniker werden lassen. Der gealterte Lebemann (59 Jahre, verbrauchtes Gesicht, grüner Rock, hoch getürmte Perücke, beißend spöttisch) wird nicht ein-

mal versuchen zu entkommen, sondern die Helden verhöhnen und sich ihnen mit wilden Gebärden entgegenstellen, um den tödlichen Streich zu empfangen – so dass sein letzter Vorhang nicht in der Einsamkeit einer Kerkerzelle fällt.

Thalya Torrean von Westfar

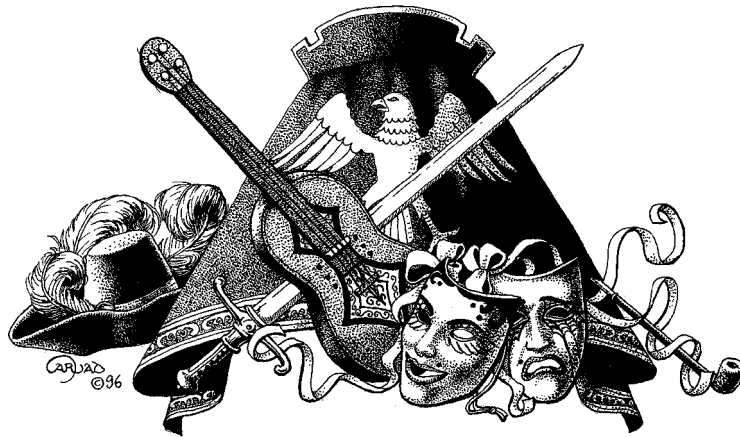
Ehemals Oberhofastrologin. 57 Jahre, spindeldürr, streng, überschminkte Altersflecken, goldenes Binokel mit Brillanten, kegelförmige Perücke, gewaltiger Fächer aus Pfauenfedern, schrille Stimme; friedfertig, versucht zu vermitteln (und versteckt sich, wenn sie keinen Erfolg hat).

Osvana della Troppa

Ehemals Erste Kammerdame der Kaiserin. 54 Jahre, ausladende Formen, stark geschminkt mit Hängebacken; aufgetürmte Perücke, zu enger und tiefer Ausschnitt, Fächer und Schoßhund, sehr neugierig; fällt in Ohnmacht, versucht dann zu fliehen.

Arono di Pervazzo

Ehemals Mundschenk. 49 Jahre, hager mit Kugelbauch, Triefaugen, gepudertes Gesicht und teure Perücke, wedelt mit dem Schnupftuch umher; kreischt und versucht zu fliehen.



KAPITEL VII: PURPUR UND GOLD (RAHJA 1029 BIS PRAIOS 1030)

»Der Feige stirbt schon vielmal, eh er stirbt,
Die Tapfern kosten einmal nur den Tod.«
—William Shakespeare, Julius Cäsar (II, 2)

»Und wo die Schuld ist, mag das Strafheil fallen.«
—William Shakespeare, Hamlet (IV, 5)

DER KÖNIGSMACHER

Im späten Frühling 1029 BF ist Ralman von Firdayon-Bethana die zentrale Figur des Thronfolgekriegs. Nach den Siegen bei Westfar und Silas gibt es keine Heeresmacht, die sich der Großen Armee Ralmans entgegenstellen könnte. Im Unterschied zum fernen Kaiser in Neetha oder der zurückhaltenden Königin in Kuslik ist Ralman auf dem Schlachtfeld zu finden, was ihm die Achtung der Soldaten und einfachen Leute einbringt. Seine Freunde belohnt er großzügig (so haben mehrere Söldnerführer und Offiziere Ländereien in der Mark Arivor erhalten), seine Feinde verfolgt er gnadenlos. Und deren Anzahl nimmt im selben Maße wie seine Popularität zu: Angehörige von Kriegssopfern, enteignete Adlige und neidische Höflinge. Allein im Frühling 1029 BF wird ein halbes Dutzend Anschläge auf Ralmans Leben verübt, die nicht nur auf Timoristen zurückzuführen sind.

Denn die Große Armee ist selbst für die siegreichen Aldarener zu einer Bedrohung geworden. An der Spitze dieses auf seine Person eingeschworenen Heeres ist Ralman de facto unabsetzbar. Was wäre nun, wenn er nach der Krone griffe? Durch den Tod Salkyas und ihrer Kinder sowie seines eigenen Vaters ist Ralman auf den vierten Platz in der Thronfolge aufgerückt (nach Aldare, Khadan und Timor). Zwar ließ er einen Hauptmann bestrafen, der ihm nach der Schlacht im Silbertal mit den Worten "Lang lebe König Ralman" zugejubelt hatte, doch Ralmans Feinde am Hof Aldares bezeichnen den erfolgreichen Feldherrn dennoch als Gefahr.

Aus diesen Verwicklungen resultieren einige folgenreiche Beschlüsse, die Königin Aldare Anfang Rahja fasst. Die alte Fürstenstadt Kuslik, die nach dem Abzug Romin Galahans von Garden der Firdayon besetzt ist, fürchtet um ihre Bedeutung und leidet unter den hohen Abgaben, die Ralman der ungeliebten Stadt zur Finanzierung seiner Feldzüge auferlegt hat. Als während des Festes der Freuden 1029 BF Unruhen in Kuslik ausbrechen, verspricht die in der Stadt residierende Königin, die größten Nöte zu beheben. Sie empfängt eine Abordnung der Bürgerschaft und sichert den Kuslikern größere Freiheiten und eine Senkung der Abgabenlast zu; außerdem gestattet sie die Rückkehr der Kusliker Seesöldner, die Ralman im Phex 1028 BF aus der Stadt vertrieben hat.

Aldares Großmut lässt ihr die Herzen der Kusliker zufliegen – ebenso wie Ralmans Zorn. Dieser sieht nicht nur den Unterhalt für sein Heer schwinden, sondern befürchtet auch eine schleichende Zerstückelung seiner Güter. Angestachelt durch seine Base *Gräfin Hesindiane Aralzin von Bethana*, die noch immer eine Unterstützerin Timors ist, beschließt Ralman, zurück auf die Seite des Horaskaisers zu wechseln. So kommt es, dass aus der befürchteten großen Entscheidungsschlacht um Methumis die Vereinigung der Chabab-Grenzer mit Ralmans Großer Armee wird. Auf den Stufen des Alten Schlosses schwört Ralman Timor ein zweites Mal die Treue.

ZEITTADEL

Anfang Rahja 1029: Die Große Armee Ralmans rückt erneut auf Methumis vor. Streitigkeiten zwischen Bethanern und Grangorern führen zum Abzug der Goldenen Legion in den Norden.

1–7. Rahja 1029, Fest der Freuden (Rahja-Feiertage): Eine Weinknappheit löst in Kuslik Unruhen aus. Aldare beruhigt das Volk in einer Ansprache vom Hesinde-Tempel aus.

5. Rahja 1029: Aldare empfängt eine Delegation Kusliker Bürger und verspricht ihnen größere Freiheiten und ein Ende der Abgabenlast.

Während der letzten Tage des Festes versinkt Kuslik in einem Freudentaumel.

10. Rahja 1029: Die Nachrichten aus Kuslik lösen bei Ralman großen Unmut aus. Er steht mit seinem Heer direkt vor Methumis und bereitet sich auf einen Angriff gegen die Chabab-Grenzer vor. Doch stattdessen trifft er sich mit Timor zu einer Unterredung, und es gelingt dem Kaiser, Ralman erneut für seine Sache zu gewinnen. Der Kaiser frohlockt: "Nun ward der Winter unseres Missvergnügens glorreicher Sommer durch der Drachen Prinz."

12. Rahja 1029: Timor verlegt seinen Hof nach Vinsalt.

Irgendwann im Rahja 1029: Im Szenario **Perlen, Gift und Maskenspiel** müssen sich die Helden am Hof Timors gegen Intrigen und Attentate behaupten. Der Doppelgänger *Nandurian* taucht erneut auf und wird von Mantikor verführt.

Mitte Rahja 1029: Die Nachricht vom erneuten Seitenwechsel Ralmans löst bei den Aldarenern Entsetzen aus. Eiligst beginnen sie mit der Aufstellung eines Heeres, da sie den Angriff Timors in Kürze erwarten. Das Kräfteverhältnis wird annähernd ausgeglichen, als Herzog *Cusimo von Grangor* endlich in den Konflikt eingreift und Aldare Unterstützung schickt.

Ende Rahja 1029: Ralman sammelt bei Pertakis seine Streitmacht und wartet ab, bis Timor den Angriff befiehlt. Das Land erlebt eine Ruhepause vor dem kommenden Sturm.

Namenlose Tage 1029: Die Zwillinge *Tizzo und Tifur von Eskenderun* locken ihre Stiefmutter Lutisana ay Oikaldiki auf eine Burg in Chababien und bringen sie auf bestialische Weise um.

12. Praios 1030: Rückkehr der Gildenland-Expedition der *Harika von Bethana* nach Pailos.

Mitte bis Ende Praios 1030: Im Abenteuer **Das Cosseira-Complot** erfahren die Helden in Arivor von Mantikors Zusammenkunft auf den Zyklopeninseln und reisen mit Timor nach Teremon, um die Verschwörer zu stellen.

27. Praios 1030, Tag des Baliiri-Schwurs: Von Kuslik aus zieht ein Heer der Aldarener auf Horasia.

Auf Golgaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Lutisana ya Oikaldiki, Gräfin von Thegûn, Namenlose Tage 1029 (**Shafirs Schwur 30**)

Der Graue Geier, Anfang oder Ende Praios 1030 (**FHI 104**)

Meister Saladan von Arivor, Mitte Praios 1030 (**FHI 95**)

Berytos Cosseira, Herzog von Pailos, Ende Praios 1030 (**FHI 86**)

Rhodeon di Savartin-Shoy'Rina, Ende Praios 1030 (**FHI 89**)

Pokallos, Ende Praios 1030 (**Meridiana 183**)

Eskalation

Die Heere der Aldarener und Timoristen rüsten sich zur alles entscheidenden Schlacht. Die Preise für Söldner haben astronomische Höhen erreicht (bis zum Doppelten der in **Hinter dem Thron 25** genannten Summen), und aus ganz Aventurien strömen Mietkämpfer ins Liebliche Feld (was dazu führt, dass im Sommer 1029/30 BF an anderen Orten, etwa im Mittelreich, fast keine Einheiten aufzutreiben sind).

Um ihre Heere zu verstärken, blicken die Strategen immer weiter: So werben die Feldherren Aldares ein Viertel der berühmten Tulamidischen Reiter aus Fasar an, da ihre Leichte Reiterei sonst den gefürchteten Stradioten aus Belhanka unterlegen wäre.

PERLEN, GIFT UND MASKENSPIEL

»Im Fall der Gegenwehr ist es am besten,
Den Feind für mächt'ger halten, als er scheint.«
—William Shakespeare, König Heinrich V. (II, 4)

Zeit: Rahja 1029 BF bis Anfang Praios 1030 BF
Ort: Vinsalt

Dieses Szenario spielt am Hof Timors und wirft die Helden in ein verwirrendes Netz aus Intrigen, Mord und Verrat, das ihre ganze Aufmerksamkeit erfordert. **Perlen, Gift und Maskenspiel** bietet sich für die Gruppe an, die der Mantikor-Verschörung nachjagt, kann aber auch von unbeteiligten Helden gespielt werden.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Nach den Vorfällen in Mengbilla und Baliiri nimmt Timor an, dass Mantikor bald zum Gegenschlag ausholen wird. Diesen Angriff will er an seinem Hof erwarten, wo er sich auskennt und den Verschwörern gewappnet entgegenzutreten kann. Den Helden kommt dabei die Aufgabe zu, Timor als Leibwächter zu schützen und im bunten Treiben des Hoflebens mögliche Attentäter ausfindig zu machen. Dass der Hof im Rahja 1029 BF nach Vinsalt verlegt wird, dürfte den Helden zupass kommen, da sie in den vergangenen Abenteuern (siehe **Hinter dem Thron**) bereits Ortskenntnisse und Verbündete in der Metropole gewinnen konnten (etwa Niam von Bosparan), auf die sie nun zurückgreifen können.

Mantikor plant unterdessen tatsächlich, gegen Timor vorzugehen. Der Graue Geier wird ausgesandt, den unbequemen Firdayon-Spross zu entführen, ihn auszuhorchen, durch einen Doppelgänger zu ersetzen und anschließend umzubringen. Dabei kommt dem Magier die Tatsache zugute, dass er selbst einst im Palast ein- und ausging und die geheimen Gänge und Türen ebenso gut kennt wie die weit verzweigten Katakomben Alt-Bosparans. Für den weiteren Verlauf der Kampagne ebenfalls von großer Bedeutung ist die erneute Einführung des Schaustellers Nandurian als Doppelgänger Timors (siehe **Die Stunde des Todes** in **Hinter dem Thron** 68–70), der zum Werkzeug Mantikors wird: eine Neuinszenierung jenes Planes, der einst mit Jaltek begraben wurde.

HELDEN OHNE VORWISSEN

Es ist möglich, dieses Szenario auch mit Helden zu spielen, die nichts von den Hintergründen um Mantikor wissen. In diesem Fall werden sie von Timor oder einem seiner Verbündeten gebeten, dem Kaiser als Leibwächter zur Seite zu stehen, da man ihm nach dem Leben trachte. Der Graue Geier ist für die Helden dann ein Attentäter unter mehreren; ob die Helden die weitergehende Bedeutung ihres Eingreifens erfahren, liegt in Ihren Händen (hier wäre eine Möglichkeit gegeben, zwei Gruppen zum Finale zusammenzuführen, indem den bislang 'unbeteiligten' Helden die Hintergründe offenbart werden).

DAS SZENARIO – EIN ÜBERBLICK

Die Helden verbringen einige Zeit in Timors Palast in Vinsalt, nehmen am Hofleben teil und versuchen im allgemeinen Trubel mögliche Attentäter zu stellen. Um das Szenario nicht eintönig werden zu lassen, ist es so gestaltet, dass Sie es nach Belieben ausweiten oder zusammenkürzen und die Ereignisse je nach Vorgehen der Helden einbringen können. Dazu finden Sie in einem ersten Kapitel eine kurze Beschreibung der Stimmung am Hofe, ehe im zweiten Abschnitt

verschiedene Attentäter und ihre Motive vorgestellt werden. Darauf folgen eine mögliche Abfolge der Ereignisse und das Finale, in dem der Graue Geier als Vertreter Mantikors zuschlägt.

DAS LEBEN AM KAISERHOF

Um keinen Verdacht zu erregen, geht Timor seinen gewohnten Beschäftigungen nach – neben der Regierungstätigkeit sind dies Festivitäten und Lustbarkeiten. Eine Vielzahl Höflinge und Parteigänger hat sich um den Kaiser versammelt, der in jedem einzelnen von ihnen einen Attentäter befürchten muss – schließlich enthielt die Liste Dorikeikos' nur die Verschwörer von einst, aber keinen der Verbündeten, den Mantikor in den letzten 25 Jahren gewonnen hat.

Den Aufbau des Palastes können Sie dem Plan Vinsalts entnehmen (**Hinter dem Thron** 95). Timor kennt jede einzelne Geheimgang und ist bereit, dieses Wissen mit den Helden zu teilen, denen er immerhin sein Leben anvertraut.



DIE STIMMUNG

Timor scheut keine Kosten, um seinen aufwändigen Lebensstil aufrechtzuerhalten, der lange Jahre ebenso der Zerstreuung wie der Tarnung diene. Die Höflinge sind überwiegend jung, hübsch und arrogant, galante Hähne und Gift verspritzende Spinnen, die aus der Nähe zum Horas ihre Vorteile zu ziehen trachten; zweite und dritte Söhne und Töchter, die den Erstgeborenen weichen mussten und sich Timor seelisch verbunden fühlen, sowie Lebemänner und -frauen, die die ausgelassene Stimmung an Timors Hof dem gelehrten Ernst Aldares vorziehen.

Maskenbälle, Theateraufführungen, Jagden, Bootsausflüge, Festbankette und jede andere erdenkliche Art von Feiern prägen das Leben am Hofe. Dabei wird Rahja ebenso gehuldigt wie Boron, und es ist ein offenes Geheimnis, dass sich einige Höflinge hinter der Hand damit brüsten, beste Verbindungen zu 'alanfanischen' Kreisen zu pflegen. Perücken, Puder und Schnupftücher sucht man hingegen vergeblich. Timor und sein Hofstaat distanzieren sich bewusst von der Mode des 'alten' Horasreiches und suchen ihren eigenen Stil.

Da Timors Machtanspruch auf persönlicher Leistung und seinem Charisma beruht (siehe **Hinter dem Thron** 10), fällt es dem Kaiser schwer, sich dem Treiben auch nur vorübergehend zu entziehen und für mehrere Tage unterzutauchen. Timor-Horas ist eine öffentliche Person: sein Leben eine Inszenierung, seine Liebschaften Kalkül, seine Tanzkunst eine Machtdemonstration, sein Besuch der Oper ein Staatsakt. Timor spielt dieses Spiel meisterlich, doch sollten Sie Ihren Helden bei aller Pracht durchaus vermitteln, wie der Preis der Macht aussieht.

DIE INTRIGEN

Das Treiben am Hofe gleicht einer Schlangengrube. Intrigen werden gesponnen, ehemalige Verbündete verraten und bloßgestellt, wichtige Würdenträger erleiden tragische Unfälle und niemand weiß, ob die neue Bettbekanntschaft tatsächlich ausschließlich rahjagefällige Absichten hat.

Für die Helden bedeutet dies ein ständiger Tanz auf der Rasierklinge, auf den sie sich als Leibwächter Timors einlassen: Jeder belauert jeden, während man miteinander scherzt, tanzt und lacht, und niemand weiß, ob unter dem Mieder und dem Seidenwams nicht doch das Stilet verborgen ist, mit dem erstochen der Liebhaber später im Weiher aufgefunden wird.

Die Motive der Höflinge reichen dabei von privaten Fehden ("Comto X hat einst meine Großmutter geschwängert und verlassen") über Stellvertreterkriege ("Warum? Weil meine Herrin, Comtessa Y, mich darum gebeten und mir ein großzügiges Angebot gemacht hat"), Eifersuchtsdramen ("Er hat mich betrogen, dieser Hund, und dafür soll er büßen") bis zu politischen Machtkämpfen, in die alle im Horasreich vertretenen Parteien involviert sind.

DIE PERSONEN

Bei der Ausgestaltung des Hofes haben Sie als Spielleiter freie Hand. Timors Höflinge kommen und gehen, und kaum einer wird über die Kampagne hinaus Bedeutung erlangen. Überlegen Sie, warum sich die jeweilige Person am Hof Timors aufhält, welche Ziele (private oder politische) sie verfolgt, in welchem Verhältnis sie zu Timor steht und welche Rolle sie in diesem Szenario für die Helden spielen wird (vermeintlicher Attentäter, Informant, Helfershelfer, Intrigant usw.). Einige Attentäter, die es auf Timor selbst abgesehen haben, finden Sie im folgenden Kapitel.

Um Ihnen einen schnellen Einstieg in das Szenario zu ermöglichen, sind hier drei Vorschläge für Höflinge zusammengestellt (alle zu Ihrer freien Verfügung und ohne weitere offizielle Verwendung):

☛ *Phynike von Hylailos* (22, schwarze Haare, grüne Augen, schlank, Stupsnase) ist eine junge Adlige von den Zyklopeninseln, die behauptet, von Nymphen abzustammen. Ihre Verehrer reichen sich die Klinke, und doch erzählt man hinter vorgehaltener Hand, dass sie allein Timor begehre.

☛ *Cassimo da Vanderossa* (42, graue Schläfen, Hakennase, stets saubere Kleidung) lebt seit Beginn des Thronfolgekrieges am Hof Timors, mit dem er nächtelange Partien Rote und Weiße Kamele bestreitet. Insgeheim lauert der aalglatte Höfling jedoch immer noch auf die rechte Gelegenheit, die Titel und Ländereien wiederzugewinnen, die seine Familie beim Sturz des Markgrafen *Phrenos ay Oikaldiki* 1010 BF verloren hat.

☛ *Simona di Barbacante* (29, Augengläser, braune Locken, Sommersprossen, eitel) lebt als Astrologin am Hof. Die lebenslustige Frau genießt die Aufmerksamkeit und den ansehnlichen Wohlstand, die ihre Horoskope ihr beschert haben. Gegen ein entsprechendes Entgelt ist sie auch bereit, Horoskope politischer Feinde zu fälschen, um so bestimmte Handlungen zu provozieren. Gegenüber Timor ist sie loyal, solange sie bezahlt wird.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, hier zwei Diener des Namenlosen einzuführen, die im Umfeld des Hofes ihre Ränke schmieden:

☛ *Arvedua von Radoleth*, Baronin von Dubar (**Hinter dem Thron 16**), die Tochter des in Sibur getöteten Drugon von Radoleth (siehe **Das Sibur-Gambit**), der Ihre Helden vielleicht ihr Beileid aussprechen und Trost spenden wollen.

☛ *Comto Salman de Myrantis*, ein schillernder Lebemann (**Hinter dem Thron 16**), der sorgsam Acht gibt, mit der Dame von Radoleth nicht häufiger als üblich gesehen zu werden.

Beide beobachten die Helden aufmerksam und werden sich Schwächen merken, um sie zu ihrem Vorteil zu nutzen. Allerdings plant keiner von ihnen einen Anschlag auf Timor, und weder mit Mantikor noch mit den anderen Attentätern haben sie irgendetwas zu schaffen. Sowohl Salman als auch Arvedua können Ihnen dazu dienen, die Aufmerksamkeit der Helden zu fesseln, so dass die Anschläge überraschender kommen.

ATTENTÄTER, GIFTMISCHER UND ANDERE SCHURKEN

Unter den munter feiernden und intrigierenden Höflingen gibt es einige, die Timor aus dem einen oder anderen Grund einen Flug über das Nirgendmeer spendieren wollen. Die Gründe dafür sind vielfältig, und jeder von ihnen arbeitet auf eigene Rechnung. Daher kann auch keiner der ertappten Attentäter über weitere Anschläge Auskunft geben.

EINE VERLASSENE GELIEBTE

Es ist ein offenes Geheimnis, dass Timor ein ausschweifendes Liebesleben sowohl mit Männern als auch mit Frauen führt. Dass es dabei immer wieder zu Enttäuschungen bei den abgelegten Liebschaften kommt, ist eine zwangsläufige Folge, doch nur wenige Geliebte gehen so weit wie *Isida di Roncalione*. Die junge Frau (23 Jahre, hoch gewachsen, feuerrote Haare, braune Augen, hübsches Gesicht mit mühsam überschminkten Sommersprossen) aus Bethana hatte sich vor etwas mehr als einem Jahr unsterblich in Timor verliebt, nachdem dieser ihr einige Tage den Hof gemacht hatte. Als sein Interesse nach einer gemeinsamen Liebesnacht jedoch ebenso rasch erlosch, wie es aufgelodert war, stellte sie ihn zur Rede – und erlebte eine weitere Niederlage. Tief gekränkt über die Zurückweisung schwor sie Rache. Nach einiger Zeit daheim in Bethana ist sie nun an den Hof zurückgekehrt und macht nach außen hin gute Miene, während sie ungeduldig auf den Moment wartet, da sie den Kaiser endlich büßen lassen kann.

RACHE FÜR DAS VOLK

Die Geschwister *Yola* und *Yerodin* (19 Jahre, stämmig, kurze braune Haare, grobe Gesichtszüge mit großer Nase) stammen aus dem Sikramtal. Ihre Familie bearbeitete dort als freie und wohlhabende Bauern ein Stück Land, bis der Krieg über die Gegend kam und ein marodierender Söldnerhaufen, der zu lange keinen Sold erhalten hatte, über das Dorf herfiel. Von den Hütten blieben nur rauchende Trümmer; das Vieh wurde fortgetrieben oder abgestochen und die Bewohner wurden gnadenlos niedergemacht – auch die Eltern der Zwillinge.

Yola und Yerodin sehen in Timor den Schuldigen für das Leid, das die Heerhaufen über ihre Heimat gebracht haben, weil er durch seine Usurpation den Krieg begonnen hat (die Zwillinge wissen nicht, welchem Heer die Söldner angehörten, und es ist ihnen auch gleichgültig). Daher haben sie sich in Timors Palast als Küchenhilfen eingeschlichen, um Rache zu nehmen und den Krieg zu beenden. Eigentlich sollte man meinen, dass zwei Bauerntölpel keine Gefahr für die erfahrenen Helden darstellen sollten, doch handelt es sich bei Yerodin um einen Magiedilettanten, dessen unbändiger Hass das magische Potenzial kanalisiert und zu überraschenden (und gefährlichen) Effekten führt.

VERGÖTTLICHUNG

Vielen erscheint Timor als der wahre Nachfolger des Horas, der das Reich einer großen Zukunft entgegen führt. Diese an Heiligenverehrung grenzende Euphorie trägt bisweilen seltsame Blüten – wie etwa bei der Vereinigung der 'Diener des Göttlichen Blutes', einem obskuren Geheimbund, der kaum mehr als ein Dutzend Mitglieder hat und dessen Ziel es ist, die 'reinen Gefäße des göttlichen Blutes' ihrer 'wahren Bestimmung' zuzuführen. Dies soll geschehen, indem man die 'Erben des Gottkaisers' von ihrer fleischlichen Hülle befreit und damit deren Seele gen Alveran aufsteigen lässt – eine gewaltsam herbeigeführte Apotheose (Vergöttlichung).

Leonello di Yaladan, ein Vetter der Connetablen von Methumis, hat die heilige Pflicht auf sich genommen, Timor von seinem sündigen Körper zu befreien. Der Patrizier (42 Jahre, stechender Blick, schwarze Haare, im Nacken zum Zopf gebunden, hager, guter Tänzer) weilt seit zwei Wochen am Hof und befragt täglich Horas in langen meditativen Sitzungen nach dem rechten Zeitpunkt für die 'Erlösung'.

MANTIKOR

Der gefährlichste aller Attentäter aber ist der Graue Geier, der im Auftrag Mantikors in Vinsalt weilt und Timor entführen, verhören und ermorden soll, um ihn dann durch den Doppelgänger Nandurian zu ersetzen. Der Magier hat lange Jahre am Hof verbracht, so dass er bestens mit dem Palast vertraut ist (siehe **Hinter dem Thron 15, 106**). Er ist ein Meister der Tarnung und nutzt diese Fähigkeit sowie seine Ortskenntnis, um sich unbemerkt im Palast zu bewegen und den geeigneten Zeitpunkt abzapfen. Die Nächte verbringt er in einem versteckten Seitengang der Katakomben, die sich unmittelbar an den Palast anschließen. Lange hält er sich im Hintergrund und beobachtet, um seine Gegner und das Opfer abzuschätzen, so dass die Helden bestenfalls eine Ahnung haben (Gabe *Gefahreninstinkt* oder hohe IN), beobachtet zu werden. Sein Auftritt ist der Höhepunkt des Szenarios.

DER DOPPELGÄNGER

Unabhängig vom weiteren Verlauf der Kampagne ist das erneute Auftreten Nandurians, den die Helden bereits in **Die Stunde des Todes** kennen gelernt haben (siehe **Hinter dem Thron 68–70**). Der junge Vagant ist ein Doppelgänger Timors und wird im Finale der Kampagne von Mantikor als 'Mirhamionette' instrumentalisiert (siehe **Mörderische Maskerade** auf Seite 91).

Wir lassen Ihnen als Meister freie Hand, wann und wie Sie Nandurian einführen wollen. Wichtig ist lediglich, dass die Helden in diesem Szenario auf ihn treffen, damit seine Existenz und Bedeutung noch einmal ins Gedächtnis gerufen wird. Nachfolgend sind zwei Möglichkeiten beschrieben, wie Sie die Helden mit Nandurian konfrontieren können.

Ein Spielzeug Mantikors

Timor ist auf den Vaganten aufmerksam geworden. Bei der Ankunft der Helden befindet sich Nandurian im Kerker, wo Timor ihn verstecken ließ, da er (nicht zu Unrecht) befürchtet, dass ein so täuschend ähnlicher Doppelgänger gefährlich werden könnte. Doch Mantikor ist bereits auf Nandurian aufmerksam geworden und lässt ihn während des Aufenthalts der Helden in Vinsalt heimlich durch den Grauen Geier befreien. Die Helden erfahren von der Existenz des Doppelgängers erst, als Timors Vertraute ihm Meldung machen, dass der Vagant entkommen sei. Eine Suche bleibt ergebnislos.

Nandurian wird unterdessen von Mantikor angeworben (was angesichts der Alternative, in Timors Kerker zu schmoren, nicht schwer ist) und darauf vorbereitet, Timors Rolle zu übernehmen, sobald er sich auf die Suche nach den Verschwörern macht.

Timors Verbündeter

Timor ist auf Nandurian aufmerksam geworden, hält ihn aber nicht gefangen, sondern lässt ihn fürstlich bewirten und weicht ihm in allerlei Geheimnisse des Hofes ein – mit dem Ziel, einen Stellvertreter vor Ort zu haben, sollte er Vinsalt für einige Zeit verlassen müssen. Dabei bleibt der Vagant jedoch im Verborgenen, damit niemand etwas erfährt (die Helden weicht Timor ein).

Wenn die Helden zusammen mit dem Kaiser Vinsalt verlassen, um Saladan aufzusuchen (siehe **Das Cosséira-Complot** auf der nächsten Seite), bleibt Nandurian zurück – ist aber schon längst durch Machtversprechungen auf die Seite Mantikors gezogen worden und wartet nur auf ein Zeichen seiner Verbündeten, um sich dauerhaft zum Horas aufzuschwingen.

Die abschließende Begegnung mit Nandurian erleben die Helden in **Spiegelgefecht** ab Seite 97.

DIE EREIGNISSE

Folgende Ereignisse geben Ihnen einen groben Rahmen zum Ablauf dieses Szenarios. Wählen Sie aus den hier vorgeschlagenen Attentaten die für Ihre Runde interessantesten aus und füllen Sie die Zeit dazwischen mit Szenen aus dem Hofleben.

MASKENBALL (ÍSIDA)

Ein Maskenball bildet die Kulisse für Isidas große Stunde. Sie bittet Timor zweimal an diesem Abend zum Tanz, gibt sich dabei fröhlich und unbeschwert und erlangt die Aufmerksamkeit des Kaisers (eine *Menschenkenntnis*-Probe +10 offenbart, dass die Fröhlichkeit nicht ehrlich ist). Sie überredet Timor schließlich zu einem Spaziergang im Park, bei dem sie den Kaiser bei einem Kuss mit einem vergifteten Dolch (Kukris) niederstechen will. Aufmerksamen Helden, die dem Paar gefolgt sind, sollte es gelingen, die Attentäterin im letzten Moment aufzuhalten.

Bei einem Verhör bricht sie weinend zusammen und beschuldigt Timor immer wieder, an Rahja zu freveln. Wenn der Kaiser unverletzt geblieben ist, begnadigt er die Attentäterin unangenehm berührt, verbannt sie jedoch auf Lebenszeit vom Hofe. Andernfalls findet sie sich im Kerker wieder und wird in den nächsten Tagen hingerichtet.

DAS BANKETT (YOLA UND YERODIN)

Ein Festbankett, das Timor zu Ehren Herzog Ralmans gibt, dient als Anlass, Mantikor aus der Reserve zu locken – ein Vorhaben, das Timor im Vorfeld mit den Helden bespricht. Es gibt ein mehrgängiges Festmahl, wobei zwischen den einzelnen Gängen Zeit ist, sich im Park die Beine zu vertreten oder in den Kammern des Schlosses seinen Intrigen und Vergnügungen nachzugehen.

Timor kündigt nach dem Hauptgang an, dass er sich nun zurückziehen werde, da er sich nicht wohl fühle und ein wenig frische Luft brauche; man solle ohne ihn weiterfeiern. Daraufhin schlendert er in Begleitung eines Helden durch den Park, trennt sich aber nach einer Weile unter einem Vorwand, um Mantikor die Gelegenheit zum Zugriff zu geben – die restlichen Helden sollten natürlich parat stehen. Es sind allerdings nicht die Verschwörer, die in dieser Nacht zuschlagen, sondern die Geschwister aus dem Sikramtal, die nun ihre Chance gekommen sehen. Yola und Yerodin sind mit Wurfessern, mit denen sie leicht umgehen können, sowie Würgeband und Fleischbeilen aus der Küche bewaffnet. Yerodin beherrscht zudem die Zaubersprüche AXELERATUS und KARNIFILO (Selbstanwendung), die er intuitiv einsetzt. Sollten die Geschwister die Szene überleben, überlässt es Timor den Helden, ein Strafmaß vorzuschlagen (üblich wären Steinbruch oder Dienst auf den Galeeren bis zum Lebensende, wenn nicht gar Tod durch Erhängen).

EIN OPFER DEM HORAS (LEONELLO)

Leonello di Yaladan will den Mord zelebrieren und hat sich gründlich auf diesen Augenblick vorbereitet. Die Wachen schaltet er mit einem Schlafgift aus, das er ihnen ins Essen gemischt hat, und die Helden werden durch Geräusche aus dem Garten und Schreie eines Entführungsofers abgelenkt – eine Illusion, wie sich bald herausstellt, die Leonello mit Hilfe eines Zauberpulvers hervorgerufen hat.

Wenn die Helden im Garten feststellen, dass sie getäuscht wurden, und alarmiert in Timors Räume stürzen, stoßen sie auf die tief schlummernden Wächter. Nun gilt es zu handeln, denn der Mörder hat die Zeit genutzt und ist (eventuell unsichtbar mittels eines VISIBILIS-Rings) in Timors Schlafgemach vorgedrungen, wo er von den Helden im letzten Augenblick gestellt wird.

EINE TÖDLICHE BEDROHUNG (MANTIKOR)

Der Höhepunkt des Szenarios aber ist der Auftritt des Grauen Geiers. Dieser hat das Leben am Hof lange beobachtet und weiß daher ganz genau, wann er am günstigsten zuschlagen kann. Da er sich nicht direkt in die Kaisergemächer teleportieren kann (bereits Amene ließ an diesem Ort den LIMBUS VERSIEGELN), begibt sich der Geier durch Geheimgänge in den Trakt und nutzt dann den LEIB DES ERZES, um ungesehen in das Schlafzimmer Timors zu gelangen.

Als der Kaiser sich zum Schlafen in sein Gemach zurückzieht, beziehen die Helden wie immer Stellung. Kurz darauf hören sie aus dem Zimmer des Kaisers ein dumpfes Geräusch (*Sinnenschärfe* +5). Schauen die Helden nach, liegt der Kaiser am Boden vor seinem Bett, niedergestreckt von einem (durch viele AsP erzwungenen) PARALYSIS – über ihn gebeugt der Graue Geier, der einen Hellsicht-Zauber vorbereitet.

Als die Helden ihn ertappen, gibt der Geier seinen ursprünglichen Plan auf, Timor zu entführen und zu töten, und versucht zu fliehen – um sein Werk später zu vollenden. Sein Ziel ist die nächste Geheimtür, hinter der eine schmale Treppe hinab in die Gänge unterhalb des Palastes führt.

Es beginnt eine unheimliche Jagd durch die finsternen Katakomben, durch die der Graue Geier zu entkommen gedenkt. Greifen Sie auf alle Fähigkeiten zurück, die der alte Magier in **Träume von Bosparan** einsetzt (**Hinter dem Thron 106**) – hier wiederholt sich der Kampf, nur ist der Magier bereits durch die zuvor gewirkten Zauber geschwächt. Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung der Katakomben

an den Plänen aus **Träume von Bosparan** und den Gefahren, die die Helden damals zu durchleben hatten.

Es sollte den Helden zumindest gelingen, Timor durch ihr Eingreifen vor Schaden zu bewahren. Ob der Graue Geier hier sein Ende findet, hängt abermals von Ihrem meisterlichen Ermessen und den Handlungen der Helden ab. Es ist gut vorstellbar, dass der Magier wiederum mit Hilfe seiner Fähigkeiten entkommt und den Helden auf den Zyklopeninseln noch einmal begegnet (siehe **Das Cosseïra-Complot**).

DAS ENDE

Am Ende dieses Szenarios steht neben **300 Abenteuerpunkten** die Erkenntnis, dass Mantikor tatsächlich nach Timors Leben trachtet, allerdings nicht den finalen Streich führte, den der Kaiser erwartet hatte. Es erscheint sinnlos, noch weiter in Vinsalt zu warten, wo die Verschwörer kaum ein zweites Attentat wagen können, so dass Timor und die Helden die Schurken nun werden suchen müssen.

DAS COSSEÏRA-COMPLOTT

Zeit: Mitte bis Ende Praios 1030 BF

Ort: Arivor und Teremon

»Es liegt in unserer Hand, uns vor einer Niederlage zu schützen, doch die Gelegenheit, den Feind zu schlagen, gibt uns der Feind selbst.«
—Sunzi (um 500 v. Chr.), Die Kunst des Krieges

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Timor hat sich den Helden offenbart, die inzwischen auch die Hintergründe der Mantikor-Verschwörung kennen. Nachdem es dem Kaiser gelang, die Namen der Verschwörer zu entschlüsseln, und er in Vinsalt mit dem Tode bedroht wurde, ist er entschlossen, "die Kabale zu beenden". Mit den Helden zusammen reist er nach Arivor, um den ersten Verschwörer zu richten: *Saladan von Arivor*.

Dieser ist jedoch in Aufbruchstimmung, denn andernorts haben sich Ereignisse ergeben, die die Verschwörer zu einer Zusammenkunft veranlasst haben: Auf den Zyklopeninseln ist überraschend die vor sieben Jahren ausgesandte Gildenland-Expedition mit der *Prinzessin Lamea* eingetroffen. Mit ihren Schätzen, Erkenntnissen und Personen bietet sie völlig neue Möglichkeiten für Mantikor.

Nach der Bezwingung Meister Saladans treten die Helden die Reise zur Zyklopeninsel Pailos an, wo sie bei Herzog *Berytos Cosseïra* den Rest von Mantikor vermuten. In der Stadt Teremon auf Pailos angekommen, können sie in die Herzogsfestung eindringen und die Besatzung der im Hafen vor Anker liegenden *Lamea* befreien.

Eine zu Ehren der Besucher aus Al'Anfa stattfindende Orgie können die Helden und Timor nutzen, um die Verschwörer zum letzten Gefecht zu stellen und sie Boron zu überantworten. Doch zuletzt enthüllt sich ein finaler Trumpf Mantikors: ein Plan, der bereits in Gang gesetzt ist und alles, was die Helden und Timor erreicht haben, zunichte machen könnte.

TIMORS ABRECHNUNG

Timor Horathio Firdayon, Kaiser, Spion und Spieler – nun schickt er keine Mittelsmänner mehr vor. Im **Kabinett der Kaiserin** zeigte er sein wahres Gesicht und stand den Helden Auge in Auge gegenüber. Nun drängt er darauf, "es zu Ende zu führen". Er will mit Mantikor abrechnen und bittet die Helden um Beistand – wenn nötig mit einer monetären Motivationshilfe. Timor wird zum Ende Mantikors mit eigenen Händen beitragen – und hat keine Scheu, sie dabei zu beschmutzen. Allen verbliebenen Mitgliedern Mantikors soll es ans Leben gehen. Zum Schicksal der Verschwörer lässt Timor keine Einwände gelten: Jeder von ihnen hat für seine Taten mehrfach den Tod verdient.

DER AUFBRUCH

Schüren Sie bei den Spielern (und Helden) die Erwartungshaltung, dass sie sich auf den Weg zum Finale begeben. Das Grundthema

dieses Abenteuers ist *Abrechnung*. Geben Sie den Helden Zeit, sich ausführlich vorzubereiten und auszurüsten. Gegengifte können beispielsweise nicht schaden (und bei einem der bekannten Alchimisten oder Niam von Bosparan erworben werden), ebenso Elixiere oder magische Helferlein. Versteckte Waffen, Heiltränke, gefälschte Papiere – geben Sie den Helden Gelegenheit, einen Teil ihres Vermögens zu investieren, aber zwingen Sie sie auch, abzuwägen, was sie auf die Geheimmission mitnehmen können und was sie besser zu Hause lassen sollten. Lassen Sie die Helden schließlich Abschied von ihren Lieben und Freunden nehmen – wer weiß schon, ob er den entscheidenden Zusammenprall mit Mantikor übersteht?

Nutzen Sie die Ruhe vor dem Sturm, um den Spielern mehr Kontrolle über ihre Helden zu verleihen und ihre Vorfreude zu steigern. Wenn die Helden in der Mitte des Praiosmondes 1030 BF nachts mit Timor – allein, ohne Gardien, Leibwächter und doppelten Boden – die Stadtmauern Vinsalts hinter sich lassen, sollte nur noch ein Ziel vor ihnen liegen: Mantikor zur Strecke zu bringen.

Steigern Sie die Spannung im Verlauf des Abenteuers und lassen Sie das Drama im Gefecht auf den Klippen von Teremon kulminieren – umso größer dürfte der Schrecken sein, dass noch nicht alle Schemen Mantikors beseitigt sind.

DER KAISER INKOGNITO

In diesem Teil der Kampagne tritt Timor als *Miron Drakenheld* auf, einem in unauffällige Gewänder gekleideten Handelsagenten aus Grangor. Unter seinem schwarzen Mantel trägt der Kaiser in einer abgewetzten Scheide ein scharfes Rapier (TP +1), sein dunkelblaues Wams enthält Eisenplatten (wie bei einer Brigantina), und in den Ärmeln und Stiefeln sind einige Dolche verborgen. In den Gürtel hat er ein paar Edelsteine eingenäht, die der Gruppe den Weg ebnen sollen, wo die Barschaft im Geldbeutel (25 D) nicht ausreicht.

Timor sollte vor allem als Motivator und Motor für das Spielgeschehen im **Cosseïra-Complot** eingesetzt werden. Der Kaiser kann die Handlung vorantreiben, da er auf die Enttarnung und Bestrafung der Verräter drängt. Dennoch wird er sich nicht in den Vordergrund drängen und bleibt lieber in den Schatten. So wird er auch keinen Wert darauf legen, alle Verschwörer selbst zu richten, ihm ist nur wichtig, dass dies geschieht.

Dabei verfügt er durchaus über entsprechende Kampffertigkeiten, um einem Helden aus einer Notlage zu helfen. Mindestens einmal sollte dies auch geschehen, sorgt es doch dafür, dass ein Held Timor als Person (nicht als Kaiser) etwas schuldet. Diese Schuld kann genutzt werden, um die Helden später in Timors Sinn agieren zu lassen.

Zeigen Sie, dass der Kaiser fern des Hofes und bar jeglichen Poms ein anderer Mensch ist. Timor ist es offenbar nicht fremd, als einfacher Bürger durchs Land zu ziehen. Passen Sie seine Wortwahl an (ohne gestelzte Verstellung und zu derben Späßen aufgelegt), sein Auftreten (nicht im Mittelpunkt stehend und ohne große Gesten) und

seine Gewohnheiten (Timor hat einen leichten Schlaf und trinkt nur einen über den Durst, wenn er sich sicher fühlt).

Gönnen Sie den Helden die Gelegenheit, eine einzigartige Beziehung zu Timor aufzubauen. Letzten Endes ist ihm (und hoffentlich auch den Helden) klar, dass er aus kaiserlichem Hause stammt und somit aus einer anderen Welt. Doch für die Zeit ihres Abenteuers bilden Timor und die Helden eine verschworene Gemeinschaft, in der gegenseitiger Respekt wachsen sollte.

Auch wenn er die treibende Kraft der Gruppe ist, wird sich Timor nicht dazu aufspielen, den Helden zu diktieren, was sie zu tun und zu lassen haben. Vielmehr hört er ihnen aufmerksam zu, fragt sie – insbesondere in ihren Spezialgebieten – um Rat und zieht daraus kluge Schlüsse, da er die Helden als erfolgreiche Experten schätzt. Es ist einfacher als sonst irgendwo, den Kaiser anzusprechen (ohne Knicks und Kniefall) und etwas zu fragen ("Nur frei heraus, mein Freund!").

Schmieden Sie die Gruppe durch überstandene Gefahren (wie in Arivor) und lange Nächte (auf der Überfahrt) zusammen, so dass die Helden und Timor spätestens auf dem Rückweg von den Zyklopeninseln ein eingespieltes Team sind. Auch wenn er alle Pläne offen mit den Helden bespricht, wird Timor seine Phex-Weihe so lange wie möglich geheim halten. Wenn es schließlich (zum Beispiel in Teremon) offenbar wird, macht er allerdings kein Aufhebens daraus: "Gratuliere. Ihr habt ein weiteres meiner Geheimnisse durchschaut (*lacht*). Zum Glück habe ich noch einige übrig."

Timor im Praios 1030 BF

Aussehen: Ende 30, 1,78 Schritt, braunes Haar (bisweilen schwarz gefärbt), grüne Augen

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, CH 17, Soziale Anpassungsfähigkeit

Rapier: INI 18+1W6	AT 17	PA 16	TP 1W6+4	DK N
Raufen: INI 17+1W6	AT 16	PA 16	TP(A) 1W6+1	DK H
LeP 36	AuP 49	WS 7	RS 2	GS 8
				MR 7 (17)

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gedankenschutz; Standfest, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfflexe, Schnellziehen, Finte, Ausfall, Gezielter Stich, Meisterparade, Binden, Gegenhalten; Waffenloser Kampfstil (Mercenario) und diverse Manöver, v.a. Schmutzige Tricks und Versteckte Klinge

Besonderheiten: Die Phex-Liturgien Glückssegen (Vorteil Glück), Auge des Mondes (Nachtsicht), Sternestaub (verwirrt Angreifer) und Phexens Sternwurf (ruft einen der Wurfsterne des Phex) können in gefährlichen Situationen nützlich sein. Ein Prophylaktikum schützt Timor gegen die verbreiteten Gifte (insbesondere Kukris), ein schmuckloser Silberring gegen Kampfzauber (GARDIANUM für 25 Punkte).

ZWISCHEN FEUER UND STAHL

In Arivor, im Norden der Ardariten-Hochburg und des Goldenhelms, hat sich um die Waffenschmieden Meister Saladans ein eigenes Stadtviertel gebildet: Saladania. Gleich an der Horasstraße wie auch der Ordensfestung erstrecken sich Drahtziehereien sowie Werkzeug- und Waffenschmieden, die Saladan zu einem der wohlhabendsten Männer der Stadt gemacht haben. In Saladania kann innerhalb kurzer Zeit ein komplettes Heer – von der Suppenkelle bis zu den Waffen – ausgerüstet werden.

Leider investiert Saladan nur einen geringen Teil seiner Gewinne in die Unterkünfte seiner Arbeiter und Gesellen. Somit prägen erbärmliche Hütten, billig gebaute Mietskasernen und verdreckte Gassen das Bild des brunnenlosen Stadtviertels. Über 1.000 Bewohner und Arbeiter leben hier unter armseligen Bedingungen und teilen sich das Wasser zweier Zisternen, während vom Fluss heran geführte Wasserleitungen Hammerwerke, Walzen und Pressen antreiben.

Diese Seite Saladanas bekommen jedoch nur diejenigen zu sehen, die an den stattlichen Manufakturhallen vorbeischlendern. Der Name Saladania ist eher beschreibend als protzig – der Schmiedemeister ist so sehr Herr seiner 'Stadt', wie man es nur sein kann. Selbst der karge Lohn der Arbeiter wandert wieder zu den von Saladan angesiedelten Lumpenhändlern, Suppenküchen, Läden und Kaschemmen zurück, die ihm ebenfalls gehören.

Vom Schmieden einer Klinge

Das Herz von Saladania sind die Manufakturen, in deren Waffenschmieden mannigfaltige Waffen entstehen. Hier steht kein Schmied mehr am Amboss, der eine Waffe vom rohen Stahl bis zur fertigen Klinge selber erstellt. Stattdessen wird jeder Arbeitsgang von anderen (Fach-)Arbeitern durchgeführt:

☛ **Hämmerer** formen den Rohstahl am mit Maultierkraft betriebenen Schlaghammer zur Rohklinge.

☛ **Klingenschmiede** geben der Klinge auf dem Amboss Form und Profil.

☛ **Härter** sorgen für Härte und Elastizität der Klinge.

☛ **Schleifer** verleihen der Klinge ihre endgültige Form und Länge.

☛ **Polierer** geben der Klinge ihren Glanz.

☛ **Graveure** tragen mittels Säure und Eisenschnitt eventuelle Details sowie auf den Rücken der Klinge den Namen Meister Saladans auf.

☛ **Gießer** fertigen aus Bronze oder Messing Teile für Griff oder Schneide.

☛ **Feiler** feilen Rohlinge der Gießerei oder geschmiedete Verzierungen.

☛ **Schreiner** fertigen Griffe aus Holz, Horn oder Elfenbein.

☛ **Lederer** und **Punzer** fertigen und verzieren Scheiden und Griffe.

☛ **Schwertfeger** setzen Klinge und Griff zusammen und fügen sie in die Scheide ein.

MEISTER SALADAN

Es ist davon auszugehen, dass die Helden irgendwann nach dem 15. Praios 1030 BF in Arivor eintreffen. Wie schnell zu erfahren ist, weil Saladan nicht in seiner Villa im Norden Saladanas, sondern – wie so oft – bei seinen Werkstätten. Übereifrige Bedienstete verraten den Helden auch, dass "der Meister" sich auf eine Reise begeben will, vorher jedoch noch einige "geschäftliche Dinge regeln muss".

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Saladania wirkt wie eine Stadt in der Stadt: Zwischen den Ziegelsteinwänden der Manufaktur-Hallen, den Schloten der Schmelzöfen und den Holzwänden der Arbeiterbaracken herrschen Gedränge und geschäftiges Treiben. Wasserträger eilen von Halle zu Halle, während rußgeschwärzte Arbeiter erschöpft in ihre Baracke zurückkehren. Einige Halbwüchsige schleppen Kiepen mit Kohlen und Hölzern, während unter den wachsamen Blicken eines Aufpassers Stahlbarren von einem Karren abgeladen werden.

Als ihr ein Tor passiert, schauen euch aus müden Augen einige Kinder an, die gemeinsam einen Blasebalg treten. Hier, in den hohen Ziegensteinhallen der Manufakturen, gehen Schmiede, Schleifer, Feiler, Härter, Schneidenzubereiter, Vergolder, Graveure, Kohlenschöpfer und andere ihrer Tätigkeit nach. Über allem liegt der Lärm vieler Hämmer und Schlagwerke, die hier von Muskel- oder Ochsenkraft bewegt niedersausen. Die Luft ist erfüllt von Rauch und dem Geruch heißen Eisens.

Meister Saladan kann in einer der Werkhallen gefunden werden, wo er vor seiner Abreise einige letzte Anweisungen gibt. Als er die Helden auf sich zukommen sieht, erkennt er die Gefahr und positioniert sich so, dass er gegebenenfalls schnell fliehen kann oder Hindernisse zwischen sich und potenzielle Angreifer bringen kann. Dies kann einem Helden mit *Kriegskunst* auffallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Angesicht des Feindes tritt der Kaiser vor, wirft seine Kapuze zurück und spricht Saladan an: "Ich bin Timor Firdayon, Erbe des Reiches und Euer Richter. Ihr habt meinen Bruder ermordet und sollt dafür nun zu Boron fahren, auf dass er Eure Seele messen möge. Habt Ihr noch ein letztes Wort zu sprechen?"



25

Der Kaiser zögert nicht und steuert gezielt seinen Gegner an. Saladan verzichtet auf das 'letzte Wort', zieht seinen Stockdegen und versucht sich dem Gefecht zu entziehen. Der sich nun entspannende Kampf, in dem

Saladan immer wieder zu fliehen versucht, sollte möglichst dramatisch und abwechslungsreich gestaltet werden. Um dies zu ermöglichen, finden Sie im Anschluss an Saladans Werte einen kleinen Aktions-Baukasten, der dabei hilfreich ist. Wegen des stets präsenten Hintergrundlärms und des Dämmerlichts in der Manufaktur bekommen nur die im direkten Umfeld Stehenden etwas von dem Gefecht mit. Einige von ihnen kommen ihrem Geldgeber zu Hilfe, andere flüchten, um andernorts Hilfe zu holen. Da in Saladania fast 1.000 Leute in Saladans Lohn stehen, können beliebig viele Helfer auftreten.



alexander 2007

Saladan

Aussehen: Mitte 60, hager, aber kräftig, schulterlanges graues Haar, kalte Stimme, Onyxbrille (siehe **Hinter dem Thron 14 f.**)

Herausragende Eigenschaften: KL 16, Geiz 10, Hitzeresistenz, Eisern, Begaubung (Grobschmied)

Stockdegen: INI 12+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N LeP 40 AuP 52 WS 6+2 RS 1 (5) GS 8 MR 6 (9)

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I; Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Saladania); Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Ausfall, Gezielter Stich, Meisterparade, Defensiver Kampfstil

Besonderheiten: Der Stockdegen ist ein von Saladan selbst gefertigtes Meisterstück (TP 1W6+5, INI +1, WM 0/-2, BF 0). Eine ARMATRUTZ-Brosche (eine Ladung) wird von Saladan aktiviert, um ihm RS+4 zu verleihen. Die schwarze Onyxbrille ist ein INVERCANO-Artefakt, das Zauber mit den Merkmalen Form, Eigenschaften, Schaden, Einfluss und Herrschaft zurückwirft (einmal durch einen magischen Angriff aktiviert, ist der Zauberspiegel für 30 KR mit IN 17 wirksam). Olginwurz oder Gifte sind Saladan zu teuer im Gebrauch, in seiner Gewandtasche hält er für alle Fälle einen magischen Heiltrank (20 LeP) und getrocknete Belmart-Blätter (siehe **ZBA 230**) bereit.

Besondere Kampfkaktionen und -begebenheiten

- ☛ Umstoßen eines Wasserkübel: Das Wasser fließt in eine Feuergrube, die aufsteigenden Wasserdampfwolken behindern die Sicht.
- ☛ Ein flinker Hieb durchtrennt ein Seil, das einen Stapel Fässer hält. Diese purzeln und rollen nun in den Gang.
- ☛ Ein Degenhieb in eine Esse versprengt glühende Kohlen. *Ausweichen*-Probe: Bei Nichtgelingen 1W6 TP.
- ☛ Kinder, die aus Kübeln Wasser an die Arbeiter verteilt haben, flüchten panisch vor dem Geschehen, geraten dabei jedoch zwischen die Fronten.
- ☛ Einige Schmiede (INI 10+W6, AT 12, PA 10, LeP 20+1W6) kommen ihrem Geldgeber und Meister mit Hämmern (1W6+4) und glühenden Eisenstangen (1W6+2) zu Hilfe.
- ☛ Der Zug an einem Seil öffnet einen Tank, das herabstürzende Wasser droht einen Helden umzureißen (KK-Probe, um nicht zu stürzen).
- ☛ Glühende Kohlen oder Eisen entfachen einen Brand, der sich schnell ausbreitet. Der Rauch behindert die Sicht, panisch flüchtende Menschen die Bewegungen.
- ☛ Ein umgestürzter Karren bietet Sichtschutz und Deckung, erschwert aber auch den Kampf.
- ☛ Erschrocken lassen zwei Arbeiter einen Behälter mit glühendem Metall fallen, das sich über den Boden ergießt. *Körperbeherrschungs*-Proben, um den Bereich zu überqueren, andernfalls 3W6 TP an den Füßen.
- ☛ Hindernisse: Blasebalg, Kohlebehälter, Amboss, Esse, Wasserrass, Holzstapel, Menschen.
- ☛ An einer Baustelle bringt ein durchtrenntes Seil einen Ziegelstapel zum Absturz: *Körperbeherrschungs*- oder *Ausweichen*-Probe, andernfalls 3W6 SP.
- ☛ Ein umstürzender Holzstapel erschwert die Verfolgung: *Athletik*-Probe zum Umgehen.
- ☛ Ein Kistenstapel zerbricht, und heraus fallen Dutzende Schwerter.

SPUREN

Nach dem Kampf können folgende Spuren bei Saladan oder in seiner Schreibstube gefunden werden. Sie sollen den Weg der Helden auf die Zyklopeninsel, zur Versammlung der Verschwörer lenken.

- ☛ Eine persönliche Kutsche Saladans – deren Fahrer inzwischen vor Langeweile eingesnickt ist – steht bereit, um ihn nach Belhanka zu bringen, wo im Hafen ein Schiff wartet.
- ☛ Die Musterstücke zweier gut gearbeiteter Schwerter (TP 1W6+5, BF 0) tragen beide das Zeichen der Saladan-Manufaktur. Während eine Waffe zudem das Zeichen Al'Anfas (ein gekrönter Rabe) aufweist, trägt die andere Waffe einen Wappenschild mit einer Purpurschnecke (das Wappen des Herzogs von Pailos). Mit diesen Waffen warb Saladan für weitere Manufakturen nach Arivor Vorbild – natürlich unter seiner Leitung.
- ☛ Obenauf in der Korrespondenzmappe liegt ein undatiertes und mit dem bekannten Mantikor-Symbol gesiegeltes Schreiben in purpurner Tinte: »Eilt, so schnell Ihr könnt, nach Teremon. Es sind Dinge geschehen, die eine gemeinsame Beratung erfordern.« Hiermit ruft der Herzog von Pailos seine Mitverschwörer zu einer Versammlung, da das Eintreffen der *Prinzessin Lamea* das Überdenken der Pläne erfordert und neue Möglichkeiten offenbart. (TaW *Malen/Zeichnen* oder *Alchimie* 4: Die purpurne Tinte ist kostbar und ihre Benutzung hier ungewöhnlich, da sie in der Regel nur bei wichtigen Verträgen und Schreiben verwendet wird.)

DER WEG ZU DEN ZYKLOPEN

ÜBER DIE ZYKLOPENSEE

Der nächste sicher zu erreichende Hafen für eine Überfahrt zu den Zyklopeninseln ist Belhanka, so dass man sich von Arivor aus gen Belhanka in Bewegung setzt. Gestalten Sie die etwa viertägige Anreise nach eigener Maßgabe und betonen Sie, wie ruhig das Sikramtal daliegt. Speziell Belhanka hat seit der Gründung der Republik keine Kampfhandlungen mehr gesehen, und die Schlachtfelder der Arivorer Mark scheinen weit entfernt.

In Belhanka wartet auf Saladan die Karavelle *Rebenblut*, die auch die Helden nutzen können. Dies ist relativ gefahrlos möglich, da die Kapitänin *Hesine ya Starian* ihren Passagier nicht persönlich kennt (pro Person 8 Dukaten in Zweibettkabinen, Saladan hat seinen Preis bereits im Voraus entrichtet). Eine alternative Passage (pro Person 4 Dukaten, Hängematte) ist mit der *Thereme* unter dem bärtigen Kapitän Kantyran möglich, der mit seiner Potte Korn und Tuche auf die Zyklopeninseln bringt. Auf der Rückfahrt wird er Töpferwaren und Phraischafwolle laden.

Gleich welches Schiff die Helden nehmen, die Route führt über die Stadt Rethis auf der Insel Hylailos nach Teremon auf Pailos. Bei den derzeit herrschenden Windverhältnissen benötigt man mehr als einen Tag (fast zwei auf der Potte), bevor der Hafen von Rethis vor dem Schiff zu sehen ist. Während der Überfahrt hält die Mannschaft immer wieder Ausschau nach Piraten und ermuntert auch die Helden dazu.



RETHIS

Nicht ohne Grund wird Rethis auch 'Perle von Hylailos' genannt, weiß erscheint sie im Schein der Sonnenstrahlen. Die Häuser der Stadt zeichnen sich durch ihre weißgekalkten Mauern und ihre verschachtelte Bauweise aus. Eine Einfassung aus bunten, mit efferdgefalligen Motiven verzierten Klinkern umfasst Fenster und Türen. Den meisten Gebäuden sieht man jedoch an, dass sich Satinavs Hörner an ihnen gestoßen haben: Allerorten müsste ein wenig Putz aufgetragen und der Pinsel geschwungen werden, um die abblätternde Farbe zu erneuern. Die Luft der Stadt ist erfüllt vom Geruch der Pinien und Zedern, die zwischen den Häusern wachsen. Händler am Straßenrand bieten in der Mittagsglut saftige Pfirsiche und Aprikosen feil. An anderen Ständen, besonders im Hafenviertel, kann man schmackhafte Gerichte erwerben, die hier schnell zubereitet werden.

Der Efferd-Tempel

Im Hafen, zwischen den Lagerhallen und der seeköniglichen Werft, erhebt sich der Efferd-Tempel. Er ist ebenfalls weiß gekalkt und mit blauen maritimen Motiven bemalt (Wellenmuster, Delphine, Kraken, Fische, Seepferdchen). Prachtvoll anzusehen ist die vom silbernen Ornament eines Dekapus gezielte Zentralkuppel des Tempelbaus. Efferd, dessen Delphine auch das Stadtwappen der Stadt zieren, steht hier hoch im Kurs, und auch die Besatzung des Schiffes, auf dem die Helden reisen, fordert ihre Mitreisenden auf, hier für eine weitere glückliche Überfahrt zu beten. Die blinde Hochgeweihte *Chalyndria* wird wegen ihrer hellseherischen Gaben gerühmt.

Im hellen und luftigen Tempelinneren haben sich viele Seeleute und Fischer zum Gebet versammelt, denn die Predigt wird von der grauhaarigen Hochgeweihten selbst gehalten. Sie erinnert an Efferds Launenhaftigkeit und warnt davor, seinen Unmut herauf zu beschwören, gleichzeitig lobt sie jedoch auch seine Güte und die reichhaltigen Gaben, die die Zyklopeensee bereithält. Nach dem Gottesdienst bitten die Seeleute bei der Hochgeweihten um einen Segen für ihre Schiffe. Abermals bitten sie die Helden darum mitzukommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die blinden Augen der würdevollen alten Frau ruhen auf euch. Huldvoll beginnt sie zu sprechen: "Möge Euch der Herr der Winde und Wogen auf Eurer Fahrt beistehen. Ich spüre, dass Euch auch andere Götter gewogen sein sollten, denn Euer Weg führt über Efferds Reich geradewegs in die Hallen des Kampfes. So behüte Euch auch die Herrin des Krieges." Aufmerksam wartet sie ab, ob ihr etwas zu sagen habt.

Die Helden sollten mit der mütterlichen Hochgeweihten ins Gespräch kommen und Vertrauen zu ihr fassen. Als Witwe des Seekönigs *Mermeydion II.* kennt Chalyndria Thaliyin dylli Rethis (siehe auch **Hinter dem Thron 16**) den Archipel gut, und auch die herzogliche Festung ist ihr bekannt. Sie kann – und sollte – den Helden sogar den Tipp geben, dass der direkte Zugang zum Thronsaal über einen unterseeischen Weg führt, der bei Ebbe leichter zu beschreiten ist als bei Flut. Allerdings warnt sie auch davor, diesen Weg unvorbereitet

zu benutzen: Ein Krakenmolch, der dort seit langem lebt, stellt eine große Gefahr dar.

Chalyndria verfolgt mit ihrem Rat durchaus eigennützige Ziele: Ihr Namenloser Gott hat ihr in Visionen gezeigt, dass ihr Sohn *Haridion* aus dem fernen Gildenland zurückgekehrt ist und die Hilfe der Helden brauchen wird.

VON RETHIS BIS TEREMON

Die Überfahrt von Rethis nach Teremon dauert weitere zwei Tage, denn die widrigen Winde und Strömungen der Zyklopeensee machen dem Schiff zu schaffen (der Potte mehr als der Karavelle). Tagsüber begleiten zeitweise Delphine das Schiff, verlassen es jedoch plötzlich, als sich ein großer Schatten im Wasser zeigt. Er begleitet das Schiff einen halben Tag lang, taucht jedoch niemals weit genug auf, als dass man erkennen könnte, was sein Ursprung ist. Sengend brennt die sommerliche Sonne herab, und selbst die Winde der See verschaffen nur wenig Erleichterung.

Nachts ist aus Nordosten der Feuerschein des Vulkans auf Kutaki zu sehen, der sich wie ein monströses Leuchtfeuer von tief liegenden Wolken widerspiegelt. Ein seltsam trauriger Gesang auf hoher See lässt die Matrosen erschauern, und sie erzählen von den umherirrenden einsamen Seelen einer untergegangenen Stadt in der 'See der Versunkenen Glocken', im Westen Pailos'.

Als tagsüber zwei thorwalsche Ottas in Sicht kommen, greifen die Matrosen vorsichtshalber zu den Waffen. Die Thorwaler nehmen jedoch keine Notiz vom Schiff der Helden und segeln über den südlichen Horizont davon. Abends läuft das Schiff endlich in den Hafen der Hauptstadt von Pailos ein.

TEREMON



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach der Passage einer trutzigen Hafenbefestigung, die vom Abwehrkampf gegen Thorwaler und andere Piraten zeugt, öffnet sich vor euch eine halbmondförmige Bucht. An steinernen Kaianlagen und hölzernen Brücken liegen zahlreiche Schiffe, von bunt bemalten Fischkuttern und Galeeren bis zu großen Karavellen. Dahinter erhebt sich an einem steilen Hang die Stadt, die man wegen ihrer aus dunklen Vulkangestein erbauten Häusern auch als 'Schwarze Stadt' kennt. Eine breite Hauptstraße, von der einige Querstraßen abzweigen, windet sich inmitten der terrassierten Stadt den steilen Hang hinauf. Einige Treppen verbinden zusätzlich die Ebenen der Stadt.

Helle Schmuckbänder mit efferdgefalligen Motiven zieren die Häuser, und die hell und bunt gekleideten Zyklopäer bringen einige Farbflecken in das düstere, aber dennoch nicht triste Stadtbild. Auf einer Felsnase inmitten des Hafens, direkt oberhalb des Meeres, erhebt sich ein prächtig anzuschauender, weißer und rosaroter Bau: der berühmte Rahja-Tempel.

Auffällig ist auch eine dreimastige Schivonelle, die mitten im Hafen ankert und über der eine braune Fahne weht.

Teremon ist mit knapp 2.000 Einwohnern der zweitgrößte Ort der Zyklopeninseln. Er ist ein Stützpunkt der Zyklopeenflotte, von der einige Triremen und Karavellen – die jedoch nicht dauerhaft bemannt sind – im Hafen liegen. Die Stadt gilt als wichtiger Umschlagplatz für den Handel mit den Zyklopen und ist bekannt für die hervorragenden Schiffe, insbesondere Karavellen, die hier gefertigt werden. Von einer Klippe wirft die Burg des Herzogs einen drohenden Schatten auf die Stadt.

Außer einem **Hesinde-Tempel** (mit bedeutender Kartothek) gibt es einen **Wehrtempel des Efferd** und die **Halle der Rahja** (mit 'Liebengrotten' unterhalb des Tempels und der Statue der vielbrüstigen Rahja), die mit einem **Aves-Tempel** verbunden ist, zu dem viele Seefahrer pilgern, bevor sie 'auf große Fahrt' gehen. Rahja, die Schutzgöttin der Stadt, wird in Teremon nicht nur als Freudenspenderin verehrt, sondern gemäß dem Spruch »Liebe ist Freude, Liebe gebiert neues Leben, neues Leben ist Freude« auch als Fruchtbarkeitsgöttin.



INFORMATIONEN UND INFORMANTEN

Ihren Aufenthalt in Teremon sollten die Helden nutzen, um einige Informationen einzuholen, beziehungsweise durch Begegnungen sollen ihnen wichtige Informationen zugetragen werden. Nutzen Sie diese Szenen in Teremon auch, um die Helden mit den Besonderheiten der zyklopäischen Kultur vertraut zu machen. Hierzu finden Sie Anhaltspunkte in **Fürsten, Händler** (blauer Band) 134 ff. und in **Wege der Helden** 49.

Seuche an Bord!

Zum Ärger aller Seeleute steht der Hafen unter Quarantäne. Als Ursache gilt das Schiff, das man in der Hafenmitte verankert hat und über dem die braune Seuchenfahne weht. Somit darf kein Schiff den Hafen verlassen, einzige Ausnahme sind hier die beiden schwarz beflaggten Galeeren, die ebenfalls im Hafen liegen (siehe unten). Die Hafenwache achtet sorgfältig auf die Einhaltung dieses Gebotes, das jedoch nicht für ein Verlassen der Stadt zu Land gilt.

Keiner der Heilkundigen der Stadt, auch nicht *Rahjamanda*, die in der Heilkunst kundige Rahja-Hochgeweihte, ist bisher bei der Bekämpfung der Seuche – deren genauer Name ebenfalls nicht genannt wird – um Rat oder Hilfe gebeten worden.

Die alte Frau und das Meer

Im Hafen machen die Helden Bekanntschaft mit einer alten Fischerin, die ihnen erleichtert verrät, dass sie in einem kleinen Dorf einige Meilen östlich Teremons wohnt, wo die Quarantäneregelung nicht gilt. Dieser Hinweis soll die Spieler später auf die Idee bringen, hier ein Boot für die Überfahrt zur Grotte des Krakenmolches zu besorgen.

Das Schiff im Hafen

Den Namen des inmitten des Hafens ankernden Dreimasters ist niemandem bekannt. Es kann jedoch einem entsprechend kundigen Helden auffallen (aber es gibt auch genug Seeleute in Teremon, die darüber laut diskutieren), dass das Schiff längere Zeit auf See war: Die Segel sind grün von Moosen, der Rumpf ist bedeckt mit Seepocken und Muscheln, unterhalb der Wasserlinie wuchern die Algen an der Beplankung.

Eigenartig ist auch, dass die Galionsfigur, das Erkennungssymbol des Schiffes, entfernt wurde. Ein Fischer, der sich sehr darüber ereifert, nun schon seit zwei Wochen nicht auf See fahren zu können, weiß zu berichten, dass die Galionsfigur von herzoglichen Gardisten entfernt und in die Festung gebracht wurde.

Kurz nach der Ankunft des Schiffes am 12. Praios 1030 BF (also vor etwa zwei Wochen) wurde es von Seesöldnern und Hafenwachen, die auf direkten Befehl des Herzogs agierten, in die Hafenmitte geschleppt und verankert. Die Besatzung wurde – vorgeblich wegen der Seuchengefahr – inhaftiert und auf die herzogliche Festung gebracht. Derzeit befinden sich nur Wachen an Bord, deren Anzahl in Teremon aber niemandem bekannt ist.

Der Hafenmeister und alle Personen, die mit der Besatzung in Kontakt gekommen waren, wurden – ebenfalls vorgeblich wegen der Seuchengefahr – auf der herzoglichen Festung inhaftiert.

Die Al'Anfaner

Im Hafen ankern zwei Galeeren, die mit dem schwarzen Banner Al'Anfas beflaggt sind, wobei sowieso jeder im Hafen weiß, dass sie aus der Südmetropole stammen. Zudem können einige Zyklöpäer berichten, dass "hohe Herren aus dem fernen Al'Anfa zu Besuch beim Herzog" sind. Die Vermutung, dass es sich dabei sogar um den Schwiegervater des Herzogs, den Granden Goldo Paligan handele, wird sich allerdings spätestens auf der Festung des Herzogs als falsch erweisen.

Bei den Schiffen handelt es sich um:

☞ Die *Seepeitsche*, eine schnelle und wendige Bireme (Pokallos' Schiff) mit einem aufwändigen und kostbaren Zeltaufsatz für den Eigner. An Deck überwiegen kostbare Hölzer (Mohagoni) und Gold.

☞ Die *Sancta Velvenya Karinor* (ein Schiff der Reederei Karinor), eine hochbordige Trireme mit überladem Rosenschnittwerk, das sich selbst auf die Ruder erstreckt. Hinter dem gewaltigen nachschwarzen Rammsporn heben sich zwei protzige Rabenschwingen, die den Bug einrahmen.

Die Al'Anfaner treten meist in Gruppen auf und sind nicht oft in der Stadt unterwegs. Dennoch kann man bei verschiedenen Gelegenheiten mit ihnen ins Gespräch kommen, wenn sie sich nach der "heili-

gen Stätte Palakar" oder der besten Quelle für den Hylailer Seemost erkundigen, dem sie gerne kultiviert zusprechen.

Sie verraten durchaus, wer ihre Herren sind (Pokallos und Deredan Karinor, so er noch lebt, ansonsten Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina), kennen aber weder deren Ziele noch den Grund ihres Aufenthalts. Erscheint ein Held allzu neugierig, so erhält er den gut und ehrlich gemeinten Rat, sich nicht in die Geschäfte der Granden zu mischen, wenn ihm Leib, Zunge, Gemächt und Leben etwas bedeuten – oder alananischer ausgedrückt: "Man wagt den Flug nicht, wenn man sich Borons nicht sicher ist."

Einer der Südländer versucht, insgesamt zwanzig Kajuboknospen zu verkaufen (je fünf Knospen verleihen für eine Spielrunde die Fähigkeit der Unterwasseratmung, siehe ZBA 244). Für jeweils fünf eingelegte Knospen verlangt er 15 Dukaten – ein hoher Betrag, der jedoch gut angelegt ist, sobald es an den Kampf gegen den Krakenmolch geht.

Weinlaub

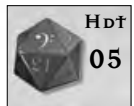
Unweit des Rahja-Tempels können die Helden einen Streit zwischen herzoglichen Gardisten und Rahja-Geweihten beobachten. Ursache des Disputs ist Weinlaub, das die Wache von der Mauer reißt, da es für die Ausschmückung des Festes in der Festung gedacht ist.

Durch diese Szene sollen die Helden auf das Fest der Verschwörer aufmerksam gemacht werden beziehungsweise mehr über dessen Natur und 'Thema' erfahren. Sofern notwendig, kann diese Szene auch genutzt werden, um einen Kontakt mit der hiesigen Rahja-Geweihtenschaft herzustellen, deren oberste Geweihte dem Herzog nicht sonderlich zugetan ist und somit die Helden unterstützen könnte.

Gladiatoren

Bei den Garküchen im Hafen, wo man sich in Teremon gerne zu einem Schwätzchen trifft, unterhalten sich zwei angehende Gladiatoren über ihren Auftritt auf dem herzoglichen Fest. Als Minotauern verkleidet sollen sie sich dort einen Kampf liefern. Zumindest einer der beiden träumt davon, in Al'Anfa sein Glück als Gladiator zu machen.

Diese Szene soll die Helden auf die Idee bringen, eventuell selber die Verkleidung als Minotaur zu nutzen, um sich den Verschwörern zu nähern.



HdP 05 Freunde alter Freunde

Sofern Sie einen lokalen Ansprechpartner oder Helfer für Ihre Helden anbieten wollen, können diese auf Mutter und Geschwister des jungen Geron von Tikalen (siehe **Hinter dem Thron** 55–56, 60) treffen, die sich aus Sicherheitsgründen noch immer in Teremon befinden: *Cavarya Berlinghan* (geboren 980 BF, eine immer noch gut aussehende Witwe, blond, feingliedrige Finger) und ihre Kinder *Iriella Leomara* (geboren 1003) und *Khadan Rahjácomo* (geboren 1006).

DAS SCHICKSAL DER LAMEA

Die Prinzessin Lamea

Die horasische Schivonelle *Prinzessin Lamea* ist nach rund sechsjähriger Fahrt aus dem Gildenland zurückgekehrt. Die beiden weiteren Schiffe der Expedition sind im Verlaufe der Fahrt verloren gegangen. Das Schiff selbst wirkt arg mitgenommen, aber seetüchtig. Die gesamte Expedition stand unter dem Kommando der Admirelin Harika von Bethana (wegen ihrer Haarfarbe auch die *Rote Harika* genannt), die jedoch vor Erreichen der Heimat in Sichtweite der Zyklopeninseln verstarb.

Bedeutende Mannschaftsmitglieder:

• **Haridiyon Thaliyin** (geboren 996, ernstes Gesicht, schwarz gelocktes, zerzaustes Haar): Sohn von Mermydion II. (verstorbenen König der Zyklopeninseln) und Chalyndria (Efferd-Hochgeweihte, siehe Seite 80), Prinz der Zyklopeninseln, Mitglied der ersten Harika-Expedition ins Gildenland, dort verschollen und nun mit der zweiten Expedition gerettet.

Der Herzog

In Teremon ist Herzog Berytos Cosseira überaus gefürchtet. Wird er von Fremden (ein Einheimischer würde dies kaum wagen) kritisiert, blickt man ängstlich zu seiner schwarzen Festung hoch, fast so, als ob er von dort jedes kritische Wort belauschen könne.

Dennoch ist Herzog Berytos kein allseits präsender Tyrann und Unterdrücker: Er ist der Herr eines kleinen Inselreiches und übt dieses Amt mit fester Hand aus, dabei ist seine Grausamkeit ebenso groß wie seine Genuss- und Herrschsucht. Der normale Zyklopäer spürt davon jedoch nur wenig.

Geschichten und Gerüchte über den Herzog:

Folgendes lässt sich an beliebiger Stelle in Teremon in Erfahrung bringen (+ = wahr / – = falsch):

- Oft lässt der Herzog tagelange Feste feiern, zu denen auch Musikanten und Künstler des Festlandes geladen werden. (+)
- Die besten Künstler werden eingesperrt und erst frei gelassen, wenn der Herzog ihrer überdrüssig geworden ist. (–)
- Ihn verbindet eine Feindschaft mit der Teremoner Rahja-Geweihten Rahjamanda, die nicht willens ist, seine Orgien mit ihren Geweihten zu besuchen. (+)
- Er hat mittels eines 'Jagdunfalls' vor fast zwanzig Jahren (1011 BF) Seekönig *Mermydion* umbringen lassen. (+)
- Er ließ seine Tochter *Iocanda* mit Goldo Paligan verheiraten, um sich Al'Anfa zum Freund zu machen. (+)
- Sein Sohn *Pydilyon* wurde vor einigen Jahren (1023 BF) in Chorph ermordet. Schuld daran waren: die Al'Anfaner, weil Goldo nach dem Herzogsthron strebt (+); Seekönig *Pulamydas*, der sich für die Ermordung Mermydions rächen wollte (–); Pydilyons Schwester *Iocanda*, die selber nach der Macht strebt (–).
- Pydilyon hat seine Mutter in einem Trotzanfall von den Klippen gestoßen (?).
- Heimlich huldigt der Herzog dem Gesichtslosen (zyklopäische Bezeichnung für den Namenlosen). (–)
- Er strebt nach der Krone der Seekönige. (?)
- Er war schon immer ein Freund Al'Anfas. (+)
- Er hat aus dem legendären versunkenen Reich Talaminas / der See der klagenden Glocken immense Schätze geborgen, die ihn unermesslich reich gemacht haben. (–)
- Unbeliebte Besucher lässt er in seinem Thronsaal in einen Schacht stürzen, in dem sich ein Krakenmolch (+) / ein Riesenkrake / eine Seeschlange / ein Riesenhummer / ein geblendeter Zyklop (–) befindet.
- Die Herzogsfestung wurde vor vielen Jahrhunderten von versklavten Zyklopen gebaut. (?)

• **Siberius Bramstetter** (geboren 968, klein, zerfurchtes Gesicht, Rauschbart, Holzbein links, rechtes Auge trüb, heimlicher Phex-Geweihter): Kusliker Kaufmann und Kapitän, bereits mehrfach erfolgreich ins Gildenland gefahren (siehe **Efferds Wogen** 166).

• **Rubec von Chetoba** (geboren 983, breitschultrig, kantiges Gesicht, Bürstenhaarschnitt): Konteradmiral und Harikas Stellvertreter auf der Expedition; übernahm nach Harikas Tod ohne Rücksicht auf den Stand des Prinzen das Kommando; wurde schwer verwundet, als er sich seiner Verhaftung widersetzte.

• **Die Helden** der Lamea-Kampagne: Die Abenteurer, die an der Expedition teilgenommen haben, können als Vertraute der Expeditionsleitung auch für die *Königsmacher*-Helden als Ansprechpartner dienen – insbesondere, wenn Ihre Spieler beide Kampagnen gespielt haben und die Figuren nun hier zusammentreffen.

• Der Rest der Besatzung umfasst 88 horasische Seeleute und Forscher, die nun inhaftiert wurden; daneben wurde die Mannschaft bis zur Ankunft auf den Zyklopeninseln durch 16 Al'Anfaner und deren Anführer *Coragon Kugres* (geb. 975, stets in Rot gekleidet, kurz gewachsen, würdevoll, einäugig, siehe **Efferds Wogen** 169) verstärkt.

Genauere Informationen zur Lamea-Expedition können Sie dem Abenteuer **Reise zum Horizont**, dem Szenario **Vergessene Tiefen** (als Download über www.ulisses-spiele.de erhältlich), dem Band **Handelsfürsten und Wüstenkrieger** sowie den **Aventurischen Boten 118–121** entnehmen. Die Reisen der Roten Harika sind in **Efferds Wogen 62–65** zusammenfassend beschrieben. Ein Nachruf befindet sich im **Aventurischen Boten 126**.

VOM HORIZONT INS HINTERTREFFEN

Nach der Ankunft in Teremon wurden die Angehörigen der Gildenland-Expedition unversehens gefangen genommen (siehe **Aventurischer Bote 121**) und in den Kerker der herzoglichen Feste verschleppt – ohne dass sie herausfanden, warum dies geschah.

Eine Flucht aus den Zellen ist nahezu unmöglich; Verpflegung wird lediglich durch die Gitter gereicht, die Eimer mit der Notdurft nur jeden zweiten Tag entleert, und all dies geschieht mit einem Aufgebot bewaffneter Wachen. Selbst wenn die Besatzung einen Fluchtversuch wagen sollte, würde dieser spätestens an den Kerkerwachen scheitern.

So vergehen etwa zwei bis drei Wochen, bis sich schließlich eine unerwartete Chance zur erfolgreichen Flucht ergibt – in Gestalt des Kaisers Timor-Horas und der **Königsmacher**-Helden. Wenn Sie mit Ihrer Spielrunde sowohl die *Lamea*- als auch die **Königsmacher**-Kampagne spielen, treffen hier nun beide Heldengruppen unerwartet aufeinander. Sie haben auch die Möglichkeit, das Finale des Abenteuers in zwei parallelen Handlungssträngen zu erleben oder die *Lamea*-Besatzung als Meisterpersonen zu führen und die Informationen in diesem Abschnitt nur zur Ausgestaltung zu nutzen. Vermutlich werden die **Königsmacher**-Helden als erstes auf die Einzelzelle des zyklöpischen Prinzen Haridiyon stoßen. Es wird im Folgenden recht schnell klar, dass hier ein politisches Komplott im Gange ist – insbesondere wenn die Gefangenen als die zurückgekehrte Gildenland-Expedition erkannt werden und Timor und Haridiyon sich gegenseitig offenbart haben. Zudem kann im Laufe der Befreiung auch festgestellt werden, dass sich Coragon Kugres und die Al'Anfaner Gefährten offenbar nicht in Haft befinden.

DER AVFRECHTE AL'ANFANER

Alternativ zur Befreiung durch die **Königsmacher**-Helden kann die *Lamea*-Mannschaft auch von Coragon Kugres befreit werden, dem sich während der Scharmützel in der herzoglichen Feste die entsprechende Gelegenheit bietet. Zu seiner Verteidigung wird er vorbringen, dass die Gefangennahme nicht die Sache Al'Anfas war, sondern eine Verschwörung anderer. In diesem Fall konnte sich Kugres selbst erst aus eigener Gefangenschaft befreien und nutzt nun seine Chance zur Befreiung der langjährigen Gefährten. Zumindest Haridiyon wird von seiner Aussage überzeugt sein – immerhin ist die Befreiung an sich eine ehrenvolle Handlung. Kugres selbst nutzt im Wirrwarr nach der Ermordung des Herzogs eines der alananischen Schiffe, um sich mit seinen Getreuen in die Heimat abzusetzen.

FLUCHT AUS DER FESTUNG

Der einzige Fluchtweg führt durch den herzoglichen Palast (insbesondere da Haridiyon Timor und den Helden Unterstützung beziehungsweise Ablenkung angeboten hat). Einzelheiten zu Fest und Festung finden Sie ab Seite 84; je nach Wissensstand der **Königsmacher**-Helden können diese den *Lamea*-Helden eventuell schon weitere Hinweise geben.

Haridiyon als höchster Adliger und Offizier der *Lamea*-Besatzung übernimmt das Kommando, dem sich auch Siberius Bramstetter beugt. Haridiyon vertraut wieder auf die Helden als bewährtes Vorkommando. Bedenken Sie bei der Darstellung der weiteren Ereignisse, dass die Helden nicht allein unterwegs sind, sondern auch noch einige Dutzend – meist geschwächte – Reisegefährten

an ihrer Seite wissen. Dies verschafft auf der einen Seiten den Vorteil der Übermacht, ist jedoch auch extrem auffällig.

Zunächst haben die Helden die Gelegenheit, sich in der Wachstube notdürftig mit Waffen auszurüsten, bevor sie sich ins Getümmel stürzen. Nach erfolgreicher Flucht müssen sie den Hafen von Teremon erreichen und die *Lamea* für die Ausfahrt vorbereiten. Dazu müssen sich die Helden (gefolgt vom Rest der Mannschaft) in die Stadt schleichen oder mit Booten – die auch erst einmal beschafft werden müssen – von der See her in den Hafen rudern, ohne von den Wachposten an der Hafenausfahrt entdeckt zu werden. Gegebenenfalls bietet es sich auch an, sowohl zu Land als auch zu Wasser in den Hafen vorzudringen, da kleinere Gruppen nicht so sehr auffallen wie die ganze Mannschaft im Pulk, zumal im Hafengebiet auch Patrouillen unterwegs sind und das ein oder andere Lagerhaus bewacht wird.

Eine andere Fluchtmöglichkeit wäre der Weg durch die Höhle des Krakenmolches, doch diese ist auch nicht ungefährlich: Viele der Gefangenen sind zu geschwächt, um von der Höhle zum wartenden Boot zu schwimmen. Zudem müsste das Boot mehrmals an den mit aufmerksamen Wachen besetzten Türmen der Hafenfestung vorbei rudern. Gegebenenfalls kann die *Lamea*-Besatzung diesen Hinweis von Timor und den **Königsmacher**-Helden erhalten.

DIE RÜCKEROBERUNG DER LAMEA

Im Hafen müssen die Helden feststellen, dass die *Lamea* nicht an ihrem Anlegeplatz liegt, sondern inmitten des Hafenbeckens ankert; die braune Seuchenflagge wie auch das Fehlen der Galionsfigur ist im Dunkel der Nacht jedoch kaum zu erkennen. Wenn die Helden sich nicht ohnehin in oder auf dem Wasser dem Schiff nähern, müssen sie sich nun ins nasse Element begeben.

An Bord der *Lamea* befinden sich einige Wachen, die sich nach meisterlichem Belieben entweder aus den alananischen Reisegefährten oder aber Schergen des Herzogs rekrutieren. Erstere können je nach Verhältnis zu den Helden während der *Lamea*-Expedition entweder unterstützend zur Seite stehen oder ebenfalls Gegner darstellen, die überwunden werden müssen.

Tatsächlich ist auf dem Schiff im Großen und Ganzen alles beim Alten, selbst persönliche Besitztümer der Mannschaft blieben weitestgehend unangetastet und sind noch vorhanden. Alles, was jedoch offenkundig gildenländischen Ursprungs war, fehlt – auch die Kisten mit dem Endurium und den sonstigen von Harika erworbenen Artefakten und Handelsgütern.

DIE RETTUNG DER EXPEDITIONSGÜTER

Während die Mannschaft das Schiff – so heimlich wie möglich und so gut es in der Dunkelheit ohne Licht möglich ist – zum Auslaufen vorbereitet, haben die Helden Gelegenheit, sich auf die Suche nach den Expeditionsgütern zu machen; falls sie nicht aus eigener Motivation handeln, wird Haridiyon sie darum bitten. Die Kisten befinden sich in einem der bewachten Lagerhäuser, was sich an den dort zahlreicher präsenten herzoglichen Wachen erkennen lässt. Diese müssen zum einen überwunden werden, zum anderen sollte die ganze Sache möglichst heimlich und leise angegangen werden. Nach kurzem Suchen finden sich in dem Lagerhaus schließlich die gesuchten Kisten und Waren; myranische Gegenstände aus dem Besitz der Mannschaft wurden in mehreren Körben zusammengeworfen. Unter einer Plane neben den Kisten befindet sich auch die Galionsfigur der *Lamea*. Es bleibt den Helden überlassen, wie sie diese Güter an Bord der *Lamea* bringen. Eine Verladung ist aufgrund des Höhenunterschiedes nicht einfach, kann aber mit den an Bord vorhandenen Ladekränen vorgenommen werden. Alternativ dazu könnte ein kleines Fischerboot beladen werden, das als zweites Fluchtfahrzeug benutzt oder ins Schlepptau genommen wird.

SICHERHEIT IM RÜCKEN

Im Hafen selbst gibt es mehrere feststehende Geschütze (zwei schwere Rotzen an der Hafeneinfahrt sowie drei Aale im eigentlichen Hafenbereich, dazu etliche Böcke, die zur See hin ausgerichtet

sind), außerdem verfügt die Hafeneinfahrt über eine Absperrkette. Die Flucht der Helden (beider Gruppen) wird natürlich nicht unbemerkt bleiben. Primäres Ziel sollte die Sabotage der Sperrkette sein, gefolgt von den Rotzen, die der *Lamea* auch nach Verlassen des Hafens noch gefährlich werden können. Aufmerksame Helden können feststellen, dass die Schussbahn zweier Aale ohnehin durch andere Schiffe blockiert ist. Notfalls geben Haridiyon oder Bramstetter auch hier die notwendigen Hinweise.

Auch die alananischen Galeeren haben Bordwaffen, mit denen sie die *Lamea* beschießen könnten, sind aber aufgrund der Bewachung der Schiffe kaum zu erreichen.

Daneben bieten sich zudem weitere Ablenkungsmanöver an: Der Brand eines Lagerhauses bindet einige Gardisten (insbesondere wenn es sich um das Gebäude handelt, in dem zuvor die myranischen Güter lagerten), offenbart aber im Feuerschein unter Umständen auch die Aktivität auf der *Lamea*.

AUF ZUM FESTLAND!

Je nachdem, wie die *Königsmacher*-Helden vorgegangen sind, nähern sie sich dem Schiff auf ihrer Flucht vermutlich vom Land durch das Hafengelände, vielleicht aber auch im Boot vom Wasser her. Wenn sie sich entsprechend bemerkbar machen, sollte die *Lamea* Segel setzen und schließlich auslaufen, sobald Timor und seine Gefährten an Bord sind.

Hafenwachen, die nicht im Vorfeld von den *Lamea*-Helden gezwungen wurden, werden versuchen, das Schiff aufzuhalten, bevor die *Lamea* endgültig die Sicherheit des offenen Meeres erreicht. Für das Überstehen dieser letzten Episode haben sich die *Lamea*-Helden noch einmal **300 AP** redlich verdient. Ab hier können Sie die Charaktere nun auch in den Abschluss der *Königsmacher*-Kampagne einbinden.

RÜCKKEHR VOM HORIZONT

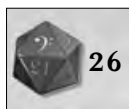
Mit der Ankunft im Lieblichen Feld und damit auch dem Abschluss der *Lamea*-Kampagne haben die Helden nach langen Jahren wieder aventurisches Festland unter den Füßen. Timor, Haridiyon und Chetoba verdonnern die Mannschaft zum Schweigen über die Ereignisse auf der Fahrt. Für die Helden gilt dies natürlich auch, obwohl sich für ihre Erlebnisse auch die aventurische Wissenschaft interessieren wird. Weitere Informationen zum offiziellen Empfang der *Lamea* in Kuslik im Herbst 1030 BF finden Sie im **Aventurischen Boten 126** und zu den Errungenschaften der Expedition den Abschnitt **Das Schwarze Auge** auf Seite 90.

Zunächst jedoch müssen sich die Helden mit einem Aventurien auseinander setzen, in dem vieles nicht mehr so ist, wie sie es bei ihrer Abreise 1023 BF verlassen haben – denn die jüngsten Erlebnisse auf den Zyklopeninseln sind nur der Gipfel eines Berges von Ereignissen, die Aventurien in dieser Zeit erschüttert haben.

AUF DER KLIPPE

Oberhalb Teremons auf einer etwa 40 Schritt hohen Klippe, nur über einen steilen, aber gut ausgebauten Felssteg zu erreichen, liegt die herzogliche Residenz. Das Gebäude aus finsternem Vulkangestein wirkt trutzig und wehrhaft.

Der Volksmund berichtet davon, dass die gesamte Klippe unterhalb der Festung von Gängen, Verliesen, Treppen und Grotten durchlöchert sei, und einige Ausgänge führen tatsächlich hinab zum Wasser. Unter dem Thronsaal gibt es einen tiefen Schacht zu einem gefangenen Krakenmolch, der sich um unliebsame Gäste des Herzogs kümmert. Ebenso gibt es auf der Festung angeblich ein großes Becken, das häufig mit frisch gefangenen Hummern aufgefüllt wird, die auf der Tafel enden, zuvor aber – so das Gerücht – manche gealterte Mätresse und andere 'Feinde' des Herzogs in ihren starken Scheren hatten. Man erkennt die offensichtliche Beliebtheit der Herzöge bei ihren Untertanen auch an den Gerüchten, die über sie im Umlauf sind.



DER WEG IN DIE FESTUNG

Die Helden werden aufgrund der gesammelten Informationen wahrscheinlich den Entschluss fassen, die Festung während des Festes aufzusuchen. Hierbei können sie verschiedene Wege wählen, letztendlich sollte jedoch nur der Weg am Krakenmolch vorbei zum Ziel führen.

Gelingt es den Charakteren dennoch auf dem oberirdischen Weg einzudringen, so bietet es sich an, ihren Weg durch geschickt platzierte Wachen, Patrouillengänge und geschäftige Knechte und Mägde in die Tiefe der Festung zu lenken, wo sie auf die Gefangenen der *Lamea*-Expedition stoßen.

Die Klippen

Ein Erklettern ohne übernatürliche Hilfe ist unmöglich: Die wegen der Brandung feuchten und zudem vierzig Schritt aufsteigenden Klippen bieten keinen Halt und sind – durch Wind und Wogen geschwächt – teils sehr brüchig. Die Möwen, die hier nisten, sind keine Gefahr, veranstalten aber im Angesicht eines Eindringlings einen derartigen Radau, dass selbst die Wachen auf der Festung oberhalb aufmerksam werden.

Über die Mauer

Die Mauern aus schwarzem Gestein sind hoch und fast fugenlos zusammengefügt. In der trockenen Erde wachsen keine Rankpflan-

zen oder ähnliche Kletterhilfen. Die Mauerkrone wird zudem gut bewacht. Nach dem ersten Mauerwall folgt eine größere Freifläche, die von wild kläffenden Hunden bewacht wird. Danach ist eine zweite Mauer zu überklettern, bevor man in den eigentlichen Palast kommt.

Im Dienst des Herzogs

Wer selbstbewusst als Kämpfer auftritt und als Gladiator Beschäftigung sucht oder sich für sonstige Tätigkeiten beim Fest anwerben lässt, wird eindringlich nach seiner Herkunft gefragt. Fremde werden jedoch ungern genommen, erst recht wenn man herausfindet, dass diese Fremden erst vor kurzem auf den Inseln eingetroffen sind. Wer sich hierbei verdächtig macht, landet recht schnell in einem der zahlreichen Kerker im Untergrund des Palastes.

DIE GROTTE DES KRAKENMOLCHES

Wie man von der Hochgeweihten des Efferd-Tempels in Rethis erfahren kann, gibt es eine direkte Verbindung zwischen dem Meer und einer Grotte, in der ein Krakenmolch (beziehungsweise ein anderes Ungeheuer) lebt. Von hier führt ein Schacht aufwärts in den Thronsaal des Palastes und zu den herzoglichen Verliesen.

Um den Eingang des Ganges zu erreichen, ist es jedoch nötig, an den Fuß der Klippen unterhalb der herzoglichen Residenz zu gelangen. Wegen der gefährlichen Brandung ist dies jedoch nur einem guten Schwimmer oder mit einem Boot möglich. Die eigentliche Herausforderung hierbei ist jedoch, das Boot gegen das Quarantäneverbot aus dem Hafen zu schaffen.

Wesentlich einfacher ist es, sich aus einem Fischerdorf östlich Teremons ein Boot zu organisieren. Wenn keiner der Helden in der Lage sein sollte, mit einem Ruderboot umzugehen, kann man dort einen zwielichtigen Fischer anwerben, der für viel Geld eine Passage zum Fuß der Klippe ermöglicht.

Am Fuß der Klippen

Am Fuß der Klippen sind mehrere dunkle Löcher im Fels (teils unter, teils über Wasser) zu entdecken, die zu Höhlen führen. Bei näherer Untersuchung (erschwert durch einige *Klettern*-Proben, die den Fähigkeiten der Helden angepasst sind) ist in einer der größten, halb unter Wasser liegenden Höhlen ein verrostetes, aber immer noch stabiles Gitter zu erkennen, hinter dem ein Gang in den Fels führt. Das Gitter sollte für gut ausgerüstete Helden nicht allzu schwer (und daher nach Maßgabe des Spielleiters) zu überwinden sein.

Der Gang

Bei Ebbe ist oberhalb des Wasserspiegels meist ein Spann Luft zwischen Wasser und Fels, so dass auch des Tauchens Unkundige diesen Weg passieren können. Je weiter man sich vom Eingang entfernt, desto dunkler wird es in dem etwa dreißig Schritt langen Gang. Abhilfe könnten hier unter anderem Gwen-Petryl-Steine bringen, wie sie im Hesinde-Tempel Teremons zum Studium der Kartothek ausgehängt werden. Selbstverständlich verleiht der Tempel die kostbaren Steine niemals freiwillig.

Der Krakenmolch



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein letzter Schwimmstoß treibt euch in eine große Grotte, deren Decke sich hoch über euch wölbt. Von dort fällt durch einen großen Schacht ein Lichtschein, der die Wände um euch in Dämmerlicht taucht. Das Plätschern des Wassers hallt in der Höhle wider, als ihr zu einigen Steinen schwimmt, die am Rand Halt versprechen. Ein Plätschern neben euch lenkt euren Blick auf ein leichtes Kräuseln der Wasseroberfläche. Luftblasen steigen dort auf, und das empor perlende Band nähert sich euch. Plötzlich schnellen neben [Heldenname] und [Heldenname] graue Tentakel aus dem Wasser und versuchen sie zu umschlingen.

Inmitten der großen Grotte, in die der Schacht aus dem Thronsaal führt, lebt ein gewaltiger Krakenmolch, der sich begierig auf das Festmahl stürzt, das in Gestalt der Helden eintrifft. Anstatt sich an Land zu wälzen, wie es seine Artgenossen gerne tun, um ihre Beute zu bekommen, bleibt er im Wasser und schlägt von dort zu. Beachten Sie hierbei auch die Regeln für Kampf mit schlechter Sicht sowie Kämpfe im Wasser, da der Krakenmolch im Dämmerlicht unter Wasser kaum zu erkennen ist und der Kampf sich hauptsächlich im Wasser abspielt. Die besondere Taktik des Kraken besteht darin, Kämpfer, die sich an Land begeben haben, mit einer Attacke seiner Fangarme ins Wasser zu ziehen, wo er ihnen überlegen ist.

Der Krakenmolch

Größe: 4 Schritt Rumpf + 7 Schritt Fangarme **Gewicht:** bis 5 Quader
Würgen: INI 8+1W6* **AT** 8** **PA** 2 **TP** – **DK** HN5P***
Biss: INI 8+1W6* **AT** –**** **PA** 2 **TP** 1W6+6 **DK** H
LeP 130 (10 LeP je Tentakel / 50 LeP am Rumpf)
AuP 60 **WS** 9 **RS** 1 **GS** 9/2 **MR** 10/15 **GW** 13
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14)

*) An Land wird die INI halbiert.

**) Der Krakenmolch kann mit sechs seiner acht Fangarme zwei Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit drei Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' oder verteidigt mit den restlichen drei Armen seinen Leib. Durch die zupackenden Fangarme entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.

***) Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht er ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

****) Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

Versuchen Sie auch hier – wie in Saladania – die Umgebung des Kampfes mit einzubeziehen und den Kampf möglichst lebendig und anschaulich zu schildern. Lassen Sie sich von folgenden Szenen anregen. Die relativ hohe Lebensenergie des Krakenmolchs erlaubt es, ihn vermeintlich sterben zu lassen, bevor er dann zum Schrecken der Spieler erneut auftaucht.

☞ Der Fuß eines Flüchtenden, der die rettende Stiege erreicht, wird von einem Tentakel gepackt und somit die scheinbar sichere Flucht verhindert.

☞ Ein Hieb eines Greifarms bringt eine Steinplatte ins Wanken, auf die sich gerade ein Held gerettet hat.

☞ Timor wird gegen die Wand geschleudert, sackt bewusstlos zusammen und droht ins Wasser zu rutschen und zu ertrinken.

☞ Ein Wasserschwall, verursacht durch einen hochpeitschenden Greifarm, löscht das gerade entzündete Licht einer Fackel.

☞ Ein Tentakelhieb richtet sich gegen die Beine mehrere Helden, die an Land sind, und versucht, sie ins Wasser zu schleudern.

☞ Ein umschlungener Held wird unter Wasser gezogen und droht zu ertrinken.

☞ Unter Wasser gezogen, sieht ein Held in die bleichen Augen eines angefahrenen Leichnams – das letzte Opfer des Krakenmolchs, das dieser noch umklammert hält.

☞ Ein bereits stark verletzter Held wird von einem Tentakel an Land geschleudert (und so auch gerettet, damit er das Finale noch miterleben kann) und landet auf einem Berg Knochen, der zeigt, wie viele Opfer hier ihr Leben lassen mussten.

☞ Plötzlich taucht der angeschlagene Gegner ab. Als die Helden gerade Luft schnappen, schnellert der Krakenmolch nochmals mit aller Kraft aus dem Wasser.

☞ Abermals scheint das Monster besiegt, das Blut des Krakenmolchs vermischt sich mit dem der Helden, das Ungetüm ist in die Tiefe weggesackt – bis plötzlich die verbliebenen Tentakel aus dem Wasser schießen und beginnen, den monströsen Körper an den Steigeisen emporzuziehen.

AUS DER TIEFE EMPOR

Der Schacht zum Thronsaal führt an der Seite der Grotte etwa 40 Schritt empor; eine Entfernung, die man nur mittels der rostigen und (unten) glitschigen Steigeisen überbrücken kann. Auf halber Höhe kreuzt der Schacht einen Gang, der in den Fels führt und in dem Fackeln brennen. Von hier aus ist es nicht weit bis zum Verlies, denn auch unliebsame oder tote Gefangene sind dem Krakenmolch willkommen.

Der Weg zum Thronsaal

Das obere Ende des 4 Schritt durchmessenden Schachtes endet an einem kunstvoll gestalteten Messinggitter, dessen Löcher die Umrisse von Kraken, Dekapi und anderen Meerestieren formen. In der Mitte ist ein 2 Schritt durchmessendes Loch mit einer von der Oberseite verriegelten Gitterklappe versperrt. Das Gitter ist zu schwer, um es ohne eine Winde anzuheben. Zudem kann man erkennen, dass im Thronsaal immer wieder Dienstpersonal entlang eilt, das Fest des Herzogs aber offensichtlich nicht hier stattfindet.



Der Kerker

Der Gang vom Krakenschatz führt zu den Verliesen. Bereits nach 10 Schritt stoßen die Helden auf die ersten Zellen, einfache Höhlungen von zwei Schritt Höhe, vier Schritt Breite und Tiefe, die mit Eisenstangen und einer Gittertür vom Gang abgetrennt sind.

Mit einer Ausnahme sind die Zellen eng gefüllt. Fast 90 teilweise sehr geschwächte Seeleute der *Prinzessin Lamea* teilen sich die muffigen Verliese. Außer Prinz Haridiyon (der eine Einzelzelle hat) fehlen hier noch Coragon Kugres (inhaftiert im Palast) und die alananischen Besatzungsmitglieder (teilweise im Palast oder auf dem Schiff).

Ein Dutzend dieser Zellen erstreckt sich beiderseits des Ganges, bevor die Helden auf eine Wachstube mit fünf Wachen treffen. Da auf der anderen Seite der Wachstube ein breites Treppenhaus (sowie der herzogliche Weinkeller und Speisekammern) zu erkennen ist, das häufig von Dienstpersonal benutzt wird, sollte ein Kampf hier schnell vonstatten gehen, um Aufsehen zu vermeiden.

Prinz Haridiyon Thaliyin

In der ersten Zelle treffen die Helden nur auf einen Gefangenen, den zyklöpäischen Prinzen Haridiyon Thaliyin (geboren 996 BF, ernstes Gesicht, schwarz gelocktes, zerzaustes Haar), der vor 15 Jahren (1015 BF) mit der ersten Expedition der *Prinzessin Lamea* ins Gildenland aufbrach. Offenbar wollte man dem Gefangenen seine Lage relativ bequem machen, denn neben einem Bett – das in dem steinernen Kerker deplaziert wirkt – verfügt er auch über Steingut und Besteck sowie über einen Nachtopf.

Erstaunt blinzelt der Prinz in die Fackeln der Helden und fragt höflich nach ihren Absichten. Da er den Herzog persönlich kennt, kann

er eventuelle letzte Fragen zu dessen Person, aber auch zu Pailos, zu Teremon und zum Palast beantworten. Er berichtet von der Rückkehr aus dem Gildenland (siehe **Das Schicksal der Lamea** ab Seite 82) sowie der Inhaftierung und versucht sofort, die Helden auf seine Seite zu ziehen, und bittet um ihre Hilfe.

Falls der Vorschlag nicht von den Helden kommt, bietet der Prinz ihnen als Gegenleistung an, dass er mit seinen Leuten für Ablenkung sorgt, wenn ihm die Helden ein vereinbartes Zeichen geben. Ebenso bietet er ihnen an, die *Prinzessin Lamea* zu nutzen, um von Pailos zu fliehen. Sollten die Helden dieses Angebot nicht annehmen, geht Timor statt ihrer darauf ein.

Eine Beteiligung am Kampf gegen Mantikor lehnt Haridiyon jedoch ab, da er befürchtet, dass die Flucht hinab zur Stadt und die Rückeroberung der *Lamea* dadurch erschwert würden.



DIE FESTUNG DES HERZOGS

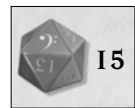
Von den Kerkern geht es aufwärts, vorbei an Dienstbotentrakten, Küchen, Gemächern und Festsälen. Auch innen überwiegt das schwarze Vulkangestein. Als reizvollen Kontrast gibt es jedoch immer wieder schwarze Säle und Gänge mit weißen Wänden, Säulen, Böden und Kapitelle zu bewundern. Somit wirkt die Festung im Inneren deutlich freundlicher als von außen. Allerdings schüchtern auch hier die zyklischen Proportionen der hohen Gänge und Säle die Betrachter ein.

Den Aufbau der Festung können Sie dem Plan auf der rechten Seite entnehmen.

DER THRONSAAL

Der größte Saal des Palastes hat schwarze Mauern mit zyklischen Steinen, die weiß verfugt sind. Ebenso weiß ist der breite, erhabene Marmorthron, der mit feinsten schwarzen Samtpolstern ausgelegt ist. Einige Schritt vor ihm und inmitten des mit weißem Marmor ausgelegten und mit schwarzen Intarsien geschmückten Bodens befindet sich ein kunstvoll gestaltetes Messinggitter, dessen Mittelteil man ent-

fernen kann und unter dem der Schacht gähnt, der zur **Grotte des Krakenmolches** (siehe Seite 84) führt. Der ansonsten schlichte und daher umso erhabener wirkende Raum ist leer, die Stille wird nur von gelegentlich hindurch eilendem Personal gestört.



DAS FEST DES HERZOGS

Zu Ehren seines Besuchs und um die erfolgreiche Festsetzung der *Prinzessin Lamea* zu feiern, lässt Herzog Berytos ein rauschendes Fest ausrichten – im alfanischen Sprachgebrauch: eine Orgie. Hierzu wird die Hohe Halle wie ein Feenwald geschmückt – oder zumindest wie etwas, das sich der Herzog wie einen Feenwald vorstellt. Die Bediensteten sind an diesem Abend als Dryaden und Satyre verkleidet. Einige Gladiatoren kämpfen Gefechte in der Verkleidung von Minotauern aus.

Sie können das Fest nach eigenem Geschmack und auf die Helden zurechtgeschnitten ausschmücken: So mag ein überforderter Koch ihren Weg kreuzen, ein Bediensteter, der seine Tochter verstecken will, die als 'Dryade' für die Festlichkeit bestimmt ist, oder ein Dieb, der die Festlichkeiten ebenfalls nutzt.

Die Hohe Halle

Die Hohe Halle grenzt an den Thronsaal des Herzogs. Der lang gezogene Raum weist mit seiner östlichen offenen Seite zum Meer hin. Hier sind einige Terrassen und ein kleines Amphitheater angelegt, in dem die Gladiatorenkämpfe stattfinden werden.

Hohe Halle, Terrassen und die Säulengänge zu beiden Seiten am Rande des Gartens sind mit reichlich Efeu, Weinlaub und jungen Bäumen geschmückt. Besonders die gefällten Bäume sind auf den trockenen Zyklischen Inseln ein durchaus kostbarer Schmuck. An den Wänden der Hohen Halle hängen Stoffbahnen herab, die man mit Bildern von Wäldern und mystischen Wesen der Zyklischen Inseln (Dryaden, Satyre und Minotauern) geschmückt hat.

Die Terrassen

An die Hohe Halle angrenzend, bis zu den jäh abfallenden Klippen, erstrecken sich Terrassen mit Blumenbeeten, Statuen von der Hand zyklischer Künstler, kunstvoll geschnittenen Büschen und einigen wenigen Bäumen und Mosaiken. Hier liegt auch eine kleine Arena, in der zur Unterhaltung einige Kämpfe und Darbietungen stattfinden. Während des Kampfes gegen die Verschwörer sollen die Terrassen mit ihren Versteckmöglichkeiten, ihrer Unüberschaubarkeit, aber auch den dahinter liegenden Klippen zum Schauplatz werden.

Die Gladiatoren

In einem Nebentrakt sind neben Musikanten und Gauklern auch die beiden Gladiatoren untergebracht. Die Kämpfer haben unterschiedliche Räume, in denen sie bei Ankunft der Helden gerade ihre Minotauern-Kostüme anlegen. Ein Fell bedeckt den ganzen Körper, selbst die Füße stecken in Fellstiefeln. Auf dem Kopf tragen die Kämpfer einen Helm mit einem ausgestopften Stierschädel, der so präpariert ist, dass unterhalb der Schnauze ein enges Guckloch zur Verfügung steht. Kostüm und Helm sind schwer und sperrig, daher gelten die Werte RS 2 und BE 4 (RS 1/BE 1 nach Abwerfen des Helms). Wenn die Helden die Gladiatoren überwältigen, können sie die Kostüme an sich nehmen, die eine hervorragende Tarnung bieten.

Dryaden und Satyre

Zum Thema des Festes und zu Ehren des hohen Besuches wurde die Dienerschaft für diesen Abend besonders nach Schönheit ausgesucht und als Dryade (weiblich) oder Satyr (männlich, auch als Faun bekannt) verkleidet. Beiderlei Geschlecht trägt den Oberkörper frei, ist jedoch unterschiedlich ausgestattet:

• **Dryaden** sind mit einem durchsichtigen hellgrünen Seidenrock bekleidet, der mit Pflanzenmotiven (Blätter, Ranken, Blüten) bestickt ist. Zudem sind sie mit (echtem) Efeu oder Weinranken behängt und mit Lorbeer gekränzt.

• **Satyre** tragen eine Fellhose aus braun gefärbter Phraischafwolle, um den Hals tragen sie eine Satyrflöte (Panflöte) und an einem Lederriemen eine pailische Hirtentasche, aus der sie den Gästen Rauschkraut reichen. Auch ihr Haupt ist mit einem Lorbeerkranz geschmückt.

DAS FEST

Als die Helden eintreffen, ist das Fest bereits im Gange. Die Verschwörer haben sich auf Liegesesseln in einem Halbrund um die Arena niedergelassen. Auf den Terrassen unterhalb stehen Musikanten (Satyrflöte und Leier) sowie Sänger und begleiten das Fest.

Szenen:

• Gerichte werden aufgetragen: Hähnchen mit Oliven und Kapern, verschiedene Fische in Weinsud oder Kräutermantel, Zyklopenspieß mit Kräutern und Tomaten, Olivenmus mit Kräuterbrot, gekochter Tintenfisch, blauer Pailoshummer etc.

• Zwei 'Satyre' und eine 'Dryade' bieten ein erotisches Schauspiel dar, das mit Tanz beginnt und in einem wilden Liebesspiel endet. Während die Gäste – je nach Geschmack amüsiert oder lüstern – zuschauen, blickt der Zwerg Pokallos gelangweilt umher.

• Eine Wache führt einen kurz gewachsenen Gefangenen herbei, der sich trotz seiner Handfesseln und seiner abgerissenen Kleidung würdevoll zeigt (Coragon Kugres, siehe *Die Prinzessin Lamea* auf Seite 82). Als er vor die Verschwörer geführt wird, beugt er sein Haupt in Richtung der anwesenden Al'Anfaner, bevor er den Herzog begrüßt. Nach einem kurzen Wortwechsel, der nur leise und daher unverständlich vorgetragen wird, hebt der Herzog seine Stimme: "Kapitän Kugres, wollt Ihr Euch nicht unserer Gruppe anschließen und auf diesem Wege Al'Anfa dienen?"

Stolz antwortet der Gefangene: "Ich glaube, dass Ihr vor allem Eurem eigenen Geldbeutel dient. Ich dagegen entscheide mich für jene, mit denen ich den Weg aus dem Gildenland zurück gemeistert habe." Ärgerlich wischt der Herzog die letzten Worte mit einer Handbewegung fort und lässt den Gefangenen abführen, der wieder zurück in eine Kammer im Palast gebracht wird. Sofern er nicht von der Lamea-Besatzung befreit wird, gelingt ihm im Tumult selbst die Flucht aus der Festung (siehe *Der aufrechte Al'Anfaner* auf Seite 83).

• Zwei als Minotauren verkleidete Kämpfer stürmen mit viel Geschnaufe und Gestampfe aufeinander los. Neben der Axt kämpfen die Kontrahenten auch mit Kopfstößen und ihren Hörnern. Aus dem anfänglichen Schauspiel wird ein blutiger Kampf, der erst endet, als einer der beiden Krieger leblos am Boden liegt. (Falls die Helden die Gladiatoren ausgeschaltet haben, siehe gegenüberliegende Seite, können Sie die Kombattanten durch zwei eingölte Ringer ersetzen).

Als der Herzog dem Sieger seinen Preis (einen vergoldeten Helm) überbringen will, tritt Rhodeon di Savartin-Shoy'Rina vor und bittet den Herzog: "Verzeiht, dieser Kampf war einer al'anfanischen Arena würdig. Gewährt mir daher die Gnade, dem edlen Sieger seine Trophäe zu überreichen."

Daraufhin überbringt der Al'Anfaner den Siegpriest und macht dem Kämpfer das Angebot, den Helm mit Silberstaub aufzufüllen, wenn er ihm "seine beachtlichen Kräfte und gut geübten Muskeln in Al'Anfa zu Verfügung stellt". Der Kämpfer bittet sich Bedenkzeit aus und zieht sich in sein Quartier zurück.

BLUT FÜR BLUT

DEN DOLCH IM GEWANDE

Wie sich die Helden den Verschwörern nähern, bleibt der Kreativität Ihrer Spieler überlassen. Sie könnten sich dem Herzog in der Minotauren-Verkleidung der Gladiatoren mit einer Waffe sehr weit nähern. Ebenso wäre es möglich, sich mit den Dryaden- und Satyrs-Kostümen auszustatten oder die das Gesicht größtenteils verhüllenden Helme der Leibwachen zur Tarnung zu nutzen, sofern Statur und Aussehen eines Helden zumindest grob zu der gewählten Rolle passen. Auch Illusions-Zauber können gute Dienste leisten. Und wenn alle Stricke reißen, können entschlossenes Vorgehen und schiere Schnelligkeit das Blatt zugunsten der Helden wenden.

Bedenken Sie, dass auch die Verschwörer reagieren werden, sobald sie etwas Seltsames bemerken: Insbesondere der aufmerksame Pokallos bietet sich an, um verschwindenden Dienern und Wachen nachzuspüren. Außerdem könnten Rhodeons Kristallkugel (*Warnendes Leuchten*) und der *Gefahreninstinkt* des Grauen Geiers anspringen, wenn die Helden ihnen mit direkten Mordabsichten zu nahe kommen. Machen Sie es den Helden nicht unmöglich, aber fordern Sie ihnen zumindest ihr ganzes Können ab, um diese Verbrecher zu stellen!

PALAST DES HERZOGS





25

DIE VERSCHWÖRER

Im Folgenden finden Sie einige Anregungen, wie sich die Verschwörer beim Fest und bei einem Angriff der Helden verhalten. Jeder der Schurken gilt in weiteren offiziellen Publikationen als tot. Sofern einer der Schurken entkommt, bleibt es Ihrer Spielrunde überlassen, ihn aufzuspüren und seiner Strafe zu überantworten.

Berytos Cossēira dylli Teremon

Der Herzog von Pailos (72 Jahre, 1,72 Schritt, beleibt, graues Bart- und Haupthaar), gekleidet in eine klassische zyklöpäische Toga, genießt das Fest und ist als Gastgeber darauf bedacht, dass es seinen Gästen an nichts mangelt. Als ein 'Satyr' einen Weinkelch umstößt, zwingt er den unglücklichen Diener, mit einem Stock bewaffnet gegen einen Gladiator zu kämpfen, der das Leben des Tollpatschs nicht schont. Schwer verletzt wird er aus der Arena getragen, während Berytos sich bereits lachend einem anderen Thema zugewandt hat.

Im Kampf: Behände versucht der massige Herzog zu flüchten. Dabei achtet er darauf, immer in der Nähe seiner Wachen zu bleiben oder Personal zwischen sich und die Angreifer zu bringen. Notfalls greift er zu seinem Dolch und hält ihn einer Bediensteten an die Kehle, die er als Geisel und Schutzschild gebraucht. Erst an den Klippen stellt er sich zum Kampf.



Berytos Cossēira dylli Teremon

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16; Rachsucht 12, Fettleibig

Herausragende Talente: Staatskunst 17, Überreden 16, Etikette 15

Dolch: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 DK H

LeP 36 AuP 22 WS 7 RS 0 GS 7 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich

Besonderheiten: Gegen einen magischen Angriff ist der Herzog mittels eines GARDIANUM-Gürtels (30 Punkte, auch gegen Einfluss-, Herrschaft-, Form- und Eigenschaften-Zauber) geschützt, der durch seine Arkaniumschließe in Form einer Schutz-Glyphe auffällt. Sein monatlicher Salat aus Olginwurz und Belmart schützt ihn vor allen Giften. Wenn Berytos die Zeit bekommt, wird er seine Chancen durch die Einnahme eines Kraftelixiers (Güte F; KK+5, KO+2, also auch AT+1, PA+1, TP+1 für einen Tag) steigern.

Pokallos

Den Sklavenhändler (Zwerg, 152 Jahre, gestutzter schwarzer Vollbart, feistes Grinsen) können die Schönheiten der Bediensteten nicht reizen, er misst sie eher mit den Blicken eines Händlers oder Fleischbeschauers. Für besonders geschickte Gladiatoren oder attraktive Bedienstete versucht er sofort einen Preis auszuhandeln.

Im Kampf: Der Zwerg versucht seine Größe als Vorteil einzusetzen und läuft gebückt im Schatten der Dekoration davon. Wird er gestellt, so zeigt sich, dass er meisterlich mit seinem Schwert und seinem Dolch umzugehen vermag – oder auch einem Speer, den er einem verdutzten Gladiator entreißt.



Pokallos

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, GE 14, CH 9, Goldgier 11, Gesucht II (in Albarnia und andernorts); Schwer zu verzaubern, Zwergennase 13

Herausragende Talente: Überreden 15, Schätzen 17, Handel (Sklaven) 16 (18), Gassenwissen 14

Schwert: INI 16+1W6 AT 19

PA 15 TP 1W6+6 DK N

Speer: INI 15+1W6 AT 17

PA 14 TP 1W6+5 DK S

LeP 45 AuP 58 WS 9

RS 0 GS 6 MR 7 (13)

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I; Standfest, Schnellziehen, Halbschwert, Aufmerksamkeit, Ausweichen I (–1*), Kampfreflexe, Wuchtschlag, Meisterparade, Gegenhalten (–2*), Finte, Ausfall, Gezielter Stich, Todesstoß, Umreißen (–2*)

Besonderheiten: Pokallos' Schwert trägt das Manufaktursiegel Saladans (TP 1W6+5, BF –2). Sein Dolch ist mit Tulmadron vergiftet (Stufe 15, Beginn nach 20 KR, 1W6 SP/KR, Halluzinationen, alle Eigenschaften –4), gegen das Pokallos immun ist. Darüber hinaus hat er sich durch sorgsame Dosierungen über viele Jahre eine Allgemeine Resistenz gegen Gifte herangezogen (–7 auf alle KO-Proben).

*) Erleichterungen durch Zwergenwuchs für Ausweichen, Umreißen und Gegenhalten.

Rhodon di Savertin-Shoy'Rina

(falls nicht **Im Kabinett der Kaiserin** getötet)

Der intrigante Magier (46 Jahre, hoch gewachsen, blauschwarzes Haar, Schnurrbärtchen, schwarze Gewänder, schweres Duftwasser) gibt sich allen Vergnügungen des Festes hin, auch wenn er nicht so sehr dem schweren Rotwein zuspricht, dass er die Kontrolle verlieren würde. Er wirft attraktiven Frauen gerne sein charmantes Lächeln zu, bei Wettkämpfen fordert er zu Wetten auf.

Im Kampf: Rhodon bleibt ruhig und versucht mit den Angreifern zu verhandeln. Unter anderem führt er ihnen vor Augen, welche diplomatische Verwicklungen es mit sich bringt, wenn man ihn – einen 'neutralen Gesandten Al'Anfas' – tötet. Seine Beteiligung an der Verschwörung leugnet er und verlangt Beweise. Wenn er es in Baliiri erbeuten konnte, trägt er immer noch das Testament Amenes bei sich (siehe **Im Kabinett der Kaiserin**, Seite 63) und verwendet es bedenkenlos als Druckmittel oder Köder. Als letztes Argument bietet er eine erhebliche Geldsumme (5.000 Dukaten) für sein Leben.

Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, CH 15, Begabung für Sprachen, Eitelkeit 5

Magierstab: INI 12+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK NS

Degen: INI 14+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N

LeP 34 AsP 54 AuP 39 WS 6 RS 0 GS 8 MR 7 (17)

Herausragende Zauberfertigkeiten: Objectofixo 18, Silentium 16, Brenne toter Stoff 15, Dunkelheit 14, Hartes schmelze 13, Desintegratus 12, Fortifex 13, Sensattacco 11, Gardianum 12, Nihilogravo 10 und weitere Zauber vor allem aus den Bereichen Hellsicht, Objekt und Umwelt

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Meisterliche Zauberkontrolle II, Simultanzaubern, Zauberroutine, Verbotene Pforten; Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Ausfall, Gezielter Stich

Besonderheiten: Rhodeons Zauberstab (aus Blutulme, lang, am Kopfe eingefasst ein schimmernder Opal) ist belegt mit den Stabzaubern Ewige Flamme, Seil des Adepten, Doppeltes Maß (auch Halbes Maß), Kraftfokus, Merkmalsfokus (Objekt), Flammenschwert und Apport. In Reichweite liegt seine Kristallkugel (Kugel des Hellsehers, Warnendes Leuchten, Wachendes Auge, Apport). Der Degen wurde mit einem permanenten ADAMANTIUM gehärtet (BF -4) und geschärft (TP 1W6+5). In einem Trickring hält er immer ein Antidot (Güte F) zu seiner Rettung bereit.

Der Graue Geier

(falls nicht in **Perlen, Gift und Maskenspiel** getötet)

Der Bettlerkönig (78 Jahre, 1,87 Schritt, hager, buschige graue Brauen, gelbliche Augen, graue Kleidung) folgt den Kämpfen und Tanzdarbietungen sichtlich ermattet, denn die Reise hierher hat ihn viel Kraft gekostet. Gelegentlich huscht (ohne Anlass oder im Gespräch mit einem der anderen Schurken) ein zufrieden-boshaftes Lächeln über sein Gesicht, da er sich über den gelungenen Doppelgänger-Streich freut.

Im Kampf: Da die Helden ihn auf unbekanntem Territorium erwischen, kann der Graue Geier nicht so einfach wie sonst verschwinden. Mit AXCELERATUS und BLITZ wird er sich Luft verschaffen, um mittels TRANSVERSALIS zumindest im Bereich der Klippen von einem Ort zum anderen zu springen. Ein erfolgreicher HAMMER DES MAGUS kann einen Helden über die Brüstung schleudern (so dass sich der Held mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe fangen und mit einer *Klettern*-Probe wieder auf die Terrasse ziehen muss, was mindestens 2 KR kostet).

Der Graue Geier

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, CH 15; Gabe Gefahreninstinkt 10; Herrschsucht 7

Herausragende Zauberfertigkeiten: Transversalis 17, Leib des Erzes 14, Foramen 15, Axxeleratus 13, Blitz dich find 16, Ignifaxius 10, Gardianum 11, Blick in die Gedanken 13, Sensibar 14, Penetrizell 12, Vocolimbo 8; viele Zauber aus den Bereichen Telekinese, Geisterwesen, Hellsicht oder Verständigung auf 10 und mehr

Zauberstab*: INI 12+1W6 AT 13 PA 14 TP 1W6+1 DK NS

LeP 30 AsP 60 AuP 33 WS 6 RS 0 GS 7 MR 7 (17)

Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit; Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten, Matrixverständnis, Simultanzaubern, Zauberroutine, 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.

Deredan Karinor (falls nicht in **Unter Haien** getötet)

Der Grande (Ende 50, gut aussehend, graumelierte lange Haare, blaue Augen) genießt das Fest in vollen Zügen und spricht reichlich dem Wein zu. Nach einigen Wortwechseln zieht er sich mit einer 'Dryade' in einen Laubengang zurück, um sich dort verwöhnen zu lassen. Umso herber wird für ihn die Ernüchterung, wenn seine Widersacher aus Mengbilla zuschlagen.

Im Kampf: Da er den Helden schon einmal unterlegen ist, wird Deredan stehenden Fußes die Flucht ergreifen. Sein Plan sieht vor, sich

in die Stadt, zum Hafen und schließlich zur *Sancta Velvenya Karinor* durchzuschlagen und Teremon zu verlassen. Das Schicksal der anderen Verschwörer ist ihm herzlich egal. Inszenieren Sie eine spannende Verfolgungsjagd durch die Palastanlage, bei der Deredan alles niederschlägt, was sich ihm in den Weg stellt – Diener, Konkubinen, Stallburschen.

Deredan Karinor

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16, Wohlklang, Eitelkeit 7

Sklaventod: INI 15+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+6 DK N

Dolch: INI 14+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+1 DK H

LeP 33 AuP 42 WS 7 RS 0 GS 8 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Finte, Ausfall

Besonderheiten: Deredans Sklaventod ist aus Mirhamer Stahl und Endurium: TP 1W6+6, TP/KK 12/3, BF -3, INI +1, WM +1/0. Außerdem verfügt Deredan über einen Mondsilberring, der ihn gegen Zauber schützt (GARDIANUM für 30 Punkte, auch gegen Verwandlungen und Beherrschungen). Sein Dolch ist vergiftet, nämlich mit Kukris (Stufe 12; Beginn nach 10 KR, dann 1W6-1 SP/KR, nach 10 KR Juckreiz, nach 15 KR Krämpfe), er selbst ist durch die Einnahme von Olginwurz immun gegen Gifte.

Die Garde des Herzogs

Herausragende Eigenschaften: KK 16, Eisern

Pailos: INI 9+1W6 AT 13 PA 10 TP 2W6+5 DK S

Schwert: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK N

LeP 32 AuP 40 WS 7+2 RS 5 GS 5 MR 4

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Sturmangriff

Besonderheiten: Die Wachen tragen zu Ehren der Gäste traditionelle zyklöpische Rüstung und Waffen (Bronzehelm und -harnisch, Beinschienen, Pailos oder Schwert) sowie Helme mit weit nach vorne gezogenem Gesichts- und Wangenschutz. Auf der Stirn des Helms ist ein goldenes Zyklopenauge eingraviert. Die Gardisten sind zwar loyal, kämpfen aber nicht bis zum Tode (sie geben auf, wenn ihre Lebensenergie unter 10 sinkt). Ist der Herzog besiegt, schwindet ihre Moral rasch.

DER LETZTE PLAN MANTIKORS

Einer der Schurken muss mit einem hämischen Satz sterben, der verrät, dass ein letzter Plan auf dem Festland seinen Lauf nimmt. Besonders der Herzog eignet sich gut für diese Rolle. Sollte ihn der Tod allzu schnell ereilen, so können Sie ihn durch eine der anderen oben aufgeführten Personen ersetzen.

Diese Szene soll die Helden veranlassen, schnellstens den Zyklopeninseln den Rücken zu kehren und mit Timor zurück zum Festland zu eilen. Mantikor ist erledigt – aber im Todeskampf hat er noch einmal sein mörderisches Gift verspritzt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der letzte Schlag hat den Herzog gefährlich nah an den Rand der Terrasse taumeln lassen, wo von unten das Dröhnen der brechenden Brandung heraufschallt. Man sieht den Schrecken in seinen Augen, als er erkennt, dass sein Ende unausweichlich ist.

Doch obwohl ihn ein weiterer Hieb trifft, huscht ein grimmiger, zynisch zufriedener Ausdruck über sein Gesicht. Bevor er in die Tiefe stürzt [oder *blutend seinen Lebensatem aushaucht, je nach Aktionen der Helden*], ruft er euch triumphierend entgegen: "Ihr glaubt, Ihr habt gewonnen? Ich verliere mein Leben, aber Ihr verliert alles. Mantikor hat seinen letzten Schlag bereits geführt – und Ihr werdet ihn nicht mehr aufhalten können. Jetzt in dieser Stunde wird der Krieg entschieden – ohne Euch. Kehrt nur nach Hause zurück, wenn es noch ein Zuhause für Euch gibt." Sein Lachen vergeht in einem letzten Schmerzenlaut. Dann ist der Herzog tot.

Gestatten Sie den Helden eine *Menschenkenntnis*-Probe, um zu erkennen, dass dies keine simple Finte war. Der Herzog hat nicht gelogen. Die Order an *Nandurian* (siehe **Der Doppelgänger** ab Seite 99), sich

an Timors Stelle zu setzen, wurde per Brieftaube erteilt, kurz nachdem die Helden Vinsalt verlassen haben – während die Helden zu den Zyklopen reisten, sandte Mantikor seine letzten, todbringenden Anweisungen und setzte sie mit Handlangern in die Tat um (siehe **Mörderische Maskerade** auf Seite 91).

DAS ENDE DER VERSCHWÖRUNG

Timor ist den Helden dankbar für ihre Hilfe und den Sieg über Mantikor. Er drängt jedoch auch auf die Reise zum Festland, um den letzten Plan der Verschwörer zu durchkreuzen, der sich im Abenteuer **Spiegelgefecht** ab Seite 97 enthüllt.

Durch ihren Einsatz haben sich die Helden jeweils **450 Abenteuerpunkte** verdient. Hinzu kommen *Spezielle Erfahrungen*, die Sie in besonders bemühten Talenten verteilen sollten, darunter vermutlich *Schwimmen* (insbesondere für alle Beteiligten im Kampf gegen den Krakenmolch), *Schleichen*, *Sich Verstecken* und so manche Kampferföhrigkeit. Bei der Reise auf die Zyklopeninseln haben sie eventuell auch neue Kenntnisse in *Geographie* erworben.

Fazit

Fast alle Karten liegen offen vor den Helden, und der Tod der Verschwörer hat einer lange währenden Kabale ein Ende gesetzt. Spätestens jetzt befinden sich Timor und die Helden auch im Besitz des Letzten Willens der Kaiserin Amene-Horas, der Timors Anspruch auf den Thron beweist. Doch noch steht ein letzter Kampf aus, der über das Schicksal eines ganzen Reiches entscheiden wird.

DAS SCHWARZE AUGE

Noch in Teremon oder auf der Fahrt von Pailos zum Festland haben die Helden Zeit, einige Ergebnisse der Güldenland-Expedition zu erfahren. Die *Prinzessin Lamea* war ursprünglich mit dem Geheimauftrag ausgelaufen, die Prophezeiung des Silem-Horas zu erfüllen (siehe **Die unsichtbaren Herrscher**): „Das Böse wird in der Welt einen Nistplatz finden. Nein, nicht einen, sondern derer sieben, wie Splitter des Grauens. Es wird größte Opfer kosten, diese zu vernichten. Doch ich weiß, wo die Waffe zu finden ist, sie zu vertreiben.“

Fahrt in die alte Heimat, findet die Spur der Alten. Bergt deren vergessenen Schatz und lüftet den Schleier, dann wird euch gegeben werden das Werkzeug eurer und meiner Rache. Vertilgt das Böse. Vertreibt es aus unserem Fleisch.“

Ursprünglich hatte man die ‘Waffe’ mit einem Enduriumschatz gleichgesetzt, den die Rote Harika auf dem Westkontinent heben wollte; doch dieses Unternehmen scheiterte. Auch wenn die *Lamea*

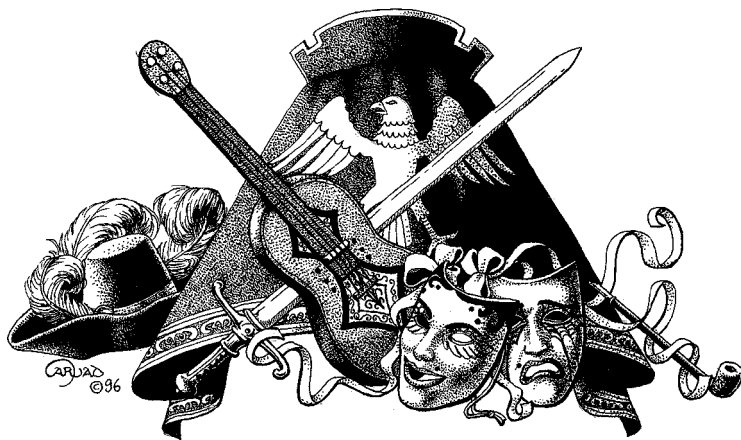
schließlich drei Kisten mit Endurium und anderen wertvollen Materialien wie selbstleuchtendem Illuminium und glasklarem Optrilith mitbrachte, ist die wertvollste Errungenschaft der Expedition das Wissen um die Macht des *Ea’Myr*.

Ea’Myr hat viele Namen: Sternauge, Stirnauge, Drittes Auge, Schwarzes Auge oder poetisch ‘der Stern der Alten’. Es ist das Erbe der *Alten*, eines höchst zaubermächtigen Volkes der Frühzeit, dessen Blut in den herrschenden Optimaten des güldenländischen Imperiums fortlebt. Auch wenn die Blutlinien heute schwach sind, beansprucht jeder Optimat für sich, ein geöffnetes Drittes Auge zu besitzen (und verbirgt sein Gesicht hinter einer Maske, um den Beweis nicht antreten zu müssen). Es geht jedoch die Legende, dass es jedem Potenzialträger gegeben ist, mit steigender magischer Macht sein Ea’Myr zu öffnen – ein Ereignis, mit dem unermessliche Zauberkräfte verbunden sein sollen.

Noch wichtiger ist aber eine selbst auf dem Westkontinent wenig bekannte Legende: Ea’Myr hat die Macht, selbst erzdämonische Artefakte vollständig zu kontrollieren oder zu vernichten, im Besonderen die Dämonenkrone (myranisch: *Nar’Shagarrai*) – sechs der früher dreizehn Splitter wurden so bereits vor vielen Jahrhunderten vernichtet (siehe **SRD 47, Aventurischer Bote 119**). Das Dritte Auge ist also die einzige Macht auf Dere, die Splitter der Dämonenkrone aus der Welt zu schaffen – oder ihnen ihr ganzes Potential des Grauens zu entlocken.

Es kann als gesichert gelten, dass die güldenländischen Einwanderer auch das Erbe der Alten über den Ozean nach Aventurien brachten, gehen doch beispielsweise die Zauberstäbe der Gildenmagier auf die Ritualgegenstände der Optimaten zurück. Die Mitglieder der Expedition sind davon überzeugt, dass einige altbosparanische Familien, namentlich die Linie der Horaskaiser und das Haus Firdayon (das sich auf Silem-Horas zurückführen kann) sowie die Familie Phraisop, die seit etlichen Generationen das Oberhaupt der Peraine-Kirche stellt, Nachfahren von Optimaten sind und damit (wenn auch tief verborgen) die Anlage zum Dritten Auge in sich tragen.

Die *Königsmacher*-Helden sollten stutzig werden, wenn sie die Einzelheiten der Berichte mit ihren jüngsten Erfahrungen vergleichen: **Der Ucuri-Funke** (siehe Seite 64) hat der Legende nach ähnlich phantastische Eigenschaften wie Ea’Myr, er wird über Blutlinien vererbt und hat seinen Ursprung bei den alten Horaskaisern. In der Vision Myrianas wird der ‘Stern der Alten’ sogar explizit erwähnt – Informationen, die wiederum die *Lamea*-Besatzung mit Verblöpfung und Hochstimmung aufnehmen wird. Ein Weg, die Kernartefakte der Schwarzen Lande zu vernichten, scheint gefunden.



KAPITEL VIII: TAGE DER ENTSCHEIDUNG (RONDRA 1030)

»Schwert ist ein Schwur, und Recht der Schwüre gilt.«
—William Shakespeare, König Heinrich V. (II, 1)

MÖRDERISCHE MASKERADE

Nach den Erkenntnissen **Im Kabinett der Kaiserin** hatte Mantikor zwei Dinge begriffen: Zum einen, dass Timor trotz allen äußeren Anscheins niemals ein Freund Al'Anfas oder Mantikors werden würde, zum anderen, dass er beim Kampf um die Krone nicht nur Heerscharen, sondern auch das Recht auf seiner Seite hat. Da war es für die Gruppe ein Geschenk der Schicksalsmächte, als sie mit dem Vaganten Nandurian einen Doppelgänger des Kaisers entdeckten (siehe **Der Doppelgänger** auf Seite 99). Rasch war der Plan geboren, Timor durch eine willfähige Mirhamionette zu ersetzen: Nandurian, der stets von der Gnade seiner Gönner abhinge, die den Betrüger entlarven könnten (wie einst Jaltek Mantikor ewig für den Tod Amenes verpflichtet gewesen wäre). Sobald der echte Kaiser beseitigt wäre, wollte man das Testament veröffentlichen (und gegebenenfalls noch Aldare durch die Hand Borons beseitigen) – um den falschen Timor felsenfest auf dem Thron zu installieren.

So steht selbst das Ende Mantikors auf den Zyklopeninseln der Durchführung dieses letzten Planes nicht im Weg. Denn während Timor noch an der Seite der Helden die Verschwörergruppe auslöscht, hat in Vinsalt der Schauspieler Nandurian bereits seinen Platz eingenommen. Niemand erkennt den Austausch, denn Timor war in den letzten Jahren immer wechselhaft und unberechenbar, so dass die Launen Nandurians nicht weiter verwundern. Sehr schnell nämlich beginnt Nandurian, der Emporkömmling aus bescheidenen Verhältnissen, Gefallen an der Macht zu finden und sie leidlich auszunutzen.

Noch im Auftrag Mantikors rüstet Nandurian zur alles entscheidenden Schlacht, in der er für die Verschwörung endgültig die Macht über das Liebliche Feld an sich reißen soll.

Doch als das Heer der Timoristen nahe dem Städtchen Côntris am Yaquir sein Lager aufschlägt und Nandurian im Spiegelschloss des greisen Signors *Lysadion di Côntris* Quartier bezieht, stößt er dort auf die *Spiegelmaske des Amazeroth* (siehe Seite 100 und **Hinter dem Thron 56**). Diese hatte der Signor einst als spiegelndes Artefakt in einem Kusliker Kuriositätenhandel erstanden. Der betrügerische Schauspieler Nandurian ist – ohne zu wissen, warum es sich handelt – sogleich fasziniert von der Maske des Vielgestaltigen Blenders. Die 'Maske der Macht' verleiht ihm ein Gefühl der Unbesiegbarkeit, und nachts wispert sie in seine Träume hinein Versprechen von Größe und Alleinherrschaft. Das aufkeimende Frohlocken des Erzdämons hört Nandurian nicht einmal, als er zum Großangriff auf seine Feinde bläst: Sterben sollen alle, die seine Regentschaft noch bedrohen können. Den Anfang machen die Handlanger Mantikors bei Hofe, die Nandurian zu deren eigenem Verblüffen gefangen setzen und ohne Prozess als Hochverräter hinrichten lässt. Dann wendet er sich den anderen Thronprätendenten zu.

DIE LAGE IM HOCHSOMMER

Ende Praios 1030 BF haben Aldarener und Timoristen viele tausend Krieger am unteren Yaquir zusammengezogen. Nur wenige Einheiten halten an den Grenzen des Lieblichen Feldes Wacht: die Windhager Axtschwinger im Phecadital, *Silvolio di Sanceria* und ein Teil von 'Khadans Kürassieren' in Oberfels, chababische Ritter vor der Pforte von Kabash, je zwei Banner Ardariten, Palastgarde und Söldner in Neetha und das halbe Seegarde-Regiment 'Schwert des Südens' in Drôl. Die Zyklopensee ist in Unruhe, da sich alanfanische und pailische Schiffe Scharmützel mit Einheiten des Seekönigs liefern. In Marvinko hält sich Graf Croenar fern vom Kerngebiet des Krieges und eine Garde von über 200 Söldnern aller Herren Länder um sich geschart – angeblich nur zu seinem Schutz. In den umliegenden Städten traut man dem alten Ränkeschmied nicht über den Weg und

hat Garnisonen zurückgelassen: Silbertaler Armbrustiere halten Silas, das Alte Regiment bewacht Methumis, die Republikanische Miliz dagegen Belhanka, und der Erzherrscher hat mit seinen Leibschwadronen Arivor nicht verlassen.

Alle anderen, die mit dem Kriegsgeschäft ihren Lebensunterhalt verdienen, befinden sich am Unterlauf des Yaquir, entweder in der Grafschaft Bethana oder im Norden der Mark Arivor. Arvedua von Radoleth (siehe **Hinter dem Thron 16, 108**) bewacht Vinsalt mit einem halben Regiment der Horaslegion, *Erlgard von Irendor* (die Gattin Ralmans) mit der anderen Hälfte dagegen Bethana. Um Landungsversuche der Grangorer zu vereiteln, hat Ralman eine Küstengarde von etwa 1.000 Kämpfern (Pikeniere und Hylailer Seesöldner) zwischen Bethana und Ruthor stationiert. Das Hauptlager der Timoristen mit über 5.000 Kombattanten befindet sich hingegen in Pertakis; geschützt von zwei weiteren Regimentern Chabab-Grenzer residiert der Kaiser einige Meilen entfernt im komfortablen Spiegelschloss von Côntris. Westlich des Ortes und bei Shumir haben die Schradoker Zwerge Schanzen und Tunnellabyrinth errichtet, die den Vormarsch jedes größeren Heerhaufens behindern.

Die Aldarener konzentrieren sich auf zwei Städte: In Sewamund steht Zandor von Nervuk an der Spitze einer 4.000 Kopf starken Armee, aufgebracht vom Handelsgold Grangors. In Kuslik hat Grifone da Cavalcanti fast 3.000 Krieger für Aldare versammelt. Auch viele Adlige der Mark Arivor haben sich Aldare angeschlossen und halten das südliche Yaquirufer von Kuslik bis Aldyra. Zandor und Grifone müssen, das ist Ralman klar, beide Heere vereinigen, um gegen ihn zu bestehen; andererseits entblößt er entweder Vinsalt oder Horasia, wenn er sich einem der beiden Heere zuwendet, um es zu vernichten.

So halten die Strategen einander in tödlicher Umfassung. Doch während Ralman gemäß der ursprünglichen Weisung Timors eine starke defensive Position aufgebaut hat (und er darauf wartet, dass den Aldarenern das Geld ausgeht), giert der falsche Kaiser nach dem Sieg. So hat Nandurian – gegen den Rat seines Befehlshabers – die unberechenbaren Strozzen angeworben und deren Anführer Coramar ya Strozza, nach seinem Wappen 'der Hetzhund' genannt, durch hohe Besoldung an sich gebunden.

Als am 1. Rondra aldarenische Einheiten Horasia bedrohen, befiehlt Nandurian Ralman, unverzüglich vorzurücken und den Feind zu schlagen, und Coramar, den unbequemen Herzog zu ermorden, sobald die Aldarener erledigt sind. Doch dazu kommt es nicht: Denn der vermeintliche Vormarsch war nur eine Finte Grifones, der das Gros seines Heeres auf einem Eilmarsch südlich des Yaquir bis nach Clameth führt – an seiner Seite reitet Königin Aldare, um ihre Getreuen anzuspornen. Zandor, durch Magie unterrichtet, überschreitet zur selben Zeit den Sewak und bahnt sich (unterstützt durch Überläufer unter den Adligen der Region) einen Weg über Ruthor und Arinken geradewegs von Norden auf Pertakis zu. Als die Timoristen nach einem Scharmützel bei Horasia die Täuschung bemerken, ist es fast zu spät. Grifones Einheiten, allen voran die Kusliker Seesöldner, überrennen die Garnison in Pertakis, die städtische Miliz läuft über.

Ralman eilt zurück und entsendet ein Vorauskommando mit Bethaner Kampfmagiern, um den Feind an seiner Schwachstelle zu treffen: In der Nacht des 5. Rondra brennt der Yaquir, als die Brücke von Pertakis durch massierten Einsatz des DESINTEGRATUS zerbricht und die Schiffe im Flusshafen durch Feuerzauber zerstört werden. Ein beträchtlicher Teil des aldarenischen Heeres ist damit südlich des Flusses gebunden, das Übersetzen dauert Tage statt Stunden. So trifft Ralman rechtzeitig ein, um einen Angriff auf den Kaiser in Côntris zu verhindern – aber die Sperrwerke im Westen sind jetzt nutzlos, da der Gegner im Osten steht. Es gelingt Zandor und Grifone, ihre Heerhaufen zu vereinigen, doch sind sie jetzt vollständig von Stützpunkten der Timoristen umgeben.

Als am 8. Rondra 1030 BF die Sonne über Pertakis aufgeht, ist beiden Seiten klar, dass dies die Entscheidung ist: Den Aldarenern ist der Fluchtweg versperrt, die Timoristen wollen die Scharte von Horasia ausweiten, und sowohl Aldare als auch Timor sind nah genug, um in die Hände des Siegers zu fallen.

ZEITTADEL

Anfang bis Mitte Rondra: Die berühmten Theaterfestspiele in Vinsalt, Kuslik und Arivor sind abgesagt – das Liebliche Feld hält den Atem an und wartet auf die Entscheidung auf dem Schlachtfeld. Ausrufer, Drucker und Pamphletisten genießen die Aufmerksamkeit, die sonst den Schauspielern zusteht.

1. Rondra 1030: Aldarenische Einheiten bedrohen Horasia. Nandurian setzt das Heer der Timoristen in Marsch, um ihnen zu begegnen. Grifone da Cavalcanti und Aldare marschieren jedoch südlich des Yaquir von Kuslik nach Clameth. Am selben Tag bricht Zandor von Nervuk mit einem weiteren Heer von Sewamund nach Süden auf.

3. Rondra 1030, Vollmond: In der stockfinsternen Nacht auf den 4. Rondra erstürmt die Vorhut der Aldarener Pertakis, die Miliz läuft über.

4. Rondra 1030: Die Timoristen bezwingen die aldarenischen Plänkler bei Horasia und erkennen, dass sie getäuscht wurden. Ralman macht eiligst kehrt.

5. Rondra 1030, Praiostag, Tag des Schwurs (höchster Rondra-Feiertag): Als der Feiertag um Mitternacht endet, zerstört ein Vorauskommando Ralmans die Brücke von Pertakis und die Schiffe der Aldarener, die damit von ihren Einheiten auf der Südseite des Flusses getrennt werden.

6. Rondra 1030: Die Hauptmacht der Timoristen erreicht Côntris, während Zandor und Grifone ihre Heerscharen bei Pertakis vereinigen. Nandurian bespricht mit Coramar ya Strozza seine Strategie für den Sieg: Während sämtliche Einheiten nur dazu da sind, die Armee Aldares zu beschäftigen, soll Coramar mit seinen Söldnern im Zentrum der Schlacht bis zu Aldare und Khadan durchbrechen, um beide zu töten.

7. Rondra 1030: Beide Heere nehmen bei Pertakis Aufstellung.

8. bis 10. Rondra 1030: Im Abenteuer **Spiegelgefecht** können die Helden Nandurian besiegen und später in der 'Zweiten Schlacht

von Pertakis' Khadan und Aldare das Leben retten. Das Eingreifen der Helden und des Kaiserdrachen Shafir beendet die Kampfhandlungen.

11. Rondra 1030, der Flug des Roten Drachen: Am Jahrestag von Graf Khadan Firdayons Aufbruch zur Rückeroberung des Lieblichen Feldes (751 BF) treffen sich Timor und Aldare in Schloss Myrendiö vor den Toren von Pertakis zu Verhandlungen.

Auf Golaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Yassiaga von Olbris, Condottiera, am 8. Rondra 1030 (**Hinter dem Thron 26**)

Tolman von Firdayon-Bethana, Prinz von Geblüt, am 9. Rondra 1030 (**Hinter dem Thron 14**)

Nita della Tegalliani von Balafür, Marchesa von den Goldfelsen, am 9. Rondra 1030

Talor Bramstetter, Baron vom Banchab, am 9. Rondra 1030

Agadir Elmayano ay Oikaldiki, Baron von Suderstein, am 9. Rondra 1030

Nandurian, der Doppelgänger, am 9. Rondra 1030

Lladalmir von Bahín, Gräfin von Tolfana, am 10. Rondra 1030

Comtessa Silphiona von Torrem-Schelf, am 10. Rondra 1030

Coramar ya Strozza, Condottiere, am 10. Rondra 1030 (**Hinter dem Thron 28**)

Visibili

Folgende Personen werden in künftigen Publikationen nicht mehr auftauchen:

Comtessa Irionya von Marvinko, Mutter Croenars und Abelmirs

Hirsmold von Gugelfall, Magistratin von Drôl

Lysadion di Côntris von Marudret-Tegalliani, Schlossherr (**Der Preis der Macht 37**)

Eskalation

Der Krieg endet.

DIE RÜCKREISE

»Nur Eile rettet mich, Verzug ist Tod.«

—William Shakespeare, Romeo und Julia (III, 5)

Nach der Aushebung des **Cosseira-Complots** hat Timor es eilig, den letzten Plänen seiner Gegner zuvorzukommen – was auch immer dies sein mag. Ihre Aufgabe als Meister besteht nun darin, die Helden zu fordern und ihnen spannende Hindernisse in den Weg zu legen, so dass sie die Gegend von Côntris möglichst während der Zweiten Schlacht von Pertakis erreichen, das heißt am **8. bis 10. Rondra 1030 BF**.

Denken Sie an den *Kurier des Zaren* von Jules Verne: Die Helden haben etwas Wichtiges zu erledigen, und ihr größter Gegner ist zunächst die Zeit, während das Land um sie herum in Unruhe ist. Halten Sie die Helden durch widrige Fügungen auf, wenn sie zu schnell vorankommen, und bescheren Sie ihnen glückliche Zufälle, wenn es nicht weitergeht – aber so in Maßen dosiert, dass die Spieler sich nicht gegängelt fühlen. Interessanter sind Herausforderungen, die die Helden mit ihren Fähigkeiten versuchen können zu lösen – verlangen Sie ihnen dabei durchaus das Letzte ab.

ÜBERFAHRT

Die Seereise von Teremon erfolgt wahrscheinlich auf der *Prinzessin Lamea*, dem schnellsten Schiff im Hafen. Selbst bei idealen, nur durch Zauberei oder Wunder erhältlichen Winden sowie Fahrt bei Tage und bei Nacht (Haridiyon und Bramstetter navigieren meis-

terlich) dauert es mindestens 15 Stunden, bis das Festland erreicht ist. Bei günstigen Winden ist mit 24 Stunden zu rechnen.

Flauten, Stürme, Seeungeheuer, Piraten und Schiffskonvois aldarenischer Städte wie Kuslik und Grangor können die Fahrt leicht auf bis zu vier Tage verzögern. Eine besondere Gefahr stellen die Schiffe Al'Anfas (zum Beispiel Pokallos' *Scepeitsche* und andere, noch von den Verschwörern angeforderte Galeeren auf dem Weg nach Pailos) und die herzogliche Flotte von Teremon dar (immerhin ein Dutzend Kriegsschiffe in höchster Alarmbereitschaft), die den Auftrag hat, kein Schiff ohne scharfe Kontrollen gen Osten passieren zu lassen.

LANDUNG

Wenn die Helden keinen besseren Vorschlag haben, steuert das Schiff Efferdas an (alternativ Terubis oder Mhoremis): eine kleine Stadt außerhalb des aldarenischen Machtbereichs, in der die *Lamea* und die Gruppe nicht gleich Aufsehen erregen, sich aber einen Überblick über die Lage verschaffen können (Kuslik ist tabu, Belhanka zu turbulent, die anderen großen Städte zu weit weg). Auch bei der Einfahrt in den Hafen könnten die Helden von Zöllnern aufgehalten werden oder der Gefahr einer Entdeckung und Gefangennahme ausgesetzt sein. Vielleicht wird der erste Hafen auch gerade belagert oder umkämpft, und sie müssen abdrehen und einen neuen Landungspunkt suchen.

NACHRICHTEN

Neuigkeiten, die die Helden im Hafen oder auf ihrem Wege in Erfahrung bringen können (wahr (+) / falsch (–):

Kriegsgerüchte

- ☛ Aldarener und Timoristen ziehen am unteren Yaquir zwei riesige Heere zusammen, um die Entscheidung im Thronfolgekrieg zu erzwingen. (+)
 - ☛ Es gibt nur drei Wege über den Yaquir, die für große Heere gangbar sind: bei Kuslik, bei Vinsalt und die Brücke von Pertakis. Mit der Fähre von Schelf würde es ewig dauern, alle Leute überzusetzen. (+)
 - ☛ Das Heerlager der Timoristen befindet sich bei Pertakis (+). Der Kaiser selbst ist dort. (+)
 - ☛ Timor hat Coramar ya Strozza und seine Leute angeworben. Gnade uns Tsa, wenn 'der Hetzhund' losgelassen! (+) Der Strozza hat mehr Unschuldige auf dem Gewissen als jeder andere im Lieblichen Feld. (vermutlich +)
 - ☛ Herzog Cusimo hat ein Heer aufgestellt – der Grangorer will Timor an den Kragen! (+)
 - ☛ Für Aldare streiten die Condottieri Grifone da Cavalcanti und Teucas de Solstono (+). Auch der Baron von Tikalen ist dabei! (+)
 - ☛ Königin Aldare zieht selbst in die Schlacht (+) – nach zwei Jahren werden die Kontrahenten nun persönlich aufeinander treffen (gilt nicht für Nandurian, aber für den echten Timor).
 - ☛ Die Armee Aldares steht dem Heer des Horaskaisers bereits Auge in Auge gegenüber (– vor dem 6. Rondra, danach +). Das wird die größte Schlacht aller Zeiten. (–)
 - ☛ (*frühestens ab dem 5. Rondra*): Bei Pertakis soll es zur bislang größten Schlacht dieses Krieges kommen. (+)
 - ☛ Der Kaiser hat den Angriff befohlen – jetzt will er es seiner Schwester zeigen. (+)
- Weitere Einzelheiten zur Heersituation finden Sie im Abschnitt **Die Lage im Hochsommer** auf Seite 91. Je näher die Helden Pertakis kommen, desto detaillierter wird die Schilderung.

Kaiserklatsch

- ☛ Timor ist in einem Schloss in der Nähe von Pertakis abgestiegen. (+)
- ☛ Timor residiert beim 'alten Maru' in Côntris (Signor Lysadion di Côntris von Marudret-Tegalliani). Alles voller Spiegel da, heißt's. Der greise Schlossherr sammelt wie verrückt alles, was glänzt und spiegelt. (+)
- ☛ Der Kaiser feiert ein Fest nach dem nächsten, dabei ist ihm seine Schwester in Kuslik so nah wie nie. (+)
- ☛ Der Kaiser ist sich seines Sieges scheinbar sicher, denn seit einigen Wochen treibt er es ganz besonders wild. Lässt sich jede Nacht eine andere Kurtisane oder junge Adelsdame ins Bett legen und kommandiert seine Berater herum wie Lakaïen (alles +). Aber Hochmut kommt vor dem Fall! (+)
- ☛ Habt Ihr's schon gehört? Timor-Horas hat sich sein Ebenbild in Schokolade geschaffen. (+)
- ☛ Ständig gibt's Wachteln, Kuchen und Zuckerwerk, als wenn er nie zuvor so was gegessen hätte. (+)
- ☛ Der Kaiser greift jeder Zofe unters Gewand. (+)
- ☛ Seinen Lieblingsspagen hat der Kaiser ins Verlies werfen lassen. Er hat ihm wohl nicht mehr gefallen. (+)
- ☛ Drei Höflinge wurden ohne Prozess hingerichtet – angeblich Hochverräter. (+) Vermutlich wollte Timor nur an ihr Geld und ihre Gattinnen gelangen. (–)
- ☛ Der Hetzhund (Coramar ya Strozza) ist des Kaisers liebster Befehlshaber geworden. Er amüsiert sich köstlich über dessen blutige Schlachtgeschichten. (+)
- ☛ Der Kaiser hat geprahlt, er werde seiner Schwester das Herz herausreißen und es seinen Hunden zum Fraß vorwerfen, wenn sie nicht vor ihm auf die Knie fällt. (–)
- ☛ Diese Hitze macht einfach jeden verrückt! (?)

Vermischtes

- ☛ Der alte Ränkeschmied Croenar von Marvinko lauert darauf, den Sieger zu erschlagen und selbst die Macht an sich zu reißen (wer weiß?).

- ☛ Die Almadaner bereiten eine neue Invasion in den Yaquirbruch vor (–, Morte Folnor ist noch nicht verwunden).
- ☛ Kaiserin *Rohaja von Gareth* hat angeboten, auf Seiten Aldares in den Konflikt einzugreifen – doch die aufrechte Königin hat abgelehnt, um ihr Land nicht an die Mittelreicher zu verkaufen (–, eine Legende, die unter den Aldarenern verbreitet wird).
- ☛ Gräfin *Lutisana von Thegûn* ist verschwunden (+). *Shafir der Prächtige* hat sie entführt, um Timor zu erpressen (–) / ein mystischer Drachenorden hat sie ermordet (–) / sie hat versucht, Timor zu beseitigen, und ist dafür hingerichtet worden (–).
- ☛ Die Theaterfestspiele sind abgesagt (+) – eine furchtbare Katastrophe für die Kunst! (?)

Schlussfolgerungen

Aus den Nachrichten sollten die Helden und Timor schließen, dass jemand, der vorgibt, der Kaiser zu sein, die Ursache des Problems ist (ob sie wissen, dass Nandurian die Rolle Timors spielt, oder es nur ahnen können, hängt von den Ereignissen in **Perlen, Gift und Maskenspiel** ab, siehe Seite 74). Der Betrüger residiert in der Nähe von Pertakis, wo alles auf eine Entscheidungsschlacht hinausläuft – die zahllose Opfer fordern wird.

Um militärische Einzelheiten zu erfahren oder eigene Botschaften abzusetzen, bietet es sich für die Helden an, in eine Sema-phor-Station einzudringen, siehe das Szenario **Das Schweigen der Klappertürme** auf Seite 94. Auf diesem Weg können – sehr zügig und durch die feindlichen Linien – Mitteilungen an Verbündete und potenzielle Helfer übermittelt werden (z.B. an Geron von Tikalen oder Amaldo Ravendoza), die den Helden bei Pertakis beistehen könnten. Wenn den Helden andere Mittel zur Verfügung stehen (etwa *Verständigungs*-Magie oder entsprechende Liturgien), kann die Übermittlung eventuell noch schneller vonstatten gehen.



EILRITT

Zu Lande ist das schnellste Verkehrsmittel ein Botenpferd, das zur Not zu Schanden geritten oder immer wieder an einer Wechselstation (gegen Bezahlung oder durch kühnen Diebstahl) gegen ein frisches Ross vertauscht wird. Falls ein Teil der Helden nicht gut genug reiten kann, kann die Gruppe auch eine Postkutsche mieten – spätestens, wenn sie sich dem Schlachtfeld nähern, werden die Helden jedoch gezwungen sein, das Gefährt entweder zu kaufen oder zu kapern.

Mit Pferd oder Eilkutsche braucht man von Efferdas nach Côntris (erst die Küstenstraße hoch, dann Umgehung von Kuslik, heimliches Übersetzen über den Yaquir bei Schelf, schließlich auf der Kronstraße flussaufwärts) im besten Fall einen Tag und eine Nacht, doch stellt dies eine extreme Belastung (es ist Hochsommer) für Mensch und Tiere dar. Verlangen Sie erschwerte Proben auf *Reiten* beziehungsweise *Fahrzeug Lenken* und verteilen Sie 2W6+3 Punkte Erschöpfung. Wenn die Helden nicht völlig abgekämpft am Ziel ankommen wollen, müssen sie zu magischer Unterstützung (MOVIMENTO o.ä.) greifen oder ihr Tempo reduzieren. Mit einer regulären Postkutsche braucht man für dieselbe Strecke zwei bis drei Tage. Von Terubis nach Côntris ist der Weg etwas kürzer (ein langer Tag im Idealfall / zwei mit der Postkutsche), von Mhoremis sind es nur ein halber Tag im gestreckten Galopp (einer mit der Kutsche).

Unfreiwillige Verzögerungen können durch die unsichere Fährverbindung bei Schelf eintreten (die Fähre kann auch zerstört oder von feindlichen Söldnern kontrolliert sein), durch Heerhaufen, denen es auszuweichen gilt, Straßensperren der Aldarener (oft mit mobilen Barrikaden aus angespitzten Holzpfehlen, sogenannten Yaquirischen Reitern) und Geheimagenten des Feindes, die sich im Hafen auf die Fersen der Gruppe setzen und diese versuchen gefangen zu nehmen (oder auszuschalten). Weitere Anregungen finden Sie in **Das Antlitz des Krieges (Hinter dem Thron 29–30)**.

Die Zerstörung der Brücke von Pertakis am 5. Rondra (siehe **Die Lage im Hochsommer** auf Seite 91) kann die Gruppe besonders lange aufhalten und in eine prekäre Lage bringen (mitten im al-darenischen Territorium), wenn sie erst in Arivor oder Clameth erfahren, dass die Brücke – immerhin der nächst liegende Übergang über den Yquir – nicht mehr existiert und sich anschließend zur Fähre von Schelf begeben müssen.

Bauen Sie außerdem mindestens ein Sommerunwetter mit Blitz, Donner und Regensturm ein, um zu demonstrieren, dass dieser Monat im Zeichen Rondras steht und das Auge der Herrin des Krieges auf der nahen Schlacht ruht.

SCHLUSSWORT

Sollten Ihre Helden über außerordentliche magische Mittel verfügen, etwa Fliegende Teppiche, Luftdschinne, die Dienste eines Drachen oder Teleportartefakte, ist dies natürlich der Moment, diese einzusetzen und dadurch zu glänzen. Passen Sie die Gefahren der Reiseart an (hungrige Westwinddrachen, nervöse Bogenschützen, Sturm, Limbusstrudel), ermöglichen Sie den Helden aber einen spektakulären Auftritt (insbesondere, wenn das Artefakt dafür geopfert oder beschädigt wird).

Da Sie allein Ihre Spielrunde gut kennen, müssen Sie deren Möglichkeiten bei Ihrer Zeitplanung berücksichtigen – und im Zweifelsfall die Schlacht bei Pertakis eher beginnen lassen.

DAS SCHWEIGEN DER KLAPPERTÜRME

»Kerkermeister, wie kam's,
dass Claudio zu so früher Stunde enthauptet wurde?«
»So war's mir befohlen.«
»Hattet ihr amtlichen Befehl dafür?«
»Nein, Herr, nur einen Brief durch einen Boten.«
—William Shakespeare, Maß für Maß (V, 1)

Zeit: Anfang Rondra 1030 BF (im Vorfeld der Zweiten Schlacht von Pertakis); als unabhängiges Szenario beliebig
Ort: an einer der Semaphor-Strecken (siehe unten)

In diesem Szenario geht es für die Helden darum, durch eine gefälschte Semaphor-Nachricht den Verlauf der Zweiten Schlacht von Pertakis (siehe Seite 101) entscheidend zu beeinflussen. Wenn die Helden sich eines Semaphorturms bemächtigen, können sie nicht nur die Nachrichten der Aldarener studieren (über Heeresbewegungen, Sichtungen und Geheimaktionen), sondern auch eigene Botschaften verschicken. Stellen sich die Helden dabei geschickt an und verwenden sie eine für den Adressaten, nicht aber für den Feind verständliche Bildsprache oder Verschlüsselung, gelangt ihre Nachricht binnen weniger Stunden durch die feindlichen Linien zu ihrem Ziel. Wenn die Helden die Semaphorstation anschließend für einige Tage unbrauchbar machen, wird niemand rechtzeitig von ihrem Manöver erfahren. Denkbare Adressaten sind (neben Freunden, Verwandten und alten Bekannten der Helden):

- Comto Amaldo Ravendoza (Vinsalt; Adlerritter)
 - Baron Geron von Tikalen (Pertakis; Teile vom Heerbann Tikalens)
 - Teucas de Solstono, Condottiere (Pertakis; Söldner oder Dämonenschlachtveteranen)
 - Wahrer der Ordnung Saryun Lorian (Vinsalt; Tempelwachen und Horasritter)
 - Niam von Bosparan (Vinsalt; Ganoven, Spitzel und Schlagetots)
- Die Genannten können einige Truppen aufbringen und zur Unterstützung der Helden aufs Schlachtfeld führen, etwa um ihnen ein Durchbrechen nach Cóntris oder zum Feldherrnhügel Aldares zu ermöglichen (siehe das Abenteuer **Spiegelgefecht** ab Seite 97). Die obige Auflistung nennt den momentanen Aufenthaltsort der Person und ihr mögliches Gefolge. Falls die Helden mittlerweile (oder zeitweilig) selbst zu Söldnerführern aufgestiegen sind (siehe **Hinter dem Thron** 31, 57), können sie auch ihre eigenen Einheiten alarmieren und in (Eil-)Marsch setzen – so dass die getreue Schar die Helden bei Pertakis erwartet.

Ziel der Aktion kann ein beliebiger Semaphor auf dem Weg nach Cóntris sein, das heißt entweder an der Küstenstraße zwischen Bethana und Belhanka, an der Yquirstraße zwischen Kuslik und Pertakis oder an der Kronstraße zwischen Arivor und Pertakis.

SEMAPHORE IM HORASREICH

Neben Botenreitern und Kutschendiensten existiert im Horasreich seit König Tolmans Zeiten eine weitere Möglichkeit, Nachrichten schnell von einer Ecke des Reiches zur anderen zu befördern: das

Netz der Semaphore, auch Wink- oder Klappertürme genannt, mechanischer Signalgeber, die eine ähnliche Methode verwenden wie die auf Schiffen verwendeten Signalflaggen. Mit diesen, Windmühlen nicht unähnlichen, Türmen als Medium und einem auf Komprimierung der Botschaft ausgerichteten Verschlüsselungssystem ist es möglich, Nachrichten binnen weniger Stunden von Grangor nach Neetha zu verschicken, was ansonsten mit einem Botenreiter Tage dauern würde.

Im Lieblichen Feld bestehen drei Nachrichtenstrecken mit einer Gesamtlänge von fast 1.000 Meilen: eine entlang der Küste von Grangor nach Dról, eine am Yquir zwischen Oberfels und Kuslik und eine dritte von Pertakis über Arivor und Silas nach Methumis. Bei einer durchschnittlichen Entfernung von acht Meilen zwischen den Stationen bedeutet dies, dass es etwa 120 Semaphorstationen gibt und das Kaiserliche Semaphorie-Regiment mehrere Hundert Personen in Dienst hält. Die Ränge (und auch die Bezahlung) entsprechen denen der Horaslegion. Der angesehene Dienst bei den Semaphoristen hat sehr viele Bürgerliche angezogen, die gut neun Zehntel der Besatzung stellen.

Semaphor-Stationen entlang einer Strecke sind mit mindestens vier Semaphoristen unter dem Kommando eines Leutnants besetzt, die Knotenstellen Kuslik, Methumis und Pertakis mit bis zu zwölf Semaphoristen unter dem Kommando eines Capitans. Von besonderer Bedeutung ist Vinsalt als Verknüpfungspunkt zu den Beilunker Reitern, dem Postendienst Pertakis und dem Orden vom Pentagramm zu Vinsalt.

Ein bis zwei Botenreiter leiten die Nachricht zum schlussendlichen Adressaten weiter, in der Regel ein Amtsträger der Krone, ein Offizier, Adliger oder lokale Magistrate. Denn die Übermittlung von Privatnachrichten geschieht nur in Ausnahmefällen, für gut beleumundete Personen von Stand und gegen ein fürstliches Entgelt von 4 Kreuzern pro Wort und Zwischenstation (also etwa 7 Dukaten für ein aus 25 Worten bestehendes *Semaphorat* von Neetha nach Grangor). Dennoch nutzen einige privilegierte Handelsmagnaten das System, um ihre Kontore über An- und Verkäufe zu instruieren. Liegt die Station in der Nähe einer Stadt, ist ein Teil der Semaphoristen mit der Annahme und Sortierung der Botschaften in einer kleinen Kanzlei beschäftigt.

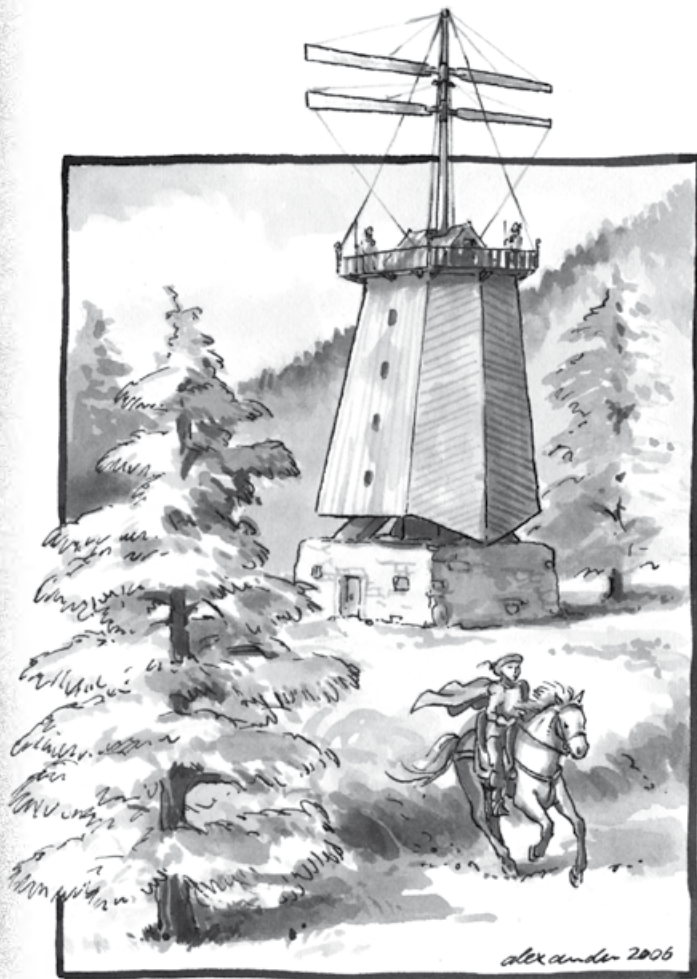
Die Semaphore im Krieg der Drachen

Obwohl die Leitung des Regiments bemüht war, die Semaphoristen aus dem Thronfolgekrieg herauszuhalten, damit die wertvollen Türme nicht Ziel von Angriffen würden, wurde die Loyalität von Offizieren und Mannschaften von Beginn der Auseinandersetzungen an auf eine harte Probe gestellt. Die meisten Semaphoristen waren (und sind) Aldare zugeneigt, der Schwester Madas, Dienerin Hesindes und Freundin des Nandus.

Durch die Konflikte sind derzeit einige Strecken gesperrt. Weitestgehend intakt sind die Verbindungen zwischen Grangor und Bethana sowie von Westenende bis Salikum und mit gelegentlichen Unterbrechungen auch bis Methumis (die Republik Belhanka kontrolliert alle ihren Machtbereich verlassenden Sendungen, schätzt jedoch die

schnelle Post). Die Semaphoristen im Wilden Süden wurden allesamt abberufen. Zu häufigen Störungen kommt es auf der Strecke von Kuslik über Pertakis bis nach Vinsalt (hinter Baliiri sind die meisten Türme zerstört oder verlassen) und auf der Verbindung Pertakis-Arivor (im Süden der Mark Arivor ist seit Monaten kein Semaphorat mehr übermittelt worden).

Viele der 'stationslosen' Semaphoristen haben sich Aldares Heer als Späher, Kuriere und leichte Kavallerie angeschlossen.



DIE SEMAPHORSTATION NUMERO XLIII

Der für die Helden interessante Semaphor liegt etwa vier Meilen oberhalb des Dorfs Vossierola (dessen genauen Standort Sie festlegen) am Rande eines Hügelwäldchens. Die Station selbst steht am Rande einer etwa zehn Schritt tiefen Klippe auf einer umfriedeten Lichtung und ist über einen rückwärtigen Pfad mit dem Dorf und der Straße verbunden. Zu Fuß ist man bis Vossierola etwas mehr als eine Stunde unterwegs, in scharfem Ritt etwa eine Viertelstunde.

Vossierola hat etwa 300 Einwohner, einen Perraine-Tempel und einen Rondra-Schrein. Um den Ort herum liegen Kornfelder, weiter außen einige Weiden für Rinder und Pferde, im Dorf kann man das Gackern von Hühnern und das Meckern von Ziegen vernehmen. Am Abzweig von der Kronstraße ins Dorf liegt das Gasthaus *Geronsruh*, das auch als Pferdewechselstation des Postendienstes Pertakis dient und vom Kaiserlichen Semaphor-Regiment als Annahmestelle und Raum für öffentliche Bekanntmachungen genutzt wird. All dies verkünden bunte Schilder über dem Eingang.

DIE ANLAGE

Die Station steht auf einer Lichtung von etwa 30 x 30 Schritt, die von einer etwa anderthalb Schritt hohen Mauer aus Feldsteinen U-förmig umgeben ist. Zur Klippe hin begrenzt ein einfacher Bretterzaun das Gelände, das größtenteils als Weidefläche für die Pferde der Station dient. Das Tor ist stets geschlossen und wird meistens von einem Posten im Auge behalten.

Der sich leicht verjüngende Turm hat einen quadratischen Grundriss von acht mal acht Schritt. Bis zum hölzernen Dach ist er etwa zehn Schritt hoch, der Turm mit den Winkarmen misst ebenfalls etwa zehn Schritt Höhe.

An den Turm schließt sich ein kleiner Pferdestall mit einem flachen Holzdach an; daneben befindet sich ein kleiner Verschlag für Ziegen und Hühner. Turm, Stall und Verschlag können jeweils nur von außen betreten werden.

ERDGESCHOSS

Dicke Natursteinmauern tragen die schwere Holzkonstruktion des Turms. Die robuste Eichentür kann von innen verriegelt, die schmalen Fensterschlitze mit schweren Holzblenden oder Rahmen mit Ölpapier verschlossen werden.

Der drei Schritt hohe Raum ist durch massive Steinbögen in neun kleinere Abteile untergliedert. Im mittleren ist die Mechanik des Semaphors untergebracht, insbesondere die Laufschienen der Gegengewichte. Rechts vom Eingangsbereich finden sich das Schreibbüro und dahinter das Archiv, dann ein Bereich, in dem Waffen, Rüstungen und Ersatzteile für das Semaphor gelagert werden, im Abteil gegenüber schließlich das Treppenhaus. Schreibstube, Archiv und Rüstkammer haben jeweils stabile Bretterwände und verschließbare Türen. Der gesamte Bereich linker Hand ist als Küche und Aufenthaltsraum vorgesehen.

KELLER

Im Keller des Turms endet in der Mitte der Schacht der Semaphor-Mechanik. Es gibt eine Zisterne, einen Vorratskeller und eine Badstube mit Wasserkessel und Latrine. Der anderthalb Spann dicke Abfluss führt in Richtung Klippe.

ERSTER STOCK

Auch das erste Obergeschoss (ebenfalls etwa drei Schritt hoch) ist durch Steinbögen unterteilt; auch hier sind die Fensteröffnungen nur schmale Schlitze (in die sich bestenfalls ein *Schlangemensch* hineinwinden könnte). Hier oben finden sich die Schlafkammern der fünf Semaphoristen, das Zimmer des Leutnants, das Treppenhaus und im mittleren Abteil der Schacht mit der Mechanik des Semaphors. Ein Abteil (mit Blick über das Tal) bildet die obere 'Vorhalle'. Die Schlafkammern sind klein, recht spärlich, aber individuell eingerichtet und um die Mechanik herum gebaut; nach außen läuft um drei Viertel des Turms eine Art Wehrgang.

DER KLAPPERTURM

Das zweite Obergeschoss ist vier Schritt hoch, aus Holz gebaut und läuft von einem Grundriss von sechs mal sechs Schritt aus spitz zu. Das Dach ist mit lederüberzogenen Holzschindeln gedeckt und halbwegs feuerfest; die Öffnung in der Mitte, durch die das Gestänge des Semaphors führt, kann mit einer Plane verschlossen werden.

Zentrum des einzigen Raumes ist das offene Steuergestänge des Semaphors: vier Bedienungsarme und zwei Pedale (die der Arretierung der Arme dienen). Ähnlich wie bei einem Storchenschnabel (dem Zeichengerät) werden die Bewegungen der Steuerarme vergrößert auf die eigentlichen Winkarme übertragen, die zur Kraftersparnis an Gegengewichten aufgehängt sind.

An den Außenwänden finden sich Schränke und Regale, in denen sich gewachste Mäntel, Kopien der Nachrichten des Tages und dergleichen finden. Der eigentliche Schatz der Station – die beiden Meulenar-Gläser (Fernrohre) und das Schlüsselbuch – werden, wenn sie nicht in Gebrauch sind, in einer mit Eisenplatten beschlagenen Truhe neben dem Gestänge aufbewahrt, zu dem der Leutnant einen Schlüssel mit sich führt.

Vier in waagerechter Position arretierbare Luken führen nach draußen auf die Galerie. An einem der Dachbalken hängt ein Alarmhorn. Von hier aus beobachten die Semaphoristen mit ihren Fernrohren die benachbarten Stationen. Im Osten führen ins Dach eingelassene Stufen zum Gestänge hinauf.

Oberhalb des Daches erhebt sich die eigentliche Signalanlage: ein zentraler Mast, der zehn Schritt über das Dach aufragt und an dem in fünf bzw. neun Schritt Höhe die Paare der Winkarme angebracht

sind. Die Steuergestänge der Winkarme und die Seile, an denen die Gegengewichte hängen, werden jeweils in Schellen geführt, die sich in einem halben Schritt Abstand übereinander befinden. Auf einer Seite des Hauptmasts sind Krampen als Kletterhilfen angebracht. Die Winkarme sind leuchtend rot angemalt, vier Schritt lang und einen halben Schritt breit; sie können einzeln jeweils in 45°-Schritten bewegt werden, was theoretisch 625 verschiedenen Zeichen erlaubt. (Auf die Zeichensprache der Winktürme einzugehen, würde hier aber deutlich den Rahmen sprengen.) An die Enden der Winkarme können Laternen mit Kugelspiegeln dahinter aufgesteckt werden, um dringende Nachrichten auch nachts weiterzubefördern. Da es sich um eine Linien-, nicht um eine Knotenstation handelt, ist der Mast nicht drehbar, was die Mechanik entscheidend vereinfacht.

UNBEFUGTES EINDRINGEN

Mit dem Rauschen der Wälder im Wind und den Geräuschen des in der Station gehaltenen Nutzviehs sowie dem Knarren und Klappern der Turm-Mechanik sind *Schleichen*-Proben eigentlich nicht notwendig.

Möglichkeiten, ungesehen zum Turm zu gelangen, gibt es einige, die aber allesamt mit *Sich Verstecken*-Proben verbunden sind: von der Klippe her (Brombeergestrüpp), in der Nähe der Klippe über die Mauer und dann in den Sichtschutz des Stalls (kann eventuell von oben eingesehen werden, aber kaum vom Tor), im Schutze der Nacht oder eines Unsichtbarkeitszaubers, durch Betäuben der Torwache etc.

Üblicherweise sind jeweils drei der sechs Semaphoristen im Dienst: einer als Torwache und zwei auf dem Turm. Wachwechsel ist zur Mittagszeit. Nachts befindet sich normalerweise nur eine Signalwache auf dem Turm. Die Qualität der Schlösser und die Stabilität der Türen seien Ihnen als Meister überlassen, es handelt sich jedoch auf jeden Fall um solide Handwerksarbeit.

DIE BESATZUNG

Turm Numero XLIII wird von insgesamt sechs Semaphoristen betrieben: Leutnant *Vallo* als Kommandant, einem Korporal und vier Soldaten, die sich momentan nicht über zu wenig Arbeit beklagen können. Sicherlich wird einer von ihnen eine Liebschaft im Dorf, ein anderer vielleicht Spielschulden haben oder dem Alkohol zugeneigt sein – aber die Helden haben kaum die nötige Zeit, daraus Kapital zu schlagen.

Wenn sich die Helden aber vorher im Dorf umgehört haben, mögen geschickt angebrachte Kenntnisse ("Und ich soll Euch von Estallia auch liebe Grüße ausrichten." / "Ihr wollt Estallia doch lebend wiedersehen?" / "Wenn Ihr Euch ruhig verhaltet, werden wir uns bei Dom Lucio wegen der fünf Horasdor für Euch verwenden.") entweder die Stimmung auflockern und mögliches Misstrauen reduzieren oder die überlegene, da informierte Position der Helden klarstellen. Keiner der Semaphoristen ist so wahnwitzig, seinen Dienst über sein Leben zu stellen.

Typischer Semaphorist

Rapier: INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Leichte Armbrust: INI 9+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+6
LeP 32 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 6

Vor- und Nachteile: häufig Herausragender Gesichtssinn, Verbindungen, Prinzipientreue und Arroganz, bisweilen Balance und Gutes Gedächtnis

Talente: kompetent in Kampffertigkeiten, durchschnittlich in körperlichen, Wissens-, Handwerks- und Naturtalenten, erfahren in gesellschaftlichen Talenten, eine Fremdsprache; besondere Schwerpunkte: Athletik, Heraldik, Lesen/Schreiben, Sinnenschärfe

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I

Veteranen wie Semaphor-Leutnant Horasio Emmeran Vallo verfügen über etwas höhere Eigenschaften und Kampfwerte, bisweilen Adlige Abstammung sowie die zusätzlichen Sonderfertigkeiten Defensiver Kampfstil, Gezielter Stich, Linkhand und Parierwaffe I.

DIE GEHEIME BOTSCHAFT

"TANZ, SCHMETTERLING, TANZ ...!"

Da die Helden die Geheimzeichen der Semaphorie höchstwahrscheinlich nicht kennen, wäre es riskant, den Turm zu stürmen und die Semaphoristen zur Übermittlung einer Nachricht zu zwingen. Zu leicht könnten diese Alarmzeichen oder nachteilige Botschaften verbreiten, ohne dass die Helden es rechtzeitig merken. Daher sollten sie sich zunächst bemühen, die Nachricht auf dem regulären Weg abzusetzen. Es ist nützlich, wenn die Helden auf Bilder oder Formulierungen zurückgreifen, die für einen Uneingeweihten Unsinn ergeben, von der Zielperson aber sofort verstanden werden, etwa eine scheinbare Warenbestellung oder ein Liebesgedicht.

Je nachdem, wie die Helden das weitere Vorgehen geplant haben, können sie ihren Brief etwa im *Geronsruh* übergeben, woraufhin sich der Meldereiter auf sein Pferd schwingt, um die Botschaft an der Station abzugeben. In diesem Fall können die Helden aber nur schwer abschätzen, ob und wann die Nachricht gesendet wird.

Sie können sich aber auch zur Station begeben, um die Nachricht selbst zu überreichen und auf deren Versendung zu warten. Wahlweise kann diese Aufgabe auch von einem einzelnen Helden übernommen werden, während sich der Rest der Gruppe in Bereitschaft hält. Leutnant Vallo davon zu überzeugen, dass man wirklich nur ein nobler und vermögender Gutsbesitzer oder eine königstreue Offizierin ist und die Nachricht zudem völlig unverfänglich, verlangt etwas freundliche, vielleicht 'vergoldete' Überredungskunst. Um die Nachricht darüber hinaus als Eildepesche zu verschicken, müsste man schon Phex heißen oder mit Zauberei nachhelfen.

Sie sollten die Helden ein wenig zappeln lassen, ehe alles ganz glatt abläuft. Etwa fünf Minuten nach Übergabe der Nachricht beginnt der Semaphor zu klappern (nach einer halben Stunde, wenn es sich nicht um eine Eildepesche handelt).

NUMERO XLIII SCHWEIGT

Das Absenden der falschen Nachricht war vermutlich ein Kinderspiel für die Helden. Aber wie bringt man ein Semaphor zum Schweigen, ohne dass die anderen Stationen es mitbekommen?

Für Krisenzeiten wie diese hat das Semaphor-Regiment ein System aus Alarmmeldungen eingeführt – und natürlich sind es Zeichen, die sich mit möglichst wenigen Handgriffen (in Kampfsequenz-Zeiten gedacht: *drei Aktionen*) umsetzen lassen. Das heißt, ein Verhindern der Nachricht muss schnell gehen, und entweder mechanischer Sachverstand oder Zauberei sind hier fast unabdingbar. Bei letzterem sollte es natürlich ebenfalls nicht zu spektakulär werden – eine am Nachmittag im Rondramond aufziehende NEBELWAND erregt Verdacht, eine mittels AURIS NASUS geschickt platzierte Illusion einer bestimmten Winkarmstellung sicherlich weniger.

Wenn die Helden die Station vor ihren Aktionen beobachtet haben, können sie feststellen, dass es offensichtlich Zeichen für 'bereit zum Empfang von Nachrichten' und 'beschäftigt; empfangen Nachricht aus dem Süden/Norden' gibt. Dies dürften die Zeichen der Wahl sein, die auch ein längerfristiges Schweigen erklären könnten. Wenn gerade das letztgenannte Zeichen vor Einbruch der Dämmerung gesetzt wird, sind sicherlich schon einmal acht Stunden gewonnen.

Wie die Helden genau vorgehen, hängt von der Zusammensetzung der Gruppe ab, aber es ist essentiell, ungesehen (oder ohne Verdacht zu erregen) in den Turm zu gelangen und dann blitzschnell die Mechanik zu blockieren (was durchaus im Erdgeschoss möglich ist) und/oder den Mann an den Steuerstangen mit einem PARALYSIS, sofort wirkenden Schlafgift o.ä. auszuschalten und danach zu verhindern, dass jemand anderes das Alarmzeichen sendet oder das Horn bläst.

Es ist mit guter Zeitplanung durchaus möglich, sofort nach dem Versenden der Nachricht zuzuschlagen, wenn sich die Helden also ohnehin bereits im Turm befinden. Bedenken Sie aber, dass die Helden Zeugen hinterlassen werden, wenn sie sich nicht wie gemeine Mordbrenner aufführen oder geschickt mit Zaubern (IMPERSONA, MEMORABIA) agieren. Vielleicht hilft eine phexgefällige Scharade, bei der die maskierte Gruppe das eine unmaskierte Mitglied, das die Nachricht überbracht hat, in der Station überfällt ("Haben wir dich,

Bube!) und 'sicherheitshalber' zusammen mit der 'Entführung' auch noch das Semaphor unbrauchbar macht.

АБСПАП

Wenn die Helden nicht allzu brutal vorgegangen sind, dürften die Besatzung der Station und ihr Semaphor spätestens 24 Stunden nach dem Überfall wieder einsatzbereit sein. Vielleicht werden sie schon vorher einen reitenden Boten in Richtung Pertakis geschickt haben – doch zu spät: **Das Spiegelgefecht** hat bereits begonnen.

ЛОПН ДЕР МÜНЕН

Je nach Komplexität der Ermittlungen und des Überfalls können Sie für dieses Szenario **zwischen 100 und 150 Abenteuerpunkte** pro Held verteilen. Als Spezielle Erfahrungen bieten sich je nach Vorgehensweise *Schleichen, Überreden, Menschenkenntnis, Schriftlicher Ausdruck* und eventuell sogar *Kryptographie* an.

ДАС ШВЕІГЕН ДЕР КЛАППЕРТÜРМЕ АН АНДЕРЕМ ОРТ ЗУ АНДЕРЕР ЗЕІТ

Sollten Sie diesen Szenariovorschlag in einem anderen Zusammenhang einsetzen wollen, spricht nichts dagegen, eine ähnliche Anlage auf einem anderen Streckenabschnitt zu platzieren.

Die grundsätzlichen Gegebenheiten (relative Nähe zu einem Dorf, aber in erhöhter, taktisch günstiger Lage) gelten für viele der Stationen.

Eine typische Ausgangssituation ist im Verlauf des Krieges: das Abfangen eines Kuriers, das Entschlüsseln seiner Nachricht und das Einspeisen einer geänderten Nachricht in das Semaphor-System. Ganze Schlachten können so gewonnen werden. Ein Beispiel:

Die aldarenische Nachricht: »17 Ron. Derweil sind 3 Fass vom besten neethanischen Essig zu euch unterwegs und werden zum Besinnungsfest eintreffen. Beachtet: Der Essig ist sehr sauer und sollte gestreckt werden.« ist folgendermaßen zu lesen: Essig steht für timoristische Truppen (vermutlich Chabab-Grenzer), drei Fass sind drei Banner oder andere Einheitengrößen, der Hinweis steht für die besondere Gefahr, die von den Truppen ausgeht. Das Besinnungsfest (der Tag von Bosparans Fall) findet am 22. Rondra statt.

Wenn man den Warnhinweis durch etwas Kreatives ersetzt wie »Entgegen der Deklaration handelt es sich um einen vorzüglichen Wein, der auch Ihrer Majestät munden wird und sofort getrunken werden sollte.« deutet dies dem Empfänger an, dass die Truppen in Wirklichkeit Überläufer sind – und er sie fatalerweise passieren lässt oder mit offenen Armen empfängt.

СПІГЕЛГЕФЕЧТ

»Das ist mehr als ein Verbrechen, das ist ein Fehler.«
—Joseph Fouché (1763–1820) zu Napoleon

Zeit: Anfang Rondra 1030 BF
Ort: Côntris und Pertakis

ДАС АБЕНТЄВЕР

Das Horasreich steht am Vorabend der alles entscheidenden Schlacht zwischen Aldarenern und Timoristen – entgegen den Wünschen Timors. Ein Doppelgänger hat die Rolle des Horaskaisers übernommen und eigenständig (oder auf Weisung Mantikors) zum Angriff geblasen. Das Schlachtfeld wird bei Pertakis liegen, der falsche Timor hält sich im nahe gelegenen Côntris auf. (Diese Fakten sollten Ihren Helden auch zu Beginn des Abenteuers klar sein.)

Dort im Spiegelschloss zu Côntris müssen die Helden gegen den Doppelgänger Nandurian antreten, den sie vor anderthalb Jahren in den Gassen Vinsalts vor einem wütenden Mob gerettet haben (im Abenteuer **Die Stunde des Todes**). Doch Nandurian ist durch die Spiegelmaske des Amazeroths zu ungeahnten Fähigkeiten gekommen. Erst wenn die Helden begreifen, dass es die Maske ist, die Nandurian diese Macht gibt, sind sie in der Lage, ihn zu bezwingen.

Nachdem der Doppelgänger besiegt ist, gilt es noch das Leben Aldares und Khadans zu retten, denn Nandurians letzte Anweisung an den Söldnerhauptmann Coramar ya Strozza war, die Königin und ihren Sohn zu töten. Die Helden müssen auf das Schlachtfeld eilen, das sich wenige Meilen nördlich von Pertakis erstreckt. Dort wird ihnen klar, dass der Vorstoß Coramars ins Zentrum der Schlacht bereits begonnen hat – ein Wettrennen zum Feldherrnhügel Aldares beginnt, wo die Kontrahenten aufeinander treffen.

СÔНТРИС



28

АНКУПФТ ДЕР ХЕЛДЕН

Der Weg zum Schlachtfeld führt in jedem Fall durch Côntris. Aus welcher Richtung und mit welchem Transportmittel die Helden eintreffen, hängt – ebenso wie Datum und Tagesstunde – vom Verlauf der **Rückreise** von Tere-mon ab (siehe Seite 92). Ein idealer Zeitpunkt sind die frühen Morgenstunden des 10. Rondra 1030 BF.

Tagsüber lastet eine Schweiß treibende Hitze unerträglich drückend auf den Menschen, auch die lauen Nächte bringen kaum Kühlung. Sehnlichst wünscht man sich ein Gewitter herbei, das die schwere Luft mit einem Schlag hinwegfegt. Der mit den Helden reisende echte Timor hat sich trotz der drückenden Hitze eine Kapuze bis tief ins Gesicht gezogen, um nicht zufällig erkannt zu werden.

Wenn Sie glauben, dass die Helden sonst zu leichtes Spiel haben oder versuchen könnten, mit Timor und dem Testament zunächst zu Ralman und/oder Aldare vorzupreschen, hat der Doppelgänger folgende Order an alle Soldaten unter seinem Kommando ausgegeben: "Gesucht wird Nandurian, ein Schauspieler, der den Kaiser bereits oft verunglimpft hat und diesem frapierend ähnlich sieht. Nandurian kann sehr überzeugend in seiner Rolle sein und hat mit dieser Maskerade schon viele Verbrechen begangen. Vorsicht: Der Betrüger ist bewaffnet und gefährlich. Sollte er bei seiner Ergreifung Widerstand leisten, ist er ohne Federlesens zu töten." (Wenn Nandurian weiß, dass die Helden Timor begleiten, können Sie hier auch noch eine Beschreibung Ihrer Gruppe als "bekannte Komplizen" anfügen.) Dieser Befehl kann auch als Wink für Helden dienen, die noch nicht gemerkt haben, wer hinter dem Timor-Doppelspiel steckt.

Wenn Sie die Annäherung der Helden erleichtern wollen, können Sie die Ankunft auch in ein Sommergewitter legen – strömender Regen, rollender Donner und zuckende Blitze untermalen das Finale im Spiegelschloss sehr stimmungsvoll und sorgen für beeindruckende Lichteffekte in den zahlreichen Spiegeln.

ДІЕ СТАДТ

Westlich von Côntris liegen über mehr als eine Meile ausgedehnte Barrikaden, Tunnellabyrinth und Schanzen, die von den Schradoker Zwergen angelegt wurden, aber jetzt verlassen sind (entweder vollständig oder bis auf einzelne Wachposten nach Ihrem Ermessen).

Die Stadt, bei der die Seneb-Horas-Straße von Bethana und die Yacquistraße von Kuslik zusammenlaufen und gemeinsam weiter nach Pertakis führen, macht einen fast trübselig wirkenden Eindruck. Lediglich die vielen Gasthäuser zeugen davon, dass hier zahlreiche Durchreisende übernachten. Am südwestlichen Stadtrand auf einer Anhöhe steht ein Semaphorturm, gleich daneben das Stammhaus des Postendienstes Pertakis nebst Gaststätte *Posthof*. Das Spiegelschloss am Nordrand des Ortes ist das auffälligste Gebäude.

Zahlreiche Fuhrwerke und eine wahre Zeltstadt, die sich vom höher gelegenen Schloss bis zur Stadt erstreckt, machen das Heerlager der

Timoristen aus. Obwohl hier nur noch eine eiserne Reserve von 200 Soldaten (hauptsächlich zur Bewachung des Kaisers) weilt, herrscht hektische Betriebsamkeit. Das Hämmern von Schmieden, das Schnauben der Pferde und das Gelächter der Huren und Lustknaben sind allgegenwärtig. Der Großteil der Soldaten befindet sich derweil bei Pertakis und ficht in der Entscheidungsschlacht des Krieges. Doch ein Tross von über 3.000 Personen genügt (noch einmal ebenso viele sind am Schlachtort), um aus der Kleinstadt über Nacht einen schillernden Schauplatz zu machen.

DAS SPIEGELSCHLOSS



ÄUßERE ANSICHT

Errichtet wurde das Schösschen im Yaquirtaler Stil auf einer Anhöhe am nordöstlichen Stadtrand. In seiner Form ähnelt es einem V mit stumpfem Winkel, jeder der Flügel ist etwa 40 Schritt lang und über 15 Schritt breit, die 'flache Spitze' mit dem Haupteingang zeigt zur Stadt hin.

Zwischen den beiden Gebäudeflügeln ist ein Palastgarten angelegt, in dem weniger die sorgsam gestutzten Hecken und Blumenbeete dominieren als vielmehr ein von großen Goldfischen bewohnter Teich. Hinter dem Garten und einem Brunnen schließen sich Remisen, Stallungen und Unterkünfte für Gardisten und Diensthofen an die knapp drei Schritt hohe Außenmauer an. Jene bildet ein großzügiges Achteck um das Gelände herum. Das Haupttor ist von zwei Türmchen flankiert, ein zweites, unscheinbares Tor zeigt nach Osten.

Das zweigeschossige Hauptgebäude bietet mit seinen Wänden aus weißem Eternenmarmor ('Spiegelmarmor') und der von Säulen getragenen Veranda über dem Eingang einen imposanten Anblick. Spitztürmchen an den Hausecken und die Erker machen einen verspielten Eindruck, die meisten Fenster sind aus Glas und zeugen von Reichtum. Während es an den Frontseiten beider Flügel nur je einen relativ kleinen Balkon gibt, wird die Rückseite großteils von einem einzigen, durchgehenden Balkon eingenommen. Treffen die Helden spät in der Nacht oder am frühen Morgen ein, dringt Licht nur noch aus den Fensterfronten im Obergeschoss des Westflügels.

INNENRÄUME

Durch die große, trapezförmige Eingangshalle (1) kann man nicht nur die beiden Gebäudeflügel betreten, sondern auch in den Garten gelangen. Von der Decke der Eingangshalle hängt ein großer Leuchter.

Auch die schmalen Wendeltreppen in den Türmchen führen in das obere Stockwerk, wohingegen die beiden Treppen in die wenigen Kellerräume jeweils am Ende der Palastflügel zu finden sind. Die Deckenhöhe liegt im Erdgeschoss bei fast vier Schritt, in der oberen Etage immer noch bei über drei Schritt und in den Kellern bei knapp über zwei Schritt.

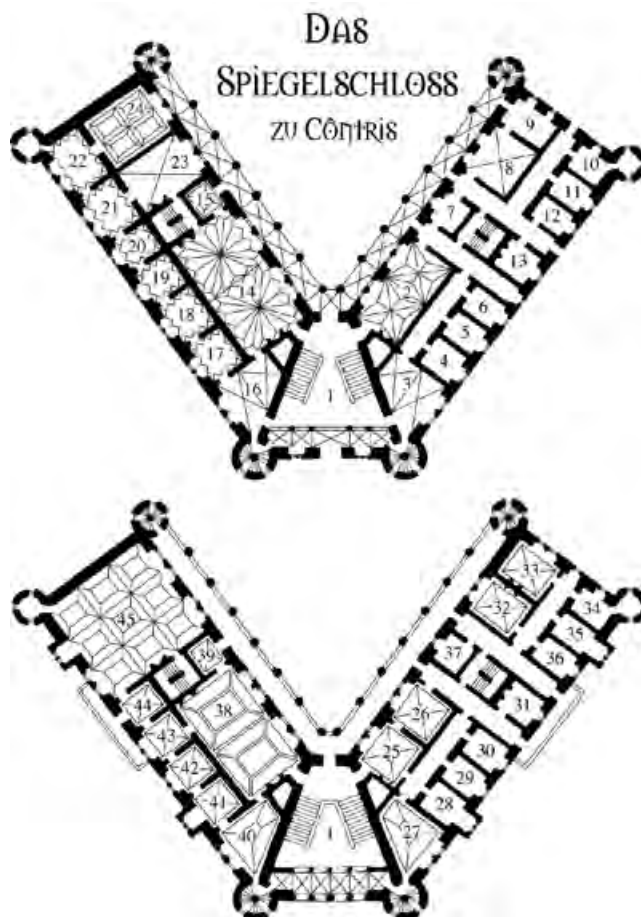
Im *Untergeschoss* liegen, neben einem Speisesaal (2) und einem verwinkelt wirkenden, aber gemütlich eingerichteten Teesalon (3) mit Jagdtrophäen und Polstersesseln, die Unterkünfte der höheren Diensthofen (4, 5, 6) und ein Geschirrraum (7), der kostbares Göl-denländisches Porzellan in hohen Vitrinenschränken enthält, weiterhin die Küche (8) und Vorratsräume (9, 10, 11). In den beiden Waschküchen (12, 13) können die Badezuber der Badezimmer im Obergeschoss aufgeheizt und über einen Aufzug nach oben befördert werden.

Im anderen Schlossflügel gibt es ein kleines Musikzimmer und – mit letzterem durch zusammenklappbare Holzwände verbunden – einen kleinen Saal (14) für Festlichkeiten sowie eine kleine Halle (15), von der aus man über den Bogengang in den Garten gelangt.

Über den Arinkelsaal (16) gelangt man in eine Flucht kleiner Hallen und Säle (17–22), die mit Gemälden und einzelnen Spiegelexponaten drapiert sind. Üblicherweise stehen die hohen doppelflügeligen Türen weit offen, so dass man sich in einem langen und prunkvollen Korridor wähnt. Im hinteren Teil des Westflügels gibt einen Spiegelsaal (23), der komplett (Decke und Fußboden eingeschlossen) mit Spiegelschalen verkleidet ist, was verblüffende Effekte hervorruft. Direkt anliegend befindet sich der lichtdurchflutete Regentogensaal (24), dessen Fenster zum Großteil aus buntem Silaser Glas gefertigt sind und den Raum in ein farbenfrohes Licht tauchen.

Die Familie di Cönlris bewohnt für gewöhnlich die Mehrzahl der Räume im Ostflügel des Obergeschosses, wurde vom Kaiser jedoch in die Gästeunterkünfte (27–30) verdrängt. Hier gibt es einen kleinen Salon (25) sowie ein weiteres, familiär wirkendes Speisezimmer (26), die eigentlichen (jetzt vom Kaiser bewohnten) Gemächer der Familie (32–36) und die zwei Badezimmer (31, 37), zu denen Wasserbottiche mit Aufzügen nach oben befördert werden können.

Im Westflügel liegen die großen Prunksäle des Schlosses sowie eine gut sortierte Bibliothek (40) und eine Arbeitsstube (41). Neben einem großen Feiersaal (38) liegt eine kleine Zwischenhalle (39), von der aus man auf den großen Balkon gelangt, der die gesamte Gartenfront des Schlosses umläuft. Ferner gibt es zwei kleine Säle (42, 43) mit verschiedensten Spiegeln, eine Vorhalle (44) zu einem Balkon sowie den prachtvollen Großen Saal (45) des Schlosses.



Die Räume, vor allem jene für gesellschaftliche Anlässe, sind meist mit Parkettböden, Wandtäfelungen und Kassettendecken ausgestattet. Wandteppiche, Kandelaber und Lampenhalter finden sich allorts. Die Einrichtung ist gehoben, abgesehen von den Spiegeln aber nicht protzig, und wirkt gelegentlich etwas antiquiert.

In den *Kellern* schließlich werden Vorräte und andere Dinge gelagert, auch zwei Weinkeller gibt es, während unter dem fast flachen Dach kaum genutzter Stauraum zur Verfügung steht.

SPIEGEL

Bezeichnenderweise kann man fast überall im Spiegelschloss auf verschiedenste Spiegel stoßen, an Wänden aufgehängt, eingelassen in Einrichtungsgegenstände, aufgestellt oder einfach nur herumliegend; mit verschließbaren Rahmen, mit Sprünge, reich verziert oder schlicht, aus Glas, aus poliertem Metall und anderen Materialien. Die Bewohner sind diese im Gegensatz zu den meisten anderen Menschen gewohnt und beachten sie im Alltag kaum noch.

Einige ungewöhnliche Stücke aus der Sammlung:

- Zerspiegel fast jeder Art, in manchen zeigt sich der Gespiegelte auf dem Kopf stehend.
- drei REFLECTIMAGO-Artefakte: ein kleines Buch mit all seinen Seiten (und damit unleserlich), ein Umhang und ein Totenschädel.
- ein kostbarer Spiegelpanzer, erbeutet von einem novadischen Offizier nach der Schlacht von Olbris.
- ein spiegelnder Rundschild, belegt mit einem INVERCANO.

Einige reguläre Bewohner des Schlosses

Lysadion 'der Maru' di Côntris von Marudret-Tegalliani, der Herr des Spiegelschlosses, ein rüstiger Hundertjähriger (!): groß, schulterlanges, weißes Haar und weißer Schnauzer, markantes, nur wenig faltiges Gesicht mit breiter Nase, unnahbar, dunkle, kraftvolle Stimme, tadelloses Äußeres. Den Beinamen erheilt er in seiner Offizierszeit wegen seiner Kampfeswut – möglicherweise rafft ihn nun ein Boronsschlag dahin, wenn seine kostbaren Spiegel im Kampf gegen Nandurian zerstört werden (das können Sie frei entscheiden).

Jatane di Côntris, seine Enkelin: um die Vierzig mit scharf geschnittenem Gesicht, hüftlangen, glänzend-braunen Haaren, die meist zum Zopf gebunden sind, und sonnigem Gemüt.

Dartan di Côntris, sein Urenkel: Jatanes Sohn, dunkelblonder, junger Mann, schlaksig, sommersprossig, neugierig, zuweilen forsch. Er verteidigt die Ehre seiner Mutter und seiner Familie mit dem Kusliker Säbel, falls er diese bedroht glaubt (und muss stets von Jatane zurückgehalten werden).

Aliena di Côntris, Enkeltochter Lysadions: Anfang Dreißig, spielt und wettet gerne – und amüsiert sich mit dem 'Kaiser', der aber auch (vergebens) ihrer Base Jatane nachstellt.

Orthos Razori, Capitano der Garde: Mitte Fünfzig, wirkt mit grauen Haaren und Peitschennarben an Hals und Rücken früh gealtert, trägt Lamellar und Kurzschwert, zeigt Misstrauen und Wachsamkeit.

(Weitere interessante Informationen und Details zum Schloss und seinen Bewohnern finden Sie im Abenteuer **Asseln im Gemäuer** in der Anthologie **Der Preis der Macht**.)

DER DOPPELGÄNGER

DAS GEFOLGE DES KAISERS

Es ist jedem in der Gegend bekannt, dass der Kaiser im Spiegelschloss residiert. Sein Gefolge umfasst zwei Dutzend Höflinge, vier Dutzend Pagen und Bedienstete sowie eine Leibgarde von zwei Bannern Heilig-Blut-Rittern in scharlachroten Umhängen. Die meisten Gefolgsleute sind im Nebengebäude untergekommen, nur wenige Gardisten bewachen die Tore und den Haupteingang zum eigentlichen Schloss. Die meisten Wachen aber sind betrunken oder huren in der Stadt, da der Kaiser ihnen frei gegeben hat. Treffen die Helden nachts ein, sind nur die Repräsentanzräume (40–45) im Westflügel von etlichen Kerzen verschwenderisch hell erleuchtet, der Rest des Hauses ist dunkel. Je nachdem, wie die Helden im Szenario **Perlen, Gift und Maskenspiel** (siehe Seite 74) aufgetreten sind, sind sie bei einigen Mitgliedern des Hofes bereits bekannt und können das zu ihrem Vorteil nutzen. Eine unschlagbare Waffe dürfte aber Timor selbst sein,

dessen unerwartetes Auftreten gelegentlich für Überraschung sorgen wird, letztlich aber alle Türen öffnet. Ein "Majestät, ich dachte, Ihr wärt oben im Großen Saal!" mag den Helden den letzten, wertvollen Hinweis liefern. Der Kaiser hat sich nach einem vorgezogenen (und ausschweifenden) Siegesfest offenbar allein in den Großen Saal (45) zurückgezogen und alle Diener fortgeschickt.

DER DRACHENHORT

Der Weg zum Doppelgänger, der sich bei der Ankunft der Helden gerade im Großen Saal (45) aufhält, sollte durch die Flucht von Prunksälen (40–44) an der westlichen Frontseite des Gebäudes führen. Dabei gilt es folgende Szene im Shafirsaal (43) einzuflechten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beim Durchschreiten des Saales bleibt dein Blick plötzlich an einem Wandgemälde hängen, das dir seltsam bekannt vorkommt. 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. Hin und wieder sind gebleichte Schädel- und Rippenknochen zu erkennen und über dem Hort ziert ein gewaltiger rot-goldener Drache das Bild, dessen stechende Augen den Betrachter anzu-starren scheinen. Und doch hast du das unbestimmte Gefühl, dass auf dem Bild etwas fehlt ... nur was?

Es ist nicht der Drache, der den Helden (je nachdem, welche Helden den *Wunschtraum* des Quitslingas im Abenteuer **Die Gefangenen von Naumstein** gesehen haben, siehe **Hinter dem Thron 53**) bekannt vorkommen wird, obwohl das Bild den berühmten Kaiserdrachen Shafir zeigt. Vor allem seinen Hort haben sie schon einmal gesehen. Je nach erfolgter KL-Probe können sich die Helden an Folgendes erinnern:

Misslungene Probe: Der Drache auf dem Schild ist das Wappentier der Firdayons.

Gelungene Probe oder Vorteil Gutes Gedächtnis: Derselbe Drachenhort war in Naumstein auf dem Zauberbild im Turmgemach des Zauberers Arralin zu sehen.

Dem Helden mit dem besten Gedächtnis (durch Vorteil, mit '1' gelungener Probe oder höchste KL): Nur der untere Teil dieses Bild war auch auf dem Gemälde *Wunschtraum* in Arralins Gemach zu sehen, kurz bevor es verblasste. Allerdings war das Bild spiegelverkehrt angeordnet. Vor allem aber war auf dem Bild in Naumstein noch im Vordergrund eine silberne Maske mit goldenen Locken und Edelsteinen zu erkennen.

Ein Blick auf die gegenüberliegende Wand (IN-Probe oder hohe *Sinnenschärfe*) löst das Geheimnis: Vor einem großen Spiegel steht ein etwa hüft hoher leerer Ständer, auf dem zuvor etwas auf Samt gebettet war: die *Spiegelmaske des Amazeroth* (siehe **Hinter dem Thron 53**), wie die Helden hoffentlich aus eigenen Nachforschungen oder den Erläuterungen Juchos wissen (siehe den **Ausklang** von **Das Siburgambit** auf Seite 20).

Das Bild hat somit die Maske vor dem Spiegel gezeigt, in dem sich das gegenüberliegende Wandbild von Shafirs Hort widerspiegelte. Doch aufgrund der Verzerrungen und des Malstils (man bedenke, dass der Seemond natürlich kein Bild in Fotoqualität zeigte) sah es so aus, als läge die Maske im Drachenhort. Nun ist sie fort.

PANDURIAN



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen riesigen quadratischen Saal von über zehn Schritt Seitenlänge. Der Boden ist mit rötlichen und weißen Marmorplatten ausgelegt, von der Kassettendecke aus dunklem Holz hängen ein großer Kristallleuchter, der über und über mit Spiegelsteinen bestückt ist. Auch an den Wänden sind zahlreiche Kerzenhalter angebracht, deren Licht sich in übermannshohen Spiegeln bricht.

Die riesigen Wandspiegel scheinen sehr alt zu sein, vielleicht gar aus bosparanischer Zeit. Die bronzenen Rahmen sind mit den Symbolen der Zwölfgötter bestückt und passend zur dargestellten Gottheit gestaltet. So markieren vier Delfine, die sich um einen ovalen Spiegel winden, den Spiegel des Efferd und eine lange, gewundene Schlange, die sich in den Schwanz beißt, den Hesinde-Spiegel.

Vor genau diesem Spiegel, mit dem Rücken zu euch, posiert ein in Goldbrokat gewandeter Mann mit einem Gegenstand in der Hand. Als er Geräusche hinter sich wahrnimmt, fährt er erbost herum: Es ist Timor – nein, der Doppelgänger Nandurian, der dem Kaiser täuschend ähnlich sieht. Als Nandurian euch und den wahren Timor erkennt, schwindet der Ärger echter Überraschung.

Nandurian hat nicht mit dem Eintreffen Timors gerechnet, da er davon ausging, der echte Horaskaiser würde getötet werden. Ihm ist natürlich klar, dass der echte Timor ihn als Hochstapler entlarven und bestrafen will. Er lässt sich daher nicht von den Helden einschüchtern oder übertölpeln und vertraut ganz auf die Kräfte der Maske.

Passen Sie die folgende Szene dem Vorgehen der Helden an. Es ist vorstellbar, dass die Gruppe sofort über den Betrüger herfällt, um ihn unschädlich zu machen (in diesem Fall trägt Nandurian die Maske bereits), aber auch, dass sie versucht, den Schauspieler zur Raison zu rufen und ihn von seiner Scharade abzubringen. Beachten Sie auch den Kasten **Der betrogene Betrüger** auf der Seite gegenüber.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Lächeln huscht über das Gesicht Nandurians: „Ich bin nicht mehr der kleine Gaukler, den ihr vor dem wütenden Mob beschützen musset.

Ich bin jetzt der Kaiser! Ihr solltet euch vor mir niederwerfen und mich um Gnade anflehen. Denn hiermit“, er schwenkt eine silberne Maske in der Hand, „bin ich allmächtig. Wollt ihr es mal sehen?“

Ohne die Antwort abzuwarten, setzt sich Nandurian die Maske auf. Das Antlitz der Larve zeigt hohe Wangenknochen und schmale Augenlöcher. Der sinnliche Mund hingegen 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.

Kein Zweifel, Nandurian ist im Besitz der Maske, die auf dem Bild im Turmgemach des Quitslinga auf Naumstein zu sehen war (falls die Helden das Bild im Shafirsaal übersehen oder fehlgedeutet haben, können Sie sie hier erinnern). Dies war der *Wunschtraum* des Dämons, eines Dieners des niederhöllischen Herrn der Täuschung.

DÄMONISCHES DOPPELSPIEL



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus Nandurian löst sich plötzlich ein Abbild seiner selbst, rasch ein weiteres, dann noch eines, und noch eines, und immer weitere, bis insgesamt zehn identische Gestalten im Saal stehen. Diese spiegeln sich zusätzlich in den riesigen Wandspiegeln wider, so dass euch überall, wo ihr auch hinsieht, das starre Lächeln der Spiegelmaske entgegentblickt.

Der größte Gegner im folgenden Kampf ist nicht Nandurian selbst, sondern die Spiegelmaske des Amazeroth. Sie verfügt über große dämonische Macht, muss aber getragen werden, um ein Eigenleben zu entwickeln. Sollten die Helden daher nicht auf den Gedanken kommen, dem Doppelgänger die Maske zu entreißen, machen sie sich das Leben selbst unnötig schwer.

Durch den neunfachen DUPLICATUS und die zahlreichen Spiegelbilder in den Wandspiegeln ist es nahezu unmöglich, den richtigen Nandurian zu treffen, der wiederum keine Schwierigkeiten hat, die Helden zu attackieren.

Der Zauber bewirkt, dass Nandurian im Spiegelsaal nach einem unparierten Angriff nur mit 5 % Wahrscheinlichkeit getroffen wird (1 auf 1W20). Sollten die Helden auf die gute, wenn auch für kunstbeflissene Helden schmerzhaft Idee kommen, die Spiegel im Raum zu zerstören, steigt die Wahrscheinlichkeit immerhin auf 10 % (1–2 auf 1W20).



Nandurian

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, CH 15,

Verschwendungssucht 8, Neugier 6

Herausragende Talente: Schauspielerei 16, Betören 15,

Körperbeherrschung 13

Langdolch: INI 15/17+1W6* AT 15 PA 13 TP 1W6+2 DK H

Raufen: INI 15/17+1W6* AT 16 PA 14 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 35 **AsP** 0/50* **AuP** 48/unendlich* **WS** 7 **RS** 0 **GS** 8

MR 6/16*

*) Der zweite Wert gilt, solange Nandurian die Maske trägt.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Kampfrelexe, Finte, Gezielter Stich

Besonderheiten: Solange Nandurian die Maske trägt, erleidet er keine Wunden und keine Einbußen durch niedrige LE, seine Ausdauer ist unendlich. Außerdem verleiht die Maske ihm einen um 5 Punkte erhöhten *Überreden*-Wert für Lügen und das Äquivalent der Sonderfertigkeiten Kampfgespür, Blindkampf, Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Aurapanzer (RS 6 gegen magischen Schaden) und Verbotene Pforten. Die Maske erlaubt ihm, folgende Zauber zu wirken (entweder mit der Astralenergie der Maske von 50 AsP oder aus einer Lebenskraft):

☞ den initialen DUPLICATUS, der ihn 18 AsP kostet (2 pro Trugbild); mit einem ILLUSION AUFLÖSEN +10 kann für je 2 ZfP* und jeweils 5 investierte AsP ein Trugbild vernichtet werden.

☞ einen INVERCANO, der Zauber mit den Merkmalen Schaden, Form, Eigenschaften, Einfluss und Herrschaft zurückwirft, die sich in der Maske spiegeln: Jeder Abwehrversuch kostet Nandurian 2 AsP, bei 1–15 auf 1W20 fällt der Zauber auf den Urheber zurück.

☞ das Erschaffen von (immateriellen) Spiegeln aus dem Nichts à la REFLECTIMAGO (2 AsP und 1 Aktion pro türgroßem Spiegel); mit einem ILLUSION AUFLÖSEN +7 kann für je 2 ZfP* und jeweils 3 investierte AsP ein illusionärer Spiegel zerstört werden.

☞ einen Spiegelpanzer, der seinen Körper überzieht und ihm einen ARMATRUTZ-gleichen RS verleiht (RS 3 für 7 AsP binnen 3 Aktionen).

Die Nachteile der Maske sieht Nandurian nicht: Größenwahn 15 und ein drohender Verlust seiner Seele an die Niederhöhlen.

Hinweise zum Spiegelgefecht

☞ Lassen Sie Nandurian in Bewegung bleiben und verlagern Sie den Kampf spätestens, nachdem die ersten Fenster und Spiegel im Großen Saal zerbersten. Die wahrscheinlichste Route ist vom Großen Saal (45) ins benachbarte Treppenhaus und hinunter ins Erdgeschoss, dann in den Spiegelsaal (23) und in die kleinen Spiegelkabinette (17–21).

☞ Die Helden können versuchen, Nandurian die Maske abzureißen und Angriffe gezielt auf die Maske zu führen. Gleichgültig, wie hoch die TP sind, Nandurian erleidet bei jedem Treffer auf die Maske 3 SP, da sich die Maske durch die Angriffe immer stärker aufheizt. Schließlich (wenn Nandurians LE dadurch auf 0 fällt) glüht die Maske geradezu und der Schmerz ist für Nandurian zu groß, so dass er sie verzweifelt abreißt und damit seinem Leben ein Ende setzt. Fahren Sie mit dem nachfolgenden Abschnitt **Nichts als Scherben** fort.

☞ In vollständiger Dunkelheit (natürlich oder magisch) kommen viele Illusionen nicht voll zur Geltung. Sie können hier die Trefferwahrscheinlichkeit der Helden erhöhen. Bedenken Sie aber, dass der Doppelgänger dieselbe Statur besitzt wie der echte Kaiser und im Dunkeln kaum von diesem zu unterscheiden ist.

☞ Wenn Nandurian den Helden überlegen ist, kann sein *Größenwahn* ihn immer wieder dazu verleiten, sie im Gefühl der Unbesiegbarkeit zu verspotten oder auszulachen – was der Gruppe einige wertvolle Momente zum Verschnaufen, Umorientieren oder Planen verschafft.

☞ Wenn Sie Nandurians Kräfte beschränken wollen, können Sie folgendes Handicap einbauen: Der DUPLICATUS stellt zwar ein exaktes Abbild einer Person dar, er spiegelt jedoch nicht die Realität wieder. Daher kann man sich nur in der echten Spiegelmaske spiegeln. Die Illusionen hingegen bleiben immer gleich. Besonders verblüffend wirkt sich dieser Effekt aus, wenn es nur eine einzige Lichtquelle und einen einzigen Spiegel (die Maske) im Raum gibt, da sich der Lichtschein dann nur in der echten Maske widerspiegelt. Nandurian wird die Maske nicht absetzen, weil er ansonsten seine Kräfte verliert.

DER BETROGENE BETRÜGER

In der offiziellen Version ist Nandurian (noch) kein Dämonenpaktierer, sondern nur ein Sterblicher, der durch den Geschmack der Macht seinen moralischen Schwächen erlegen ist – und an der Schwelle zum Seelenhandel steht.

Als er – wie zufällig und für ihn gemacht – die Spiegelmaske fand, war seine Neugier geweckt. Es begannen Visionen und Wahrträume, die er für Erscheinungen Nandus' hält und die ihm eingaben, tatsächlich zum Horas geboren zu sein: "Du wirst dem Volk Wissen und Freiheit bringen!"

Nach und nach ging der berufsmäßige Täuscher dem niederhöllischen Betrüger auf den Leim.

Nandurian ist, trotz seiner menschlichen Fehler (oder gerade deswegen), eine tragische Figur. Machen Sie deutlich (insbesondere, wenn sich Helden mit hoher *Menschenkenntnis*, *Heilkunde* oder entsprechenden Liturgien dafür interessieren), dass die Gruppe Nandurians Seele noch retten kann – indem sie ihn erlöst, bevor es zu spät ist.

Ob Sie dieses innere Drama einbringen können, hängt vom Verlauf der Begegnung und den Interessen Ihrer Spieler ab. Wenn Ihnen ein durch und durch böser Nandurian besser gefällt, kann er auch Amazeroth vollständig verfallen sein. In diesem Fall können Sie ihn mit weiteren Kräften wie beliebigen Phantasmagorien oder IRIBAARS HAND ausstatten – und bizarren geistigen Nachteilen.

Nichts als Scherben



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Das Spiel ist aus. Ich werde sterben. Doch bitte, glaubt mir", röchelt der schwer verwundete Nandurian, "ich wollte nichts Böses. Ich wollte nur meinen Spaß. Das Leben als Kaiser hätte mir gefallen. Doch die Maske, die Maske wollte mehr. Sie ... sie wollte alles zerstören." Nandurian bekommt kaum noch Luft, die verbliebene Haut auf seinem Gesicht beginnt Blasen zu werfen. "Ihre letzte Anweisung, nein ... meine letzte Anweisung war der Tod von Königin Aldare ..."

Wieder wird Nandurians Körper von Schüttelkrämpfen geplagt. "... von Aldare und Khadan. In der Schlacht werden sie sterben. Strozza, ja, Strozza bringt es heute zu Ende." Nandurians Blick gleitet ab: "Nichts als Scherben. Ich ... vorbei."

Mit diesen Worten haucht Nandurian seinen letzten Lebensfunken aus. Neben ihm liegt kalt und verschmitzt lächelnd die Spiegelmaske.

Sollte einer der Helden die Maske an sich nehmen, verspürt er den Drang sie aufzusetzen: Nur mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe kann er diesem Wunsch widerstehen. Mit jeder Stunde verstärkt sich der Drang (erneute Probe, jeweils um einen Punkt pro verstrichener Stunde erschwert), bis die Maske in andere Hände gelangt, wo das Spielchen von Neuem beginnt. Misslingt eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, versucht sich der betroffene Held die Maske aufzusetzen, sofern er nicht innerhalb kürzester Zeit daran gehindert wird.

Hat ein Held die Maske erst einmal aufgesetzt, verspricht ihm eine innere Stimme das Blaue vom Himmel, und die Maske zeigt ihm die Welt, wie sie ihm zu Füßen liegt. Jetzt kann ihn nur noch eine KL-Probe vor der Versuchung bewahren, dem Willen der Maske zu erliegen. Misslingt auch diese, beginnt wieder alles von vorn.

Falls sich keine Gelegenheit für Nandurians letzte Worte ergibt oder die Helden diesen keinen Glauben schenken, können Sie einen Meldereiter der Strozzen auftauchen lassen, der dem Kaiser berichten möchte, dass der direkte Angriff auf die Königin weisungsgemäß begonnen hat.

Timor übernimmt das Kommando über den Palast und befiehlt ein paar frische Pferde herbei. Wenn die Helden es benötigen, kann der Leibarzt des Kaisers einige Heilmittel zur Verfügung stellen (Kräuter, Heiltränke) und die Wunden notdürftig versorgen. Ob Timor die Helden begleitet oder separat versucht, zu Ralman durchzudringen und den Vormarsch aufzuhalten, kann die Gruppe gemeinsam entscheiden.

DIE ZWEITE SCHLACHT VON PERTAKIS

Nandurian ist tot, die Maske besiegt. Doch schon wieder müssen die Helden weiteres Unheil verhindern: die Ermordung Khadans und Aldares. Die Helden wissen, wo und durch wen es geschehen soll. Sie wissen aber weder wie noch genau wann. Doch für große Pläne fehlt die Zeit, denn die Zweite Schlacht von Pertakis hat längst begonnen. Das Schlachtfeld ist, wie ein Vogel fliegt, etwa 11 Meilen entfernt. Der Ritt dorthin dauert im Galopp eine halbe Stunde (entsprechend länger bei langsamerer Gangart oder ungeübten Reitern). Auf ihrem Weg nach Pertakis können die Helden von Verwundeten, versprengten Soldaten und Marketendern die neuesten Nachrichten vom Schlachtfeld in Erfahrung bringen, die Sie anhand der nachfolgenden Abschnitte gestalten können. Da die Informationen aber erst einige Stunden

alt sind, stammen sie entweder aus erster Hand und sind damit sehr detailliert oder aber aus zweiter oder dritter Hand und entsprechen kaum der Wahrheit.

DAS SCHLACHTFELD

Schon früh am Morgen steigt die Sonne an einem strahlend blauem Himmel über den Goldfelsen empor. Der Götterfürst schickt den Kriegern einen klaren, aber heißen Tag. Kaum ein Wind kühlt die schwitzenden Soldaten in ihren Platten- und Kettenrüstungen. Unterhändler beider Seiten haben eine große Ebene nördlich der Stadt Pertakis, umgeben von vereinzelt Hügeln, als Schlachtfeld auserkoren. Im gleißenden Licht stehen sich die versammelten Heere gegenüber: Piken und Lanzen, Fahnen, Wimpel und Standarten, so weit das Auge reicht.

DIE KOMBATTANTEN

Auf Seiten Timors:

Kommandant: Ralman von Firdayon-Bethana, Herzog von Horasia
Bedeutende Anführer: Tolman von Firdayon-Bethana, Prinz von Gelblüt; Alrigia ya Costermana, Fürstin von Dröl; Furro ay Oikaldiki, Graf von Thegün; Hesindiane Aralzin, Gräfin von Bethana; Lladalmir von Bahín, Gräfin von Tolfana; Mundo Geremoni, Colonello der Horaslegion; Talor Bramstetter, Baron vom Banchab; Agadir Elmayano ay Oikaldiki, Baron von Suderstein; Coramar ya Strozza; Maldonaldo da Brasi; Arakne Cosseira; Travian di Faffarallo; Ironya da Brasi; Phedre von Arinken; Ovarca Vanzoli; Gerjanna Eldgrimsdottir
Einheiten: Horaslegion, Chabab-Grenzer, Vinsalter Gardereiter, Bethanische Bogner, Schradoker Bombarden, Yaquirtaler Pikeniere, Belhankanische Stradioten, Hylailier Seesöldner, Ferox Ferroque, Brüder des Blutes, Zyklopäische Schleuderer, Thorwaler (Plänkler), Adelskontingente und Strozzen
Heeresstärke zu Beginn: insgesamt 1.500 Reiter und 5.300 Fußkämpfer

Auf Seiten Aldares:

Die Prätendenten: Aldare Firdayon, Königin des Lieblichen Feldes; Khadan Varsinian Firdayon, Kronprinz

Kommandant: Zandor von Nervuk, Statthalter von Phecadien
Bedeutende Anführer: Cusimo Garlischgrötz, Herzog von Grangor; Nita della Tegalliani von Balafür, Marchesa von den Goldfelsen; Horasio della Pena, Graf von Bomed; Comtessa Silphiona von Torrem-Schelf; Irion von Streitebeck, Baron von Sewamund; Geron Berlinghan, Baron von Tikalen*; Teucas de Solstono*; Grifone da Cavalcanti; Yassaga von Olbris; Yorgos ya Ciolonya; Alverigo Anziani; Gernbrecht von Oppstein; Calliope da Tovalla; Selinde von Ebrinsfurt

Einheiten: Bandiera Bianca, Goldene Legion, Phecadigarde, Zweililiengarde, Schwarze Säbel von Kuslik, Hexagon, Silbertaler Armbrustiere, Rommilyser Reiterei, Donnerer, Balothim ay Yorgos, Tulamidische Reiter, tulamidische Geschützmeister, Darpatier (Bogner), Almadaner (Doppelsöldner), Garetier (Plänkler), Windhager (Plänkler), Thorwaler (Plänkler), Adelskontingente und die Miliz von Pertakis sowie Teile des Secgarde-Regiments Westwinddrachen, des Semaphorie-Regiments und von Khadans Kürassieren

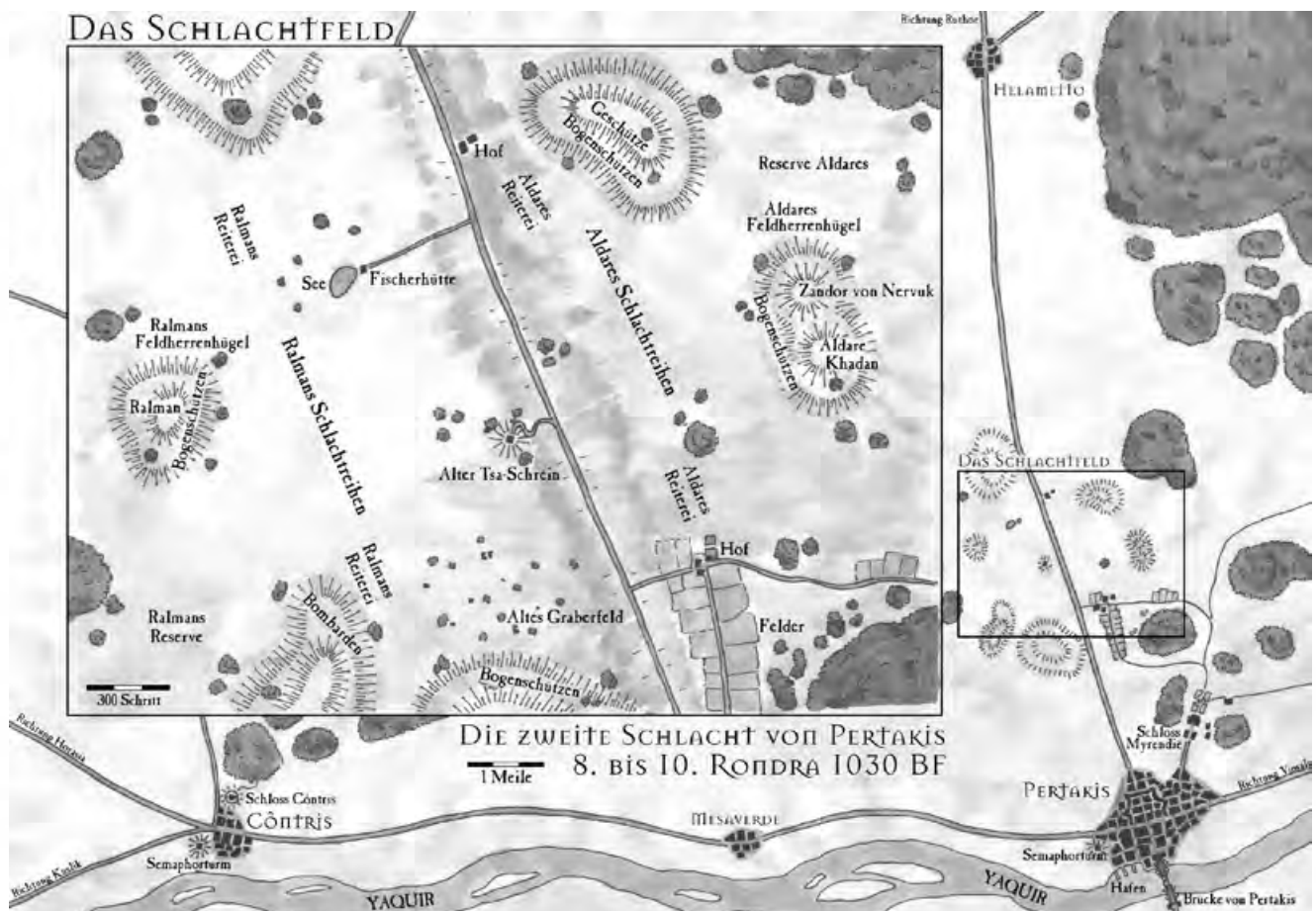
Heeresstärke zu Beginn: insgesamt 2.000 Reiter und 4.800 Fußkämpfer

*) Die beiden Freunde nehmen nur auf Seiten Aldares Teil, wenn die Ereignisse Ihrer Kampagne nicht dagegen sprechen; siehe hierzu **Schützenhilfe** auf Seite 104.

Die Strategen

Nach erheblichen Manövern (siehe **Die Lage im Hochsommer** auf Seite 91) stehen sich bei Pertakis zwei zahlenmäßig ebenbürtige Heere gegenüber. Für beide Feldherren ist dies eine ungewohnte Situation: Zandor bevorzugt massierte Mengen an Infanterie und setzt auf zahlenmäßige Überlegenheit – beides fehlt ihm bei dieser Schlacht; dafür verfügt er über die stärkere Kavallerie (unter dem kühnen Grifone da Cavalcanti) und zahlreiche Plänkler, was Ralman für eine *Folnoresci*-Taktik (siehe **Hinter dem Thron 23**) benötigen würde.

Die meisten Einheiten der Timoristen zeichnen sich durch hohe Schlagkraft und Disziplin aus, während die Aldarener mit einer zusammengewürfelten Truppe antreten, um die notwendige Mannstärke aufzubringen. Allein die Anwesenheit der Horaslegion reicht, um manchen Soldaten an Desertion denken zu lassen – und nur die Prä-



senz Aldares hält sie auf dem Schlachtfeld. Der Königin folgen viele Ausländer, vor allem Mittelreicher: Jeder dritte Kämpfer auf Seiten Aldares wurde nicht im Horasreich geboren, auf Seiten Timors dagegen nur jeder siebte.

Zandor und Ralman haben in zahlreichen Gefechten Seite an Seite gekämpft (beispielsweise in der Schlacht um Urbet und der Schlacht im Silbertal) und kennen einander gut. Daher ist die Schlacht auch ein psychologisches Kräftemessen, bei dem jeder versucht, die Züge des anderen vorauszuahnen.

DER SCHLACHTVERLAUF



Das Vorspiel (8. Rondra 1030 BF)

Zur Mittagsstunde des Tages reiten Ralman von Firdayon-Bethana und Zandor von Nervuk mit jeweils zwei Parlamentären auf das Zentrum des Feldes zu. Während der einstündigen Verhandlung auf der leicht erhöhten Straße wird keine Einigung erzielt. Bevor sich die Unterhändler trennen, lässt Ralman seiner Base Aldare zwei Streitrösser überreichen: "Wenn sie den Mut aufbringt, in die Schlacht zu ziehen, soll sie wenigstens angemessen reiten."

Dann reichen sich Ralman und Zandor die Hand und reiten in einer Staubwolke zurück zu ihren Schlachtreihen.



Die Eröffnung

Die Schlacht beginnt zwei Stunden nach Mittag mit einem Katapultwurf. Die Bombardenmannschaften und Langbogenschützen decken das Feld mit einem Hagel von Geschossen ein. Doch hinter den Feldbefestigungen bleiben die Verluste auf beiden Seiten gering. Auch Sturmangriffe auf die Pikenwälle wollen die Heerführer vermeiden. So setzen sich die Schlachtreihen langsam in Bewegung.

Zandor schickt zunächst die Thorwaler vor, die, gedeckt durch den Beschuss der Darpatrie, eine Bresche in die Chabab-Grenzer schlagen sollen. Auf Ralmans linkem Flügel versuchen die Rommilyser Reiter die lange Schlachtreihe der Horaslegion zu umgehen und ihr in den Rücken zu fallen. Doch schnell wird eine zweite Phalanx aus Piken formiert, so dass der erste Ansturm zum Stehen kommt.

Schließlich treffen die Schlachtreihen aufeinander. Während die Horaslegionäre ihre Piken fortwerfen und zum Schwert greifen, stoßen Hylailier und Ferox Ferroque zwischen Ralmans Pikenieren vor. Ein erbitterter Kampf beginnt.



'Ein Hauen und ein Stechen'

Immer wieder werfen Ralman und Zandor frische Truppen auf das Schlachtfeld. Das Schlachtgetümmel bringt viele kleine Heldentaten und Geschichten hervor. So stoßen am linken Flügel die Banner der Hylailier Seesöldner auf die Kusliker Seesöldner, die ihre private Fehde nun stellvertretend für Timor und Aldare ausfechten. *Araque Cosseira* erhält zahlreiche Wunden, erschlägt aber die Kusliker Colonella *Yassiaga von Olbris* im Duell.

Traviano di Faffarallo und den Brüdern des Blutes gelingt es derweil, im Norden des Schlachtfeldes bis hinter die Linien der Aldarener zu gelangen. Gerade als die grangorischen Garden den Rückzug antreten und der gesamte rechte Flügel der Aldarener in Unordnung gerät, preschen die Weißen Reiter auf das Schlachtfeld. Ihre polierten Rüstungen blitzen im Licht der Sonne und fahren wie Praios' Bannstrahl zwischen die vordringenden Truppen der Timoristen. Der Zusammenbruch des rechten Flügels ist verhindert.

Im Süden gelingt es den Aldarenern, Missverständnisse zwischen den vier Haufen der Yaquirtaler Pikeniere zu einem Durchbruch zu nutzen. Die mittelreichischen Plänkler halten blutige Ernte unter den Bognern, bis die Stradioten dem Spuk ein Ende bereiten – und die Aldarener über die Felder bis zum Waldrand jagen.

Als *Gerjanna Eldgrimsdottir* und ihre thorwalschen Söldner das Schlachtfeld stürmen, haben die Thorwaler auf Aldares Seite endgültig genug und verlassen vollständig das Schlachtfeld. Dies ist eine herbe Enttäuschung für die Taktik Zandors, der auf einen Schlag mehrere hundert Kämpfer im Zentrum der Schlacht verliert. (Hier

könnte **Coramars Durchmarsch** erfolgen, siehe Seite 104.) Die untergehende Sonne und ein Geschütztreffer auf seinem Feldherrnhügel verhindern jedoch, dass Ralman nachsetzt. Eine Stunde später sendet Zandor einen Boten, um sich für den ungebührlichen Beschuss zu entschuldigen; Aldare bietet die Dienste ihrer Leibärztin an, was Ralman dankend ablehnt.

Nachtangriff (9. Rondra 1030)

Mit geschwärzten Rüstungen und von Zaubern geschützt führen die Weißen Reiter unter Grifone einen Nachtangriff gegen Ralmans Stellungen. Es gelingt den Aldarenern, zahlreiche Geschütze zu vernichten.

Die Sonne über Pertakis

Der nächste Tag ist ungewöhnlich heiß, was alle Soldaten auslaugt. Ziel beider Parteien wird der See im Norden des Schlachtfeldes, der Kühlung und Wasser verspricht. Im Zentrum eröffnen die Tulamischen Reiter den Tanz und liefern sich zwei Stunden lang Schützengefechte mit den Stradioten. Die verbliebenen Plänkler Zandors rücken auf demselben Weg wie am Vortag vor und attackieren die Südflanke der Timoristen. Als sich die Aufmerksamkeit der Soldaten und der verbliebenen Geschütze auf dieses Gefecht gerichtet hat, bläst Zandor zum Sturmangriff an der Nordflanke. Ein konzentrierter Ansturm soll die Kampfkraft der Timoristen brechen.

Rings um den See entbrennt ein Gemetzel. *Talor Bramstetter*, Baron vom Banchab, entweder von den Aldarenern bestochen oder feige im Angesicht der Gegner, ignoriert seine Befehle und wendet sich mit der Hälfte der Chabab-Grenzer zum Rückzug – was die Formation aller anderen Einheiten auflöst. Der Anführer der anderen Hälfte, *Agadir Elmayano ay Oikaldiki*, Baron von Suderstein, gerät darüber in Rage, bahnt sich einen Weg durch das Chaos und erschlägt Talor mit seinem Streitkolben, bevor er selbst aufgespießt wird.

Durch den Rückzug wird das Erste Regiment der Horaslegion von allen anderen Einheiten abgeschnitten und viermal brannt – Aufgabeangebote werden solange ignoriert, bis drei Viertel aller Soldaten kampfunfähig sind. Beeindruckt von dem Mut der Soldaten gestattet Zandor dem Regiment den Abzug mit aufrechten Fahnen wie bei einer siegreichen Einheit. (Hier könnte **Coramars Durchmarsch** erfolgen, siehe Seite 104.)

Derweil sieht *Nita della Tegalliani*, die Tochter des von Ralman getöteten Marchese *Nitor* (siehe **Hinter dem Thron 65**), die Stunde ihrer Rache gekommen und stürmt vor. Sie tötet Prinz *Tolman von Firdayon-Bethana*, der anstelle seines verwundeten Bruders unter dem Banner seines Hauses reitet, bevor sie selbst von der Leibgarde des Herzogs niedergestreckt wird. Der Tod des Prinzen und der Marchesa lässt die – durch die Hitze zu Tode erschöpften – Streiter innehalten. Zandor und Ralman blasen zum Rückzug.

Der Rest des Tages vergeht im gegenseitigen Einvernehmen mit dem Sichten der Gefallenen, dem Austausch von Gefangenen und der Pflege der Verwundeten. In der Nacht brennen Totenfeuer. (Wenn Sie es im Abschnitt **Ankunft der Helden** auf Seite 97 so bestimmt haben, zucken in den frühen Morgenstunden Blitze über den Himmel, und die Schwüle weicht einem Wolkenbruch.)

Der letzte Tag (10. Rondra 1030 BF)

Am frühen Morgen des Tages treten die Heere zum letzten Ansturm an – bis zur Mittagshitze soll das Gefecht entschieden sein. Zandor eröffnet den Tag mit einem Angriff der gesammelten Kavallerie auf die leichter bewaffneten Einheiten der Timoristen. Unter Grifone zersprengen die Reiter die Thorwaler, Ferox Ferroque und die Brüder des Blutes und dringen weit vor – Ralman verlässt den Feldherrnhügel und wirft sich selbst mit seiner Garde ins Getümmel. Da wird Grifone schwer verwundet, der aldarenische Angriff bricht zusammen.

Ohne zu zögern befiehlt Ralman die Gegenattacke. Die Horaslegion, die Yaquirtaler Pikeniere und die Reste der Chabab-Grenzer rücken nördlich der Mitte vor und drängen die Aldarener unaufhaltsam zurück. Zandor, der seine Geschützstellungen retten muss, wirft seine Reserve in die Schlacht um die Hügel und sieht die Niederlage nahen.

Coramars Durchmarsch

In diesem Moment prescht die timoristische Reserve ebenfalls vor: Coramar ya Strozza und seine 300 Strozzacken – allerdings nicht nur bis zum Gutshof an der Südflanke der Aldarener, sondern weit darüber hinaus bis zum Feldherrnhügel. (Falls Ihre Helden früher am Schlachtort anlangen, ist die militärische Lage eine andere. Weiter oben sind zwei weitere Stellen genannt, an denen der Durchmarsch ebenfalls erfolgen kann.)

DURCH DIE SCHLACHTREIHEN



Wenn Timor und die Helden Pertakis erreichen, ist schon aus der Ferne der Schlachtenlärm zu hören. Geben Sie den Helden anhand der Karte des Schlachtfelds und des vorherigen Abschnitts einen kurzen Überblick über das Geschehen, lassen Sie sie (eventuell mit *Kriegskunst*- und *Heraldik*-Proben) Einheiten und Feldzeichen ausmachen.

Durch Coramars Durchmarsch hat sich das Schlachtgeschehen deutlich zum Nachteil der Aldarener auf die östliche Seite des Schlachtfelds verlagert. Die Banner mit dem Hetzhund des Söldnerhauptmanns sind bis dicht an die Standarte Aldares herangekommen. Selbst wenn den Timor (und einige Helden) vielleicht am Rand des Schlachtfeldes zu Ralman gelangen wollen, um ihn über den Stand der Dinge zu informieren, fehlt dem Gros der Gruppe die Zeit, einen Umweg rund um das Schlachtfeld zu reiten: Sie müssen quer durch sämtliche Schlachtreihen hindurch, bis sie zum Hügel mit Aldare und Khadan gelangen.

Freund und Feind

Der Weg über das Schlachtfeld ist eher ein Hindernislauf mit gelegentlichen Kämpfen als ein ununterbrochenes Gefecht. Die Helden sollten Kämpfen möglichst aus dem Weg gehen, da diese nur unnötig aufhalten.

Welchen Einheiten die Helden begegnen können, entnehmen Sie bitte dem beschriebenen Schlachtverlauf sowie der Liste mit den beteiligten Einheiten – wobei Sie nahezu jede erdenkliche Freiheit haben, da ohnehin nur die groben Abläufe dargestellt sind. Die Schlacht zieht sich über mehrere Stunden, ist geprägt von taktischen Manövern wie Scheinangriffen, Vormärschen, Rückzügen, Umformierungen, Stellungswechsel, etc. und nähert sich ohnehin ihrem baldigen Ende. Nach den vorhergehenden Strapazen sind die meisten Krieger bereits sehr erschöpft und können von ausgeruhten Reitern mit geringem Aufwand umgangen werden.

Gänzlich dürfte sich aber ein Kampf auf dem Schlachtfeld nicht vermeiden lassen. Im Folgenden sind ein paar exemplarische Werte aufgeführt.

Schweres Fußvolk

Hellebarde/Partisane: INI 8+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+5 DK S
Schwert: INI 8+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DK N
LeP 34* AuP 40* WS 7 RS 6 GS 5 MR 3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Meisterparade, Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen

Armbruster

Leichte Armbrust: INI 11+1W6 FK 20 TP 1W6+6
Kusliker Säbel: INI 12+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+3 DK N
LeP 32* AuP 37* WS 6 RS 4 GS 6 MR 3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Scharfschütze (Armbrust), Schnellladen (Armbrust)

Leichte Reiterei

Reitersäbel: INI 12+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK N
LeP 33* AuP 39* WS 7 RS 4 GS 13 MR 4
Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Finte, Ausfall, Wuchtschlag, Linkhand, Schildkampf I, Reiterkampf

*) Lebensenergie und Ausdauer können Sie nach eigenem Ermessen reduzieren und darüber hinaus Wunden verteilen.

Die Kunst der Umgehung

Darüber hinaus sollte jede gute Idee, auf dem Schlachtfeld voranzukommen, ohne zum Schwert greifen zu müssen, von Erfolg gekrönt sein.

☞ Mit dem **Pferd** ist es sicherlich am einfachsten, da Fußtruppen umritten und überrannt werden können. Vorsicht ist jedoch bei Pikenabwehren geboten, denen einzelne Reiter nichts entgegensetzen haben.

☞ **Zu Fuß** ist es zeitlich nahezu unmöglich, rechtzeitig auf dem Feldherrnhügel anzukommen, ganz abgesehen davon, dass man nicht so einfach durch die Schlachtreihen marschieren kann.

☞ **Fliegende Helden** haben es natürlich bedeutend einfacher, zu Khadan und Aldare zu gelangen. Dort angekommen, können sie die Leibgarde der Königin verstärken. Schwierig dürfte dabei allerdings sein, die Bogenschützen davon zu überzeugen, dass man nicht der Feind ist.

☞ **Zauber:** Sowohl **AXXELERATUS** als auch **ARMATRUTZ** sind beim Durchbrechen der Schlachtreihen brauchbare Hilfsmittel. Aber auch *Illusions*- oder *Umwelt*-Zauber zeigen Wirkung.

☞ Der Versuch, mit **Parlamentärsflaggen** die Reihen zu durchbrechen, bietet eine fünfzigprozentige Chance (1–3 auf dem W6), vom Gegner als solcher erkannt zu werden. Und selbst im Erfolgsfall wollen die Patrouillen immer noch davon überzeugt werden, die Helden durchzulassen – möglichst bewaffnet, damit sie Coramar entgegen treten können.

Schützenhilfe

Möglicherweise sind die Helden selbst Condottiere und verfügen über eine schlagkräftige Einheit, mit der sie versuchen, die Reihen zu durchbrechen. Für ausgefeilte und strategische Manöver dürften die Einheiten der Helden entweder zu klein sein, um innerhalb der 10.000 anderen Soldaten ernsthaft aufzufallen, oder aber der Gruppe fehlt schlicht die Zeit für derartiges. Eigene Einheiten der Helden dürften sich am besten für Ablenkungsmanöver eignen, bei denen sie andere Heeresteile solange beschäftigen können, bis die Helden eine Schlachtreihe weiter vorgedrungen sind.

Je nachdem, welche Bekanntschaften die Helden in der Kampagne gesammelt haben, gibt es auch andere Einheiten – selbst unter den Aldarenern –, die den Helden beispringen können oder sie vielleicht zumindest ungehindert passieren lassen:

☞ Teucas de Solstono und Baron Geron von Tikalen (aus **Die Gefangenen von Naumstein** und **Der Falke kämpft um seinen Horst**): Wenn es der Verlauf Ihrer Kampagne erlaubt, stellen die beiden Dämonenschlacht-Veteranen mit ihrer Truppe die Leibgarde Aldares – was das Vorankommen der Helden auf dem Feldherrnhügel deutlich erleichtert. Ansonsten wird die letzte Wehr gegen die Strozzacken von der erfahrenen Offizierin *Selinde von Ebrinsfurt* kommandiert (geboren 981, blond, in Weiden geboren, exzellente Reiterin, aufgeschlossen, geradheraus, absolut loyal; siehe **Fürsten, Händler** 78).

☞ Comto Amaldo Ravendoza und seine Adlerritter können helfen, falls sie rechtzeitig mittels Semaphorat zur Schlacht bestellt wurden (siehe **Das Schweigen der Klappertürme**, Seite 94).

☞ Belhankanische Verbände oder Silbertaler Armbrustiere (aus **Tod dem Tyrannen!**)

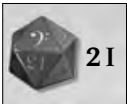
☞ grangorische Einheiten (aus **Unter dem Banner zweier Reiche**)

☞ Arivorer Adlige (aus **Helden und Heilige**)

Sollte die Gruppe auf Bekanntschaften oder eigene Einheiten zurückgreifen, machen Sie deutlich, dass es *nur dadurch* möglich war, den Angriff der 300 Strozzacken rechtzeitig aufzuhalten. Haben die Helden keine solchen Ressourcen zur Verfügung, geht es selbstverständlich auch ohne.

DER HETZHUUND BEIßT ZU

Irgendwann haben es die Helden geschafft und befinden sich nur noch wenige Schritte von Aldare und Khadan entfernt. Greifen Sie für beliebige Strozzacken auf die exemplarischen Werte der Soldaten im vorherigen Abschnitt zurück.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Leibgarde rund um Aldare und Khadan ist in heftige Kämpfe verwickelt. Noch haben sie einen Ring von etwa zehn Schritt Durchmesser um die

Königin und ihren Sohn gezogen, doch die Zahl der Angreifer dürfte auf Dauer zu hoch sein.

Schon gelingt es einem von ihnen, den Ring zu durchbrechen und mit erhobenem Warunker Hammer vor die Königin zu treten. Es ist Coramar ya Strozza höchstselbst – 'der Hetzhund', 'die Bestie', der 'Schrecken von Parsek' und was für weitere Namen dieser Söldner in den vergangenen Jahren gesammelt hat. Während sich Aldare mit besorgtem Blick schützend vor ihren Sohn stellt, blickt dieser interessiert und neugierig dem Angreifer entgegen. Auch als dieser bedrohlich sein Mordgerät hebt, ist bei dem siebenjährigen Prinzen keine Spur von Angst zu erkennen. Geradezu gleichgültig scheint er Coramar zu mustern, der nun zum Schlag ausholt: "Stirb, elende Drachenmetze!"

Spätestens jetzt sollten die Helden eingreifen und das Attentat vereiteln. Ihr Gegner ist jedoch ein alter Haudegen und gerissener Fuchs, der es locker mit gleich mehreren Beschützern aufnehmen kann.

Coramar ya Strozza, der 'Hetzhund'

Aussehen: Anfang 40, wüste braune Mähne, grobes Gesicht, kräftig

Herausragende Eigenschaften: KK 18, GE 16, Zäher Hund, Goldgier 10, Grausam 7

Herausragende Talente: Kriegskunst (Taktik) 15 (17),

Selbstbeherrschung 15, Körperbeherrschung 13

Warunker Hammer: INI 14+1W6 AT 20 PA 19 TP 1W6+7 DK NS

Panzerstecher: INI 15+1W6 AT 18 PA 14 TP 1W6+5 DK H

LeP 43 AuP 54 WS 8+2 RS 8 GS 5 MR 6 (13)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausweichen II, Schnellziehen, Rüstungsgewöhnung III, Waffenmeister (Warunker Hammer), Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Windmühle, Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Klingensturm, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Klingenwand, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten, Linkhand.

Besonderheiten: Coramar trägt ein PSYCHOSTABILIS-Amulett um den Hals, das seine MR in diesem Kampf um 7 Punkte steigert.

Coramar ist ein furchterregender Gegner: Als Waffenmeister mit dem Warunker Hammer sind die Manöver Wuchtschlag, Niederwerfen und Hammerschlag für ihn um jeweils 2 Punkte erleichtert. Richtet er 20 oder mehr TP Schaden mit einem Angriff an, so steigt die BE jeder steifen Rüstung um 2.

Zweikampf: Ein einzelner Held dürfte diesem Monstrum aller Wahrscheinlichkeit nach kaum gewachsen sein. Sollte es dennoch dazu kommen, trachtet Coramar danach, diesen schnell für sich zu entscheiden:

☞ Wuchtschläge werden fast grundsätzlich mit Windmühlen beantwortet, darauf folgt – wenn die INI es zulässt – ein Hammerschlag.

☞ Im Angriff agiert er so schnell wie brutal. Wo immer möglich, wird er die 2 Punkte Bonus auf Wuchtschläge abgreifen, bei Ausfällen drängt er den Gegner gerne in eine missliche Lage, wirft ihn zu Boden und erschlägt dann den Gestürzten.

Kampf gegen mehrere Gegner: Das wahre Können des Anführers der Strozzen zeigt sich jedoch erst gegen eine Übermacht.

☞ Sich mittels des Befreiungsschlages wieder in die optimale Distanzklasse zu bringen, ist da noch die leichteste Übung.

☞ Im Defensiven Kampfstil einen Gegner zu entwaffnen oder durch Windmühle zurückzudrängen, um dann die verbleibenden Gegner leichter ausschalten zu können, ist ein gerne verwendeter Trick.

☞ Coramar teilt den Schaden nicht nach dem Gießkannenprinzip mal hierhin aus und mal dorthin – wenn er die Möglichkeit sieht, einen angeschlagenen Gegner zu erledigen, wird er die Gelegenheit ergreifen.

☞ Sollte er tatsächlich unterlaufen werden, wird seine Rechte den Hammerschaft loslassen (den er mit links dann nur noch hält), um den Panzerstecher schnell zu ziehen. Ein Gezielter Stich in den Bauch des Angreifers (Rüstungsmodifikationen gelten bei dieser Waffe ausdrücklich nicht) sollte das Problem zuverlässig regeln.

Sollte ihre Gruppe bereits sehr angeschlagen sein, dann könnte der Condottiere bereits verletzt den Kampf beginnen (noch 25 LeP übrig) oder gar *verwundet* sein. Vielleicht ist sein PSYCHOSTABILIS-Amulett auch schon aufgebraucht.

Andererseits verpuffen Schadenszauber, die in der beschriebenen Situation auf Coramar gewirkt werden, vermutlich am 25-Punkte GARDIANUM des Schutzamuletts Aldares, denn dessen Wirkungszone hat 3 Schritt Radius.

Falls die Helden gegen Coramar zu unterliegen drohen, kann auch der Auftritt des Kaiserdrachen **Shafir** (siehe unten) den Kampf beenden – aber das würde sie ihres Erfolgs berauben.

Falls sich jemand danach erkundigt: Bereits während des Kampfes kümmert sich Aldare schützend um ihren Sohn, der anscheinend urplötzlich einen Schwächeanfall erlitten hat und seinen Kopf gegen ihre Brust drückt.

KHADAN

Nach Coramars Tod wenden sich die verbleibenden Strozzen zur Flucht und die Lage entspannt sich. Die Schlacht indes tobt weiter – und sogar noch verbitterter, da der Kampf auf dem Feldherrnhügel weithin sichtbar war.

"Mögen die Götter den Heuchlern und Lügern zeigen, auf wessen Seite sie fechten!"

Entsetzt über diese alle guten Sitten verachtende Tat, befiehlt Herzog Cusimo von Grangor, das Heer möge unbarmherzig vorrücken. Eine Welle aus Zorn und Wut greift auf die Aldarener über, als sich die Nachricht verbreitet, Timor habe versucht, Aldare und Khadan während der Schlacht ermorden zu lassen. Mit neuer Kraft wirft sich das Heer der Aldarener Ralmans überlegenen Truppen entgegen.

Es ist nun an den Helden, zum Einstellen der Kämpfe beizutragen.

☞ Wenn sie mit Aldare reden wollen, stellen sie fest, dass diese sich um ihren Sohn kümmert, der offenbar unter immer heftigeren Kopfschmerzen leidet, und ihm über das Haupt streicht, ohne sein grün-goldenes Stirnband zu entfernen. Der tapfere Prinz mit dem dunkelblonden Haar murmelt unverständliche Worte vor sich hin (entsprechende Sprachkenntnisse oder *Sprachenkunde*: klingt dem Alt-Güldenländischen ähnlich). Die Szene sollte die Helden an das erinnern, was Myriana Sarostes **Im Kabinett der Kaiserin** widerfahren ist (siehe Seite 64). Darauf angesprochen, teilt Aldare ihren Rettern mit, dass ihr Sohn von den Göttern mit der Gabe des Zweiten Gesichts ausgezeichnet wurde, seine Visionen ihn aber häufig irritieren und mit teils erheblichen Kopfschmerzen einhergehen.

☞ Wenn die Helden Boten (oder Timor) zu Ralman gesandt haben, nähert sich dieser im fliegenden Galopp, um seinen Kämpfern Einhalt zu gebieten. Allerdings halten die meisten Aldarener dies für einen erneuten Vorstoß und lassen nicht locker – rasches Handeln ist gefragt, um unnötiges Blutvergießen zu vermeiden.

☞ Die Kämpfe enden entweder, wenn die Helden die Heerführer beider Seiten überzeugen konnten – oder spätestens mit dem folgenden Ereignis.

SHAFIR



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein dumpfes Grollen liegt in der Luft und heftiger Wind kommt auf, als wolle der warme Tag sich in einem heftigen Gewitter entladen. Doch als ein markerschütternder Schrei den Kampfeslärm jäh und schrill durchbricht, wenden sich alle Blicke gen Himmel.

Aus dem Schein der Sonne löst sich ein gewaltiger rot-goldener Schatten, der in rasender Geschwindigkeit auf die Kämpfenden zufliegt. Ein Drache!

Mit gewaltigen Schwingenschlägen braust der Kaiserdrache über das Schlachtfeld und reißt allein mit dem Luftstoß seiner jeweils fünf Mannslängen weiten Flügel eine gewaltige Bresche zwischen die Krieger. Ohne Rücksicht auf die herumstehenden Soldaten schlägt er zwischen Khadan, der in Ohnmacht gefallen ist, und den Timoristen auf dem Boden auf und zerquetscht dabei ein halbes Dutzend Kämpfer.

“Es reicht”, dröhnt es in euren Köpfen. Die Worte des Drachen sind bis in den entlegendsten Winkel des Schlachtfeldes zu hören, und alle Kämpfer halten inne. “Ich bin Shafir / Flammbrödelnder / Gebieter / Goldgewandeter / Uralter / Freund Nacladors!” – ein einziger drachischer Gedanke, der eure Häupter schmerzen lässt.

“Genug Drachenblut ist vergossen worden. Der Tauscher / Feind / Der-sein-Gesicht-nicht-zeigt / Thronende König / Blender hat nach der Herrschaft gegriffen, und ihr wäret ihm fast verfallen, Sterbliche / Winzlinge / Menschen!”

Mit einer Krallen berührt er – fast zärtlich – die Stirn Khadans, der daraufhin erwacht und seinen riesigen Vater unergründlich ansieht. Die Hitze in der Nähe des Drachen scheint ihm nichts auszumachen – im Unterschied zu den Timoristen, die Shafir aus dunkel glosenden Augen böse anfunkelt.

Es ist nun an den Helden (und Aldare, Shafirs ‘Gemahlin’), den Drachen zu besänftigen und ihm die Lage auseinander zu setzen – ein Unterfangen, das Mut erfordert, aber den haben Ihre Helden bereits zur Genüge bewiesen. Eine ausführliche Beschreibung des Kaiserdrachen und Hinweise zu seiner Darstellung finden Sie in **Zoobotanica 51** und **Fürsten, Händler 110** sowie in den Abenteuern **Shafirs Schwur** und **Im Drachenhort** (in der Anthologie

Drachenodem). Timor wird sich einstweilen fern halten – Shafir traut ihm keineswegs (und dies beruht auf Gegenseitigkeit, siehe **Hinter dem Thron 19**). Bei den Worten des Drachen bleibt durchaus offen, ob er mit dem ‘Feind’ Amazeroth meint (was wahrscheinlich ist) oder den Namenlosen oder vielleicht sogar Timor – und er wird sich in diesem Punkt nicht erklären.

Gönnen Sie den Helden einige Momente vor dem weisen Kaiserdrachen, bevor dieser verkündet, dass “die Zeit für Beratungen angebrochen ist”, und sich in die Lüfte emporschwingt – wo er darüber wacht, dass Aldare und Khadan sicher das Schlachtfeld verlassen. Timoristen und Aldarener ziehen sich zurück. Die Zweite Schlacht von Pertakis ist beendet.

Auf dem Schlachtfeld, das keine Seite als Sieger verlässt, bleiben fast 1.000 Soldaten, darunter zahlreiche Adlige, viele weitere wurden bei dem gewaltigen Gefecht verwundet.

Unter den Toten finden sich Yassiaga von Olbris, Prinz Tolman von Firdayon-Bethana, Marchesa Nita della Tegalliani von Balafür, Baron Talor Bramstetter vom Banchab, Baron Agadir ay Oikaldiki von Suderstein, Gräfin Lladalmir von Tolfana, Comtessa Silphiona von Torrem-Schelf und Coramar ya Strozza.

BRUDER UND SCHWESTER

Das erste Treffen zwischen Timor und Aldare nach zwei Jahren Krieg, zahlreichen Attentatsversuchen auf beiden Seiten und dem Tod ihrer Schwester Salkya kommt nur durch das Eingreifen der Helden zustande. Ihre Gruppe hat beide Geschwister an entscheidender Stelle unterstützt, weiß um Amenes Vermächtnis und die Verbrechen Mantikors sowie manch anderes Geheimnis des Horasreichs – sie sind Unterhändler und Vermittler, die nun selbst der Kaiserdrache Shafir der Prachtige akzeptiert, da sie seinen Sohn Khadan gerettet haben. Schildern Sie, wie die Mächtigen und Höflinge des Lieblichen Feldes Ihre Helden aufmerksam mustern: Diese sind die Leute der Stunde, sie haben Einfluss, man schenkt ihnen Gehör und schätzt ihren Rat. Verblüffung ist in manchen Augen zu sehen, Neid in anderen, Bewunderung bei vielen, Stolz bei wenigen alten Bekannten wie Comto Ravendoza und Geron von Tikalen.



Doch zunächst sind Fragen des Protokolls zu klären. Stunden vergehen, bis die Höflinge beider Seiten sich auf einen Modus verständigen können, wie und wo sich Kaiser und Königin begegnen können. Man einigt sich schließlich auf den großen Alveranidensaal im Schloss Myrendi bei Pertakis.

Als Timor mit seinem Gefolge (und vermutlich Ihren Helden) am **11. Rondra 1030 BF** in den Hof des Schlosses einreitet, regnet es in Strömen. Dampf steigt von den feucht glänzenden Schuppen des gewaltigen Kaiserdrachen auf, dessen rotgoldener Leib fast das gesamte Kopfsteinpflaster verdeckt – der Kopf Shafirs des Prächtigen schaut aus fünf Schritt Höhe auf die Gruppe herab. Nervös scheuen die Pferde, ehrfurchtsvoll halten sich die Wachen des Kaisers zurück, und selbst Timor hält aufmerksam Abstand zum Drachen.

Ungehindert jedoch kann die Gruppe passieren und über eine geschwungene Treppe das Innere betreten. Durch ein Spalier aus mehreren Dutzend Anhängern Aldares – einige neugierig, manche zornig, viele hoffnungsvoll – gelangen Timor und Begleitung in den Alveranidensaal, wo Königin Aldare wartet.



23

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter den Augen der Zwölfgötter, die von einem Deckenfresco aus den Tagen König Khadans in den hell erleuchteten Saal herabblicken, schreiten Aldare und Timor einander entgegen: Die Königin ist in ein mit Hermelin besetztes und aus grünem Samt gefertigtes, hochgeschlossenes Gewand gekleidet. Auf dem Kopf trägt sie die tradi-

tionelle grün-goldene Haube einer Geweihten der Hesinde-Kirche. Einzig der goldene Kronreif deutet auf ihre Herrschaft hin. Ganz anders dagegen Timor: Wie stets in golddurchwirkte, schwere und prunkvolle Gewänder gehüllt, auf dem Kopf einen gold-blauen Hut mit breiter Krempe, hohen Strümpfen und weitem Rock, sieht er aus wie der geborene Kaiser.

Gemessenen Schrittes schreiten die beiden Geschwister unter den Blicken ihres jeweiligen Gefolges aufeinander zu. In der Mitte der Halle, unterhalb eines großen ausladenden Kristallleuchters, nimmt Timor Aldares Hände und führt diese zum Mund, um sie leicht und flüchtig zu küssen. Leise werden Worte gewechselt, die auf ewig das Geheimnis Timors und Aldares bleiben werden.

Doch sie zeigen Wirkung, und beide Monarchen bedeuten ihren Dienern, die bereitgehaltenen Lehnstühle eiligst in der Mitte der Halle aufzustellen, so dass man mit dem Blick zur großen Veranda, leicht versetzt zueinander, die weitere Besprechung führen kann. Dazwischen und rechts und links von den Thronen werden kleine Tische aufgestellt, auf denen nach einem Nicken Aldares Trinkgefäße, Wein, Wasser und Früchte angerichtet werden.

Timors erhebt seine Stimme, und sie ist in der ganzen Halle zu vernehmen: "Unsere Geschichten haben Euch nie gefallen, liebe Schwester. Darum bitten Wir andere zu sprechen, und wer könnte besser erzählen, was geschah, als diese dort, die alles erlebt haben – Eure Retter, Unsere Freunde?"

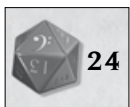
Die Hand des Kaisers winkt euch einladend heran, und über einhundert Augenpaare ruhen auf euch.

Spielen Sie das vertrauliche Gespräch der Helden mit den Firdayon-Geschwistern nach Belieben aus oder blenden Sie nach den ersten Sätzen zum Nachwort über.

In den folgenden Stunden erfährt Aldare von Amenes Testament, Timors Rolle, Jalteks Verrat, Mantikors Schandtaten, Nandurians Doppelspiel und den Abenteuern der Helden. Immer wieder lässt Timor den Helden den Vortritt beschränkt sich auf Stichworte oder wohl gesetzte Hinweise. Aldare ist gefasst und aufmerksam, wie es einer Hesinde-Dienerin ansteht, zu Anfang vorsichtig, manch einmal überrascht und bei einigen Verbrechen Mantikors (etwa Dorikeikos' Boronfrevle oder Nandurians Versuchung) unverhohlen bestürzt. Ein ausgezeichnete *Menschenkenner* kann im Verlauf der Unterhaltung verfolgen, wie langsam, wenn schon nicht Billigung, so doch Verständnis in Aldare heranreift – und wie dies Timor Genußgewinn verschafft und seine Bitterkeit lindert. Am Ende des Tages ist ein Keim des Einvernehmens gelegt, und der Waffenstillstand wird ausgedehnt, bis ausführlichere Verhandlungen einen dauerhaften Frieden geschaffen haben.

Bei den zweiwöchigen Debatten zur Neugestaltung des Königreiches bleiben die Helden allerdings vermutlich Zuschauer – ihre Neigung zum politischen Geschacher dürfte gering sein, und in den Ränkespielen der Großen spielen sie nur dann eine Rolle, wenn sich jemand über die Helden Gehör bei Timor oder Aldare verschaffen will (was auf Dauer unangenehm sein kann). Bei Interesse Ihrer Runde können Sie diese Geschehnisse ausbreiten, und die Helden werden Zeugen der Geburt des neuen Horasreiches. Vielleicht ist es aber stimmungsvoller, wenn das Gefeilsche um Land und Macht hinter verschlossenen Türen stattfindet und die Helden gemeinsam mit dem Rest der Adligen und Krieger erst später vom Ergebnis erfahren.

DAS ENDE DES KRIEGES



24

Am 27. **Rondra 1030 BF**, dem "Tag der Vertreibung Fuldigors durch Horas", wird im Theaterrund Arivors der Friedensschluss verkündet. "Auf dass das Land Heilung finde", verzichten Timor und Aldare beide einmütig auf ihren Thronanspruch, alle Titel und Vorrechte – zugunsten von Prinz Khadan Varsinian Firdayon, Aldares Sohn, der damit als Horas und König herrschen wird. Bis zu dessen Volljährigkeit im Jahr 1040 BF übernimmt Prinz Ralman von Firdayon-Bethana die



Regentschaft, der das Reich als 'Comto Protector' beschützen wird. Es folgen viele weitere Ernennungen, Belehungen und Einzelbeschlüsse.

Als Khadan zwei Wochen darauf in Horasia zum Horas gekrönt und eine weitere Woche später in Vinsalt zum König gekrönt wird, ist der 'Krieg der Drachen' endgültig vorüber. Auffällig ist, dass der junge Kaiser während beider Zeremonien die ganze Zeit eine reinweiße Stirnbinde trägt.

NEBEL UND SCHATTEN

Anlässlich der Krönung am 15. **Efferd 1030 BF** drohen die Mauern Vinsalts unter dem Andrang der Besucher zu bersten – mehr als zehntausend Menschen aus dem ganzen Land haben ihre Heimatorte verlassen, um Khadans Prozession von Horasia nach Vinsalt zuzujubeln oder den neuen Kaiser in der Yaquirmetropole zu sehen. Während das 'Fest der Drachen', gleichermaßen Lobgesang des Friedens und Siegesfeier der Lebenden, rauschhaft die Plätze und Straßen der Stadt mit Lärm und Gelächter erfüllt, lädt Timor die Helden ein, ihn am Morgen des folgenden Tages zu einer privaten Jagd zu begleiten.

Am 16. **Phex 1030 BF** (dem Nebelfest, einem geheimen Feiertag des Phex) reiten die Helden allein mit dem ehemaligen Kaiser durch die Wälder von Baliiri, über die sich als erster Vorgeschmack des Herbstes dichter Morgennebel gelegt hat. Anscheinend steht dem Prinzen jedoch nicht der Sinn nach Jagen: Timor scheint ruhig und ausgeglichen wie nie zuvor, seit die Helden ihn kennen. Eine große Last scheint von ihm abgefallen.

Schließlich, als ein wenig begangener Pfad den Weg der Helden kreuzt, bringt Timor sein Ross zum Stehen und blickt bedeutungsvoll in die Nebel hinein: "Lange sind wir gemeinsam gegangen. Hier nun trennen sich unsere Wege."

Geben Sie den Helden Gelegenheit, letzte Worte mit ihrem Gefährten zu tauschen. Dann hellt sich Timors Miene auf, seine Augen leuchten kühn und ein verschmitztes Lächeln stiehlt sich auf seine Lippen. Er schwenkt noch einmal grüßend seinen Hut: "Entschul-

digst, meine Freunde, aber ich habe noch eine Verabredung – ich muss einen Mond enttarnen.”

Spricht's und sprengt auf seinem Pferd davon. Eine Weile noch sind die Hufe des Rosses zu hören, dann haben ihn Nebel und Schatten verschluckt.



EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

Zunächst einmal haben sich die Helden jeweils bis zu **600 Abenteuerpunkte** verdient. Hinzu kommen *Spezielle Erfahrungen* in *Kriegskunst*, *Heraldik*, *Orientierung*, *Sinnschärfe* und *Reiten* sowie angewendeten Kampftalenten und Zaubern für das **Spiegelgefecht**. Aber auch *Staatskunst*, *Menschenkenntnis*, *Etikette* und *Tanzen* haben sich bei den Helden verbessert, nachdem sie inmitten der Adligen des Lieblichen Feldes getafelt und gelebt haben. Das gute Gefühl, so viele Gefahren überstanden und ein großes Reich vor dem Zusammenbruch gerettet zu haben, wird die Helden für den Rest ihres Lebens begleiten: Die nächste Mutsteigerung darf zu halbierten Kosten ausgeführt werden.

Zu welchen weltlichen **Auszeichnungen** es für die Helden kommen wird, hängt von ihren Handlungen im Verlauf der Kampagne ab, aber auch von ihrer Ausgangssituation (in erster Linie vom Sozialstatus) und ihren Wünschen – die Sie als Meister berücksichtigen und mit Ihren weiteren Plänen für die Runde in Übereinklang bringen sollten.

Da der Hauptkontakt der Helden, Timor, nicht mehr bei Hofe oder in einer (sichtbaren) Machtposition weilt, ist die Gruppe nicht gezwungen, ihr restliches Leben als hohe Würdenträger zuzubringen. Sie können auch befinden, dass Neider und Schmeichler der Helden erfolgreicher darin sind, Titel und Ämter an sich zu ziehen – und die Helden mit großem Ruhm und einer vergleichsweise geringfügigen Belohnung entlassen werden. Ebenso gut können Sie aber das volle Maß der denkbaren Ehrungen ausschöpfen.

Verteilen Sie die Schenkungen einer dankbaren Familie Firdayon nicht kollektiv, sondern lassen Sie jedem Helden – über das schöne Gold hinaus – eine individuelle Belohnung zukommen.

• Für Helden mit niedrigem Sozialstatus (unter 10) oder ohne geregeltes Einkommen bietet sich eine *Leibrente* von 100–200 Dukaten an (der Betrag sollte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde angepasst werden), die jedes Jahr gezahlt werden, so lange sich die Helden nicht grob undankbar erweisen. Sollten die Helden partout nicht mit einer Rente zurecht kommen, erhalten sie alternativ alle zusammen und einmalig ein Stein güldenländisches Endurium (Schätzwert: 12.000 Dukaten), mit dem sie verfahren können, wie ihnen beliebt.

• Ein Gelehrter oder Zauberer kann ein seltenes und kostbares Buch aus dem Besitz der Firdayon erhalten, beispielsweise ein *Compendium Drakomagia* oder die *Systeme der Magie*. Sollten die Helden nicht mit den erbeuteten Waffen aus Saladans Esse zufrieden sein, kann auch eine Anfertigung nach Maß aus der Hand des Bethaner Meisterschmieds *Bander ya Merilla* ein gutes Geschenk sein; alternativ ein Horasischer Reiterharnisch oder eine Fußkämpferrüstung (entspricht Gareth's Platte) aus Arivor's Fertigung mit um 1 verminderter BE.

• Helden, die nicht gerade als Diener, Banditen oder Wilde auftreten (SO 5 oder mehr), werden in den Stand der *Signori* (Edelleute) erhoben und erhalten das Recht, ein eigenes Wappen zu führen, ihrem Nachnamen die vornehme Silbe 'ya' voranzustellen und als 'Signor' oder 'Signora' tituiert zu werden (SO +1, mindestens auf 7). Diese Würden sind nicht erblich, verpflichten die Helden aber auch zu nichts. Nur bei Hochverrat oder Aufruhr würden die Privilegien entzogen.

• Helden, die bereit sind, einen Treueschwur auf die Krone und die Dynastie Firdayon zu leisten, werden in den Orden vom Goldenen Adler aufgenommen, und zwar als *Knappen* in den *Äußersten Zirkel* des Ordens (keine SO-Änderung). Sollten sie bereits Mitglied des Ordens sein, steigen sie einen Rang auf: zum *Ritter* (SO +1, Äußerer Zirkel), zum *Komtur* (SO +2, Innerer Zirkel) oder zum *Großkomtur* (SO +3, Innerster Zirkel) – darüber steht nur noch der *Marschall* des Ordens: Comto Amaldo Ravendoza.

• Daneben erhält jeder Held, der Timor's Respekt gewonnen hat, von ihm einen Ring (aus Silber, die Seiten mit Flammen ziseliert, mit einem in Drachenform geschnittenen Granat), der ihn als Freund des

Hauses Firdayon kennzeichnet (SO +1) und im Lieblichen Feld viele Türen öffnet.

• Einem Helden von gutem Leumund (SO 9 oder mehr) und Kunstsinn können Sie den von Jucho verlassenen *Palazzo Alentino* und die umliegenden Wälder und Weinberge anbieten (siehe **Fragen des Glaubens**). Dies kann auch ein angenehmes Quartier für die ganze Gruppe sein, die bei 'dem Signor / der Signora von Alentino' wohnt.

• Helden, die sich unter Ralman militärische Meriten erworben haben, können von diesem mit Land in der Mark Arivor belehnt werden, beispielsweise als Statthalter von Sibur (siehe **Fragen des Glaubens**) im Range eines Barons (SO +1, mindestens auf 12).

• Nur für einen Helden, der bereits mit einem hohen Sozialstatus (möglichst *Adlige Abstammung* und SO 11 oder mehr) gestartet ist: Titel und Ländereien des Hochverrätters Deriago von Firdayon-Baliiri (siehe **Im Kabinett der Kaiserin**) sind vakant. Sie sind verbunden mit dem Titel eines Grafen von Baliiri (SO +1, mindestens auf 15), den Einkünften aus den Gütern und dem Westflügel des berühmten Schlosses als Wohnsitz – das als Vogt für das Haus Firdayon zu verwalten und bereitzuhalten ist.

• Falls eine Heldin oder ein Held um ein Mitglied der Familie Berlinghan von Tikalen wirbt (siehe **Hinter dem Thron 60**): Spätestens mit den jüngsten Ehrungen der Helden ist eine Heirat selbst für die altherwürdige Baronsfamilie statthaft (und bringt dem entsprechenden Mitglied Ihrer Gruppe neben einem geliebten Wesen auch SO +1 ein).

• Für Helden, die nach einer Ruheposition streben, ist die Übernahme eines wichtigen Amtes am Horashof vorstellbar (z.B. Dritter Hofmagus), in der Verwaltung des Königreiches (z.B. Delegat im Kronkonvent für eine befreundete Stadt) oder als Söldnerführer in Diensten des Kaiserhauses.

OFFENE FRAGEN

Nachdem der Krieg vorbei ist und die Helden belohnt worden sind, bleiben noch fünf Fragen unbeantwortet.

Was wird aus der Spiegelmaske?

Die Spiegelmaske wird vom Hesinde-Tempel zu Kuslik als Maske des Amazeroth erkannt und der Obhut Shafirs überantwortet. Dass die Maske dort tatsächlich ankommt, könnte ein Anschlussabenteuer für die Helden werden. Wir werden die Geschichte der Maske in offiziellen Publikationen nicht weiterverfolgen.

Was wird aus Aldare?

Aldare übernimmt in Kuslik und Horasia die Erziehung ihres Sohnes Khadan und widmet sich ihrer Berufung als Hesinde-Geweihte. Nach dem Tod des Kirchenoberhauptes Hexander wird sie vom Schlangenrat zur Nachfolgerin bestimmt. Am 30. Hesinde 1030, dem Erleuchtungsfest der Hesinde-Kirche, tritt Aldare ihr Amt an und steht fortan als Magisterin der Magister dem Kult vor.

Was wird aus Timor?

Timor, der 'Schattenprinz', bleibt im Verborgenen. Mittels der Hermlinmaske (siehe **Im Kabinett der Kaiserin**) kann er in jeder beliebigen Verlarvung erscheinen. Auch wenn er ferne Länder bereist und selten lange an einem Ort weilt, hat er doch ein Auge auf seinen Nefen Khadan, den neuen Herrscher des Horasreichs. Und wehe denen, die dem Erben der Firdayon schaden wollen!

Es mag sein, dass Timor die Helden alle paar Jahre einmal aufsucht oder mit geheimnisvollen Nachrichten versorgt – und hin und wieder auf ihre bewährte Hilfe zurückgreift.

Was wird aus Myriana Sarostes?

Wo immer die Helden Myriana gelassen haben – am 10. Rondra 1030 **BF** (dem letzten Tag der Zweiten Schlacht von Pertakis) verschwindet sie von dort unter mysteriösen Umständen. War sie beispielsweise im Kloster der Noioniten, liest sich der Bericht etwa so: Nach unmenschlichen Schreien und einem Anfall von Raserei sprengte das Mädchen die Tür seiner Zelle auf – und im selben Moment zerbarsten die Zelentüren aller 'Umsorgten' der Einsiedelei. Während Flammenzun-



gen die Wände und Decken verzehrten, schritt Myriana inmitten der Wahnsinnigen und Kranken aus der Anlage heraus. Manche Zeugen behaupten, ihre Stirn habe gelehrt, die meisten schreiben dies dem Feuerschein zu. Einige der Pflegebedürftigen werden in den nächsten Tagen wiedergefunden, von Myriana fehlt seitdem jede Spur. Die junge Frau ist das tragische Beispiel eines Menschen, der den Belastungen des Ucuri-Funkens nicht gewachsen ist – und daran körperlich und geistig zerbricht.



Was wird aus den Anhängern des Namenlosen?

Auch wenn die Diener des Dreizehnten viel Unheil angerichtet haben, sind ihre kühnsten Pläne gescheitert. Noch sind die zwölfgöttlichen Kulte nicht zerschlagen, noch regiert ein Erbe Silems auf dem Thron. Khadans Krönung hat der Bevölkerung des Horasreichs wieder Hoffnung eingeflößt, das Land erstarbt erneut. Die überlebenden *Archonten von Naaghot-Shaar* verschwinden im Dunkel und ziehen sich hinter ihre Masken zurück. Im Geheimen spinnen sie weiterhin ihre Ränke und warten auf den Tag, da *Tionnin Madaraestadin*, der Kronprinz des Namenlosen, aus dem Gildenland zurückkehrt, stärker denn je, und das purpurne Banner seiner Herrschaft entrollt – dann werden sie aufstehen, dann wird *er* sich erheben!



EPİLOG: DER SOHN DES DRACHEN (RONDRA BIS RAHJA 1030)

»Der Rest ist Schweigen.«

—William Shakespeare, Hamlet (V, 2)

ZEITTADEL

Spätsommer und Herbst 1030: Alanfanische Schiffe und Galeeren des gestürzten Herzogs Berytos Cosseira von Teremon (siehe **Das Cosseira-Complot**) machen die Zyklopendsee unsicher. Günstlinge der Cosseiras reißen die Macht auf Pailos an sich, werden jedoch von alanfanischen Seesoldaten gestürzt. Der Grande Goldo Paligan erhebt im Namen seiner Gattin Iocanda Cosseira, Berytos' ältesten Kindes, Anspruch auf die Herzogswürde nebst der Inseln Pailos, Phenos und Putras. Derweil sorgt die (offizielle) Rückkehr der *Prinzessin Lamea* nach Kuslik für Erstaunen und Begeisterung.

12. bis 26. Rondra 1030: Friedensverhandlungen beginnen in Pertakis, werden aber nach wenigen Tagen nach Arivor verlegt. Ein außerordentlicher Kronkonvent wird einberufen, das Testament Amenes öffentlich verlesen. Am Schwertfest (**16. Rondra**) beten Timor und Aldare gemeinsam am Sarkophag Salkyas, am Tag von Bosparans Fall (**22. Rondra**) wird der Opfer aller Kriege gedacht.

Mitte Rondra 1030: Letzte Aufstände und Unruhen im Kerngebiet des Lieblichen Feldes werden niedergeschlagen. Ralman und Ravendoza beweisen Härte gegenüber Plünderern und Briganten. Die Wahrheit über den Tod Jalteks und die Verbrechen Mantikors löst in der Bevölkerung Groll gegen die Al'Anfaner aus; in Kuslik wird das Kontor der Familie Karinor vom Pöbel bestürmt und muss schließen.

27. Rondra 1030, Tag der Vertreibung Fuldigors durch Horas: Im Theaterrund Arivors wird der Friedensschluss verkündet. »Auf dass das Land Heilung finde«, verzichten Timor und Aldare beide einmütig auf ihren Thronanspruch, alle Titel und Vorrechte – zugunsten von Prinz Khadan Varsinian Firdayon, Aldares Sohn, der damit als Horas und König herrschen wird. Bis zu dessen Volljährigkeit im Jahr 1040 BF übernimmt Prinz Ralman von Firdayon-Bethana die Regentschaft, der das Reich als 'Comto Protector' beschützen wird. Es folgen viele weitere Ernennungen, Belehungen und Einzelbeschlüsse. Boten tragen die Nachrichten ins ganze Land.

30. Rondra 1030: Der traditionelle Umzug der Possenspieler endet überall im Lieblichen Feld in einem Freudentaumel.

Den ganzen Efferd-Mond 1030: Das 'Fest der Drachen' feiert den Frieden.

8. Efferd 1030: Khadan wird in Horasia gesalbt und empfängt den Horaskranz aus den Händen des Wählers der Ordnung Saryun Lorian. Die liebfeldischen Hochgeweihten aller zwölf Kulte und viele weitere Geweihte spenden ihren Segen.

15. Efferd 1030: Khadan-Horas wird in Vinsalt zum König des Lieblichen Feldes gekrönt, bevor er das Siegel an den Protector Ralman übergibt und die Treueschwüre des Hochadels entgegennimmt.

16. Efferd 1030, Nebelfest (geheimer Phex-Feiertag): Timor verschwindet in den Schatten.

DIE NEUORDNUNG DES LIEBLICHEN FELDES

Als Ergebnis der Friedensverhandlungen werden viele Territorien aufgelöst, alte Ansprüche zurückgewiesen und neue begründet. Einige Beispiele:

• Ralman von Firdayon-Bethana wird Fürst von Vinsalt und Comto Protector, das Herzogtum Horasia wird aufgelöst.

• Belhanka und einige weitere Städte sind in Zukunft nur noch der Krone untertan und beziehen im Kronkonvent gleichberechtigt Sitze neben Hochadligen wie dem Herzog von Methumis. Außerdem wird die Position des Kronkonvents

gestärkt, sein Einflussbereich auf Dröl und die Zyklopeninseln ausgedehnt.

• Der Orden vom Goldenen Adler wird seiner Verwaltungsaufgaben enthoben, die Administration (mit Sitz in Vinsalt) dem Protector unterstellt. Comto Amaldo Ravendoza führt als Marschall den verschworenen Kern des Ordens wieder seinem alten Zweck als Hausmacht der Firdayons zu.

• Ebenso wird das Kaiserliche Semaphorie-Regiment dem Protector zugeordnet.

• Berytos Cosseira dyll Teremon und die anderen Verschwörer Mantikors werden posthum als Hochverräter geächtet, der Erbsanspruch der engeren Verwandten übergangen, das Vermögen von der Krone eingezogen und neu verteilt. Dies bedeutet auch, dass Goldo Paligan und seine Frau von der pailischen Erbfolge ausgeschlossen werden.

Im Travia 1030: Die Hylailer Seesöldner unter Arakne Cosseira landen auf Pailos und erobern die Insel für die horasische Krone zurück. Die Mächtigen des alanfanischen Imperiums, vor allem die Familien Paligan, Karinor und Zornbrecht, reagieren mit (übertriebener) Entrüstung und hetzen das Volk gegen das liebfeldische Kaiserhaus auf, das die Ermordung des alanfanischen Botschafters, einen Eidbruch im Erbfall und eine 'Entweihung der heiligen Stätten von Nemekath' zu verantworten habe – und bringen damit auch den Patriarchen der Boron-Kirche auf ihre Seite. Hinter der Agitation steckt kühle Kalkulation: Goldo Paligan schießt auf Pailos und die restlichen Zyklopeninseln, die Karinors haben einen Verwandten zu rächen und sind die größten Flotteneigner nach den Zornbrechts, die ein Vermögen an einem Seekrieg und dauerhaft etablierten Überseekolonien verdienen könnten, von der Kriegsbeute und Sklaven ganz zu schweigen.

Herbst bis Frühling 1030: Eine gewaltige Aufrüstung zur See sammelt alle Kräfte im Lieblichen Feld und Al'Anfa. Etliche neue Schiffe werden auf Kiel gelegt, Besatzungen angeworben. Viele durch den Friedensschluss erwerbslose Söldner treten in die Dienste der liebfeldischen Kriegsflotte. Noch mehr als beim Einfall der Almadaner in den Yaquirbruch 1029 BF wirkt die äußere Bedrohung durch das Imperium als einigendes Band für die zerstrittenen Stadtherrschaften des Horasreiches. Die Verhandlungen des Kronkonvents 'im Geiste von Baliiri' sind jedoch schwierig, nur mit Mühe kann man sich auf einen Oberbefehlshaber verständigen: *Gilmon Quent*, Großadmiral bis 1023 BF, wird für die kommende Auseinandersetzung aus dem Ruhestand zurückgerufen.

7. Hesinde 1030, Rohals Verhüllung: Hexander, der Magister der Magister der Hesinde-Kirche, stirbt in Kuslik.

30. Hesinde 1030, Erleuchtungsfest (höchster Hesinde-Feiertag): Der Hohe Schlangenrat der Hesinde-Kirche bestimmt Aldare Firdayon zur neuen Magisterin der Magister. Ihre Nachfolge als Erste Schwester der Mada tritt Rinaya von Punin an.

9. Phex 1030: Aufbruch der Schwarzen Armada aus dem Hafen von Al'Anfa.

13. Phex 1030: Al'Anfa erobert Sylla und schlägt wenig später die Schiffe der zur Unterstützung eilenden Goldenen Allianz.

3. Peraine 1030: Die Schwarze Armada erreicht Mengbilla – und wird dort um die Haiflotte unter Großadmiral Leif Opato verstärkt, einem Günstling Goldo Paligans.

6. Peraine 1030: Die Armada verlässt Mengbilla mit Kurs Zyklopeninseln.

11. Peraine 1030: In der 'Seeschlacht von Phrygaios' erringt das Aufgebot der horasischen Städte einen entscheidenden Sieg über die Armada Al'Anfas.

DIE SEESCHLACHT VON PHRYGAIOS

Datum: 11. Peraine 1030

Sieger: Horasreich

Für das Horasreich:

Gilmon Quent, Großadmiral

Daria Quent, des Kaisers Admiralin

Praiokles Aleistos, Admiral der Zyklopenflotte

Rubec von Chetoba, Admiral von Neetha

Haridiyon Thaliyin, Admiral von Methumis

Dorian ter Broock, Admiral von Grangor

Ralman von Firdayon-Bethana, Fürst von Vinsalt

Pervalia ya Terdilion, Primesta von Belhanka

Gerjanna Eldgrimsdottir

– insgesamt 190 Kriegsschiffe mit 13.000 Ruderern und Matrosen sowie 7.000 Soldaten und Geschützbedienungen, darunter Kusliker Seesöldner, Hylailier Seesöldner, Premier Seesöldner, Bannerträger-Ottajasko, Seegarde-Regiment Westwinddrachen und belhankanische Stradioten

Für Al'Anfa:

Phranya Yalma Zornbrecht, Großadmiralissima des Imperiums

Leif Opató, Großadmiral von Mengbilla

Dagon Lolonna, Zeremonienmeister vom Bund der Schwarzen Schlange

– insgesamt 220 Kriegsschiffe mit 16.000 Ruderern und Matrosen sowie 6.000 Soldaten und Geschützbedienungen, darunter der Schwarze Bund des Kor, die Alanfanische Fremdenlegion, die Löwen von Thalusa, die Rabengarde und die Korsaren von Charypso

Bedeutende Tote: Phranya Zornbrecht, Leif Opató, Rubec von Chetoba, Seebaron Damion von Marudret zu Phrygaios

Verlauf: Der größten Seeschlacht der Geschichte gehen erhebliche Manöver voraus. Mit Gilmon Quent und Phranya Zornbrecht stehen zwei überaus berühmte Admiräle an der Spitze der verfeindeten Flotten – und versuchen einander zu überlisten. Die Meisterleistung der Al'Anfaner ist es, ihre Armada überraschend schnell und nahezu ohne jegliche Verluste aus der Goldenen Bucht in den Golf von Askanien zu verlegen, was dazu führt, dass einige liebevolle Großsegler nicht rechtzeitig fertig werden.

Die Al'Anfaner halten zunächst geradewegs auf Pailos zu, um dort ihre Invasion zu beginnen, drehen jedoch bei, als ihre langsamen Versorgungsschiffe überfallen werden. Drei Tage manövrieren die beiden Flotten in losem Kontakt, um einen Vorteil über die andere zu erringen. Schließlich zwingt Zornbrecht den Horasiern das Seegebiet um die Insel Phrygaios auf: Nah an der zerklüfteten Steilküste mit vielen kleinen vorgelagerten Felseneilanden, am Rande der ruhigen Zyklopensee, ist es eine ideale Umgebung für Galeeren. Was die Großadmiralissima nicht ahnt: Quent hat mit großer Mühe Bombarden auf die Klippen der Insel schaffen lassen und macht in der ersten Phase der Schlacht hauptsächlich Gebrauch von den Galeassen des Seekönigs und den flachen Ottas der Thorwaler Söldner.

Die eigentliche Schlacht zieht sich über einen ganzen Tag von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang, wobei allein die Aufstellung der Schiffe in Schlachtlinie zwei Stunden dauert. Die Schlachtreihen sind mehrere Meilen lang und bestehen jeweils aus drei Geschwadern und einer Reserveeinheit. Im Zentrum führen Quent respektive Zornbrecht selbst den Befehl.

Am östlichen Flügel, Richtung offene See, prallen die liebevolle Heimatflotte unter Rubec von Chetoba und die Freibeuter um den berüchtigten *Dagon Lolonna* rasch aufeinander, während die Thorwaler und Zyklopäer unter *Praiokles Aleistos* am westlichen Flügel die Schiffe der Granden und der Mengbillaner unter Leif Opató in Schussreichweite der verborgenen Geschütze locken. Die Mitte aus schwer beweglichen Karacken, Holken und älteren Schivonen erwartet dagegen fast schicksalhaft den Vorstoß der alanfanischen Triemen.

Als die Schiffe im Zentrum aneinander schlagen, eröffnen die Bombarden das Feuer. Der westliche Flügel gerät in Unruhe, was Phranya Zornbrecht dazu bringt, ihre Reserve auszusenden, um auf der Insel zu landen – da die Richtschützen zunächst die Geschütze zerstören, gelingt es nur jedem zweiten von ihnen, ins Landesinnere zu fliehen, bevor er von den alanfanischen Soldaten erschlagen wird. Derweil hat Quent seine eigene Reserve, die Königsschivonen unter dem Befehl seiner Tochter *Daria Quent*, ins Gefecht geworfen, um das Zentrum zu erobern.

Die Großadmiralissima sucht die Entscheidung und rammt mit ihrer Trireme *Uthar* die *König Therengar*, das Flaggschiff der Horasflotte. Ein erbitterter Kampf entbrennt, bei dem der horasische Großadmiral am Bein verletzt wird, bevor ihm seine Tochter beispringen kann. Das Ende kommt überraschend: Ein Bolzen trifft Phranya Zornbrecht in die Stirn – und der Ansturm ihrer Soldaten verebbt. Die *Uthar* wird erobert, der Admiralsstander gefällt. Zur gleichen Zeit erschlägt weiter westlich Prinz Haridiyon Thaliyin den Anführer der Mengbillaner, Leif Opató, im Zweikampf.

Doch damit ist die Schlacht noch nicht gewonnen, denn am östlichen Flügel setzen die Korsaren dem Geschwader Chetobas hart zu. Der Admiral wird von Thalukken und Karavellen umringt, weigert sich aber, seine Position aufzugeben. Chetoba steuert sein brennendes Schiff, die Schivone *Horastolz*, in die Fünfmastzedrakke *Blutgericht* und bringt damit deren Ladung aus Hylailier Feuer zum Entzünden. Das heroische Opfer des Admirals rettet sein Geschwader, das die Verwirrung nutzt, um sich neu aufzustellen.

Im Angesicht der drohenden Niederlage desertiert die mengbillanische Flotte und entsendet eine Barkasse zu Quent, um über einen Separatfrieden mit dem Horasreich zu verhandeln. Die Armada ist endgültig geschlagen. Ausgerechnet dem ruchlosen Dagon Lolonna, der nun das Kommando an sich reißt, ist es zu verdanken, dass ein Gutteil der Schiffe überhaupt in die Heimat zurückkehrt – genug, um die Herrschaft über das eroberte Sylla zu behalten und die Reste der Goldenen Allianz das Fürchten zu lehren.

Der seit etlichen Jahren gärende Konflikt zwischen Al'Anfa und dem Horasreich, der kalt und berechnend vorangetrieben wurde (siehe **Hinter dem Thron 5**) ist explodiert, die angestaute Wut hat sich entladen. Ohne die Altlasten der Vergangenheit wird sich das Verhältnis beider Reiche beruhigen – auf ewig Konkurrenten, aber keine Todfeinde mehr.

21. Rahja 1030: Am Jahrestag der Seeschlacht von Methumis (744 BF) verlobt sich Calliane ay Oikaldiki, Erbin von Chababien, mit dem Prinzen Haridiyon Thaliyin – unter den Augen ihres Vormunds Furro ay Oikaldiki und des Volks von Neetha. Noch am selben Tag adoptiert Seekönig Palamydas Thaliyin den Bräutigam und erklärt ihn öffentlich zu seinem Erben.

Auf Golgaris Schwingen

In diesem Abschnitt kommen zu Tode:

Hexander Scherenschleifer, Magister der Magister, am 7. Hesinde 1030 (**Das Große Donnersturmrennen**, Roman **Der Dämonenmeister**)

Yidayon A'Týralfir dyll Uýos, Seegraf von Phenos und Putras, im Herbst 1030

Phranya Zornbrecht, Großadmiralissima, am 11. Peraine 1030 (**Meridiana 181**)

Leif Opató, Großadmiral von Mengbilla, am 11. Peraine 1030 (**Schattengift**, siehe Seite 42)

Rubec von Chetoba, Admiral von Neetha, am 11. Peraine 1030 (**Reise zum Horizont 81**)

Damion von Marudret, Seebaron zu Phrygaios, am 11. Peraine 1030

Eskalation

Der Krieg der Drachen stellt einen Wendepunkt in der horasischen Geschichte dar. Fast genau zwei Jahre hat der Thronfolgekrieg gedauert; in dieser Zeit kam es zu 17 größeren Schlachten, einigen Belagerungen und unzähligen Scharmützeln. Einige Orte wie Parsek und Bomed haben Schlimmes durchlitten, andere wie Grangor, Neetha und Rethis blieben völlig von Kampfhandlungen verschont. Während Geburten und Zuzug die Städte anwachsen ließen, rief Boron über zehntausend Seelen als Folge des Krieges zu sich. Unter den Toten sind ungewöhnlich viele Personen von Stand – mehr als 300.

Zahlreiche Adelsfamilien sind ausgelöscht worden, viele andere bankrott. Die Allmacht der zentralen Staatsgewalt ist dahin. Doch im Gegenzug haben sich die Städte zu neuem Glanz erhoben, sind selbstbewusster und eigenständiger geworden. Die Gesellschaft hat sich verändert und den Endzustand erreicht, der im Abschnitt **Zeichen der Zeit (Hinter dem Thron 35)** umrissen ist und in der Regionalspielhilfe **Reich des Horas** näher beschrieben wird.

DER HORAS

Der kleine Khadan Varsinian Firdayon (geboren 19. Tsa 1022 BF), in dem sich das Blut des Drachentöters *Festo Firdayon* mit dem des Kaiserdrachen Shafir vereint, in dem das Erbe des Silem-Horas (der Ucuri-Funke) durch den Geist *Varsinors* entfacht wird, wird zum Horas gekrönt. Dass an dem Jungen etwas Besonderes ist, gilt im Lieblichen Feld als Gewissheit. Gerüchte sprechen von altklugen Äußerungen, Visionen, unerklärlichen Zauberkraften und Wunderheilungen; andere behaupten, dass er sich langsam, aber stetig in einen

Drachen verwandle oder dass er aus eigener Kraft zu fliegen vermöge. Glaubhaft belegen kann jedoch niemand etwas, denn kaum jemand bekommt den jungen Kaiser zu Gesicht.

Khadan wird fern vom Volk in Horasia (nahe Kuslik) erzogen. Audienzen werden nur selten und nach strengem Hofzeremoniell gewährt, und selbst dann trennt für gewöhnlich ein dünner Vorhang den Kaiser vom Gast. Niemand betritt oder verlässt die gewaltige Palastanlage ohne höchsten Befehl. Wenn der Horas von Horasia nach Kuslik und zurück reist, dann in einer Prozession mit gewaltigem Hofstaat.

Der Kaiser ist umgeben von Orden mit alten Traditionen und prachtvollen Brokatgewändern, die ihn beschützen, beobachten und nach ihrer Wunschvorstellung zu formen trachten: die Draconiter, die in ihm den Geist Nacladors wecken wollen; Famerlorianer, die ihn als den kommenden 'Drachen des Krieges' sehen, der die Schwarzen Lande im Osten hinwegfegen wird; die Heilig-Blut-Ritter, die ihn als Erben des Kaisertums und Verkünder Horas' preisen (und in seinem Namen Spenden sammeln); die Adlerritter, die ihn an seine Pflichten als Oberhaupt des Hauses Firdayon und als König von Vinsalt erinnern und ihn als starken Vertreter der liebevollen Sache wollen; schließlich Ucuriaten als Herolde der Zwölfgötterkirchen, die Zeichen des Ucuri-Funkens erwarten.

Funktion: Der Horas ist das nach außen strahlende, mythische Herz des Reiches. Das tägliche Leben in den hoch zivilisierten Städten bleibt davon nahezu unverändert, nur weiß jeder Bauer, jede Bürgerin irgendein Gerücht über den jungen Kaiser zu erzählen. Die Veranstaltung Khadans und sein Schicksal weisen in die Zukunft. Die meisten betrachten dies als ein glückverheißendes Zeichen, manche fürchten es als ein übles Omen.

Der Mythos umhüllt die Person, er verliert seinen Namen: Er ist nicht mehr Khadan Varsinian Firdayon oder König Khadan II. von Vinsalt und auch nicht Khadan-Horas, sondern nur noch 'der Horas' oder 'der junge Kaiser'.



INDEX DER KÖNIGSMACHER-KAMPAGNE

In den folgenden Verzeichnissen sind alle wichtigen Persönlichkeiten, Gruppierungen und Schauplätze der Kampagne aufgezählt. Das Kürzel H verweist auf Eintragungen im Band **Hinter dem Thron**, M entsprechend auf **Masken der Macht**. Zentrale Stellen (z.B. Spielwerte) sind **fett** hervorgehoben. Nicht in die Liste aufgenommen wurden nur einmalig auftauchende Personen wie Schanburschen und Wegelagerer, deren Rufnamen beliebig austauschbar sind.

VERZEICHNIS DER PERSONEN

A

AT'Yralfir, Dariyon H: 16
 AT'Yralfir, Sarpedon H: 16
 AT'Yralfir, Yidayon M: 111
 Ach'Laila, Hirana M: 44
 Adlim, Engerd H: 76
 Agendayo M: 14
 Ahmira M: 31–33, 35, 38
 Akhashi, Kerim M: 30
 Ak'Taran, Menchal M: 36f, 42–46
 Albenhus, Rondhara v. H: 26
 Aldubhor, Arralin H: 39–41, 45f, 50f, 53–56, 60, 70 / M: 5, 20, 99
 Aleistos, Priaiokles H: 18, 28, 37 / M: 111
 Alfaran, Ancuiras H: 11, 13 / M: 52f
 Alfaran, Lucrann H: 11, 13, 92 / M: 6
 Alfaran, Rhonara H: 11, 13, 92 / M: 6
 Alhonso, Draconiter M: 17
 Aligana, Gatuso (siehe Paligan, Gollo) M: 105, 106
 Alimbardo H: 105, 106
 Almada, Praiodor v. H: 91
 Alvira M: 36
 Amarinto, Phrenya d' H: 65f
 Amazeroth H: 39f, 53, 55 / M: 21, 91, 99–101
 Amene-Horas (siehe Firdayon, Amene) H: 64
 Anchopal, Hekaschane v. H: 76f
 Andima, Bascanaï v. M: 30, 35f, 42f
 Ankbesi, Dulhug M: 12, 14f
 Antinori, Apholeon M: 102
 Anziani, Alverigo H: 89
 Appagardi, Juban H: 52
 Aralzin, Bardo H: 11
 Aralzin, Gharena H: 17, 24, 65, 91 / M: 48, 73, 102
 Aralzin, Hesindiane H: 91f, 101
 Ardismör, Tanglan H: 74
 Arian, Boroni H: 26, 65f
 Arinken, Kalman v. H: 65 / M: 102
 Arinken, Phedre v. H: 5, 14 / M: 40, 53, 73, 77–79
 Arivor, Saladan v. H: 5, 14 / M: 40, 53, 73, 77–79
 Artholu, Maszica H: 33
 Astigi, Doriane H: 72f
 Auspizzi, Palmor d' M: 10, 71

B

Balligur, Praionor di H: 18, 90f / M: 27
 Barbacante, Simona di M: 75
 Barocco, Bran M: 50, 72
 Bartoldo, Tonqo M: 33
 Belhanka, Comitor v. H: 17 / M: 7, 14–16, 20, 54
 Belhanka, Gylvana v. H: 18 / M: 7
 Belhanka, Mondino v. H: 39
 Belisono, Boroni H: 75, 78
 Bellafoldi, Alwin Gandolfo di H: 65f
 Bender, der Einäugige M: 52, 54
 Bennain, Efferdan ui H: 18
 Bennain, Inhver ni H: 64
 Beno, der Bucklige H: 71, 96, 98 / M: 29
 Berg, Simona Weyringer v. M: 20
 Bergennoor, Draken H: 92, 101
 Berflinghan, Cavarya H: 60, M: 82
 Berflinghan, Eolan IV. H: 17, 24 / M: 6, 20, 27f, 48, 62
 Berflinghan, Farungil H: 57, 59–61, 63
 Berflinghan, Nandora H: 11
 Berflinghan, Romin M: 28
 Bethana, Harika v. H: 16, 35 / M: 68, 73, 82, 89
 Bethana, Hesindiane v. (s. Aralzin, Hesindiane) M: 44
 Bettlerkönig, Der M: 44
 Bilsenbesen, Roana H: 86
 Bissersfels, Valkomund v. H: 27
 Bleichbruck, Kunigrund H: 86
 Borbarad H: 9, 39, 104
 Bosparan, Rumina Dranesco v. H: 99
 Bosparan, Niam v. H: 71, 93, 96, 98f / M: 28f, 31, 41f, 94
 Braal, Effern M: 44
 Bramstetter, Siberius M: 82f
 Bramstetter, Talor M: 92, 102f
 Brasi, Diomedo da H: 26
 Brasi, Ferrante da H: 26
 Brasi, Irionya da H: 26 / M: 49, 102
 Brasi, Maldonaldo da H: 26, 64f / M: 27, 48f, 102
 Bredero, Dapifer ter H: 17 / M: 26, 51
 Bregelsaum, Josmina v. H: 90f
 Brigon-Horas H: 25 / M: 58
 Broock, Dorian ter M: 111

C

Cabazzo, Otravio ya H: 88
 Calcio, Geron M: 42f, 45, 47
 Calmanze, Egtor H: 97
 Cardolfo, Condottiere H: 44, 49
 Cavacasta, Oljana ya H: 17 / M: 21, 48, 51ff, 54
 Cavalcanti, Grifone da (s.a. Nandurio) H: 22, 24f, 64f, 91 / M: 27, 48, 91–93, 102f
 Chelato, Rondrio da H: 42
 Cheriya M: 39f
 Chetoba, Rubec v. M: 82, 111
 Ciolonya, Yorgos ya H: 24, 27, 91 / 27, 48f, 102
 Comantes, Enzo H: 26
 Cönttris, Aliena di M: 99
 Cönttris, Dartan di M: 99
 Cönttris, Jatane di M: 99
 Cönttris, Lysadion di M: 91–93, 99
 Cordori, Mathesio dil H: 100
 Cordori, Nabosio dil H: 100
 Cordori, Polyana dil H: 100f
 Cordori, Svelinya dil H: 100
 Cornamusa, Iridias (siehe Belhanka, Comitor v.) H: 26, 37 / M: 49f, 102f, 110
 Cosseira, Arakne H: 5, 14 / M: 21, 28, 30, 36, 40, 67, 73, 77, 79, 82, 87–89, 110
 Cosseira, Iocanda M: 82, 110
 Cosseira, Pydilyon M: 82
 Costermana, Alrigia ya H: 24, 26 / M: 26f, 49f, 102
 Crabro, Dolomenes da H: 93, 96f, 99, 104–106 / M: 42, 44, 61
 Crasulet, Abbodane v. H: 88
 Crasulet, Mondino v. H: 64–66, 87f
 Cremoni, Rahjadan H: 51

D

Dalek-Horas H: 102
 Dalema, Charissa M: 41
 Dallenthin, Jucho v. H: 54–56 / M: 7ff, 20f
 Damira M: 35, 38f, 40
 Daraldo, Apholeon H: 60
 Darummo, Argiope H: 59
 Darummo, Natalya H: 59
 Desterzia, Adamante ya H: 87
 Dorikeikos, Sidor H: 5, 14 / M: 5, 21, 26, 28ff, 31ff, 47
 Drakhard der Geisterschmied H: 103
 Duridanya, Cardoso ya H: 87
 Duridanya, Malrizio ya H: 88
 Dyllis, Palamyda M: 42ff

E

Ebrinsfurt, Selinde v. M: 102, 104
 Efferdas, Elanor v. H: 64f, 88
 El'Chucran M: 42ff, 47
 Eldgrimsdottir, Gerjanna H: 27 / M: 102f, 111
 Ellalam, Kharim M: 44f
 Ephano, Boroni H: 73
 Erechthon M: 17, 23
 Eskenderun, Tizzo u. Tilfur v. H: 17 / M: 73
 Eslemsgrund, Yesatan III. v. M: 7, 14f
 Eternenwacht, Erynnon M: 22
 Euxemios, Magister H: 70 / M: 7, 12–16

F

Faffarallo, Travian di H: 26, 91 / M: 27, 48, 52, 102f
 Faldoret, Julfo v. H: 38f
 Flarngau, Harsen v. H: 61, 76f
 Fiori, Venerian ya M: 21, 23f
 Firdayon, Albarn H: 51
 Firdayon, Aldare H: 6, 11f, 17, 24, 36–38, 41, 90f / M: 6, 26f, 50, 56, 60–62, 68, 73, 91–94, 101–103, 105f, 108, 110
 Firdayon, Amene H: 5, 11, 17, 36, 38–41, 50f, 56 / M: 5, 42, 49, 55ff, 59ff, 61, 68–70
 Firdayon, Barjed M: 70
 Firdayon, Dettmar H: 49, 52
 Firdayon, Festo H: 52 / M: 26, 56, 68, 112
 Firdayon, Jaltek H: 5, 11, 14, 36f, 52f, 66, 73, 75, 83 / M: 7f, 10, 17, 19, 28f, 31, 40f, 61f, 68, 74
 Firdayon, Jucho (siehe Dallenthin, Jucho v.) H: 49 / 60, 68, 101, 105–107
 Firdayon, Khadan H: 11 / M: 73, 92, 97, 102, 110, 112
 Firdayon, Therengar H: 11, 28
 Firdayon, Salkya H: 11, 13, 24 / M: 5–7, 24, 26f, 48ff, 56, 60–62, 68
 Firdayon, Timor H: 5, 11, 19, 24, 36–41, 49–51, 54, 66, 84, 90–92, 97, 108 / M: 5–8, 21, 26–29, 42, 48–50, 55, 60–62, 66–68, 73–78, 89, 91–93, 97, 100f, 106–108, 110
 Firdayon, Tolman H: 11 / M: 55, 61, 92
 Firdayon-Baliiri, Denderan Horasio v. M: 50, 58, 63, 70f
 Firdayon-Baliiri, Deriagio v. M: 50, 56–58, 63–66, 70f, 108
 Firdayon-Baliiri, Isora Rahjana v. M: 50, 70f
 Firdayon-Baliiri, Sarahjanja M: 50, 68, 71
 Firdayon-Bethana, Aifingia v. H: 14
 Firdayon-Bethana, Cusmio H: 52
 Firdayon-Bethana, Gyliduria v. H: 14
 Firdayon-Bethana, Hakaan v. H: 6, 11, 13, 17, 91, 92 / M: 56

Firdayon-Bethana, Lorindya v. H: 14
 Firdayon-Bethana, Perainhilf v. H: 14
 Firdayon-Bethana, Ralman v. H: 11, 13, 24, 37–39, 64f, 90–92, 94 / M: 5–7, 26–28, 48–51, 73, 76, 91f, 102f, 105, 107, 110f
 Firdayon-Bethana, Rondriga v. H: 14, 64f
 Firdayon-Bethana, Tolman v. H: 14 / M: 102f
 Firdayon-Striazirro, Delgado v. H: 39, 50f
 Firdayon-Striazirro, Mercusia v. H: 50, 55
 Folbermann, Silvanus H: 87
 Fra Praionor H: 34
 Fran-Horas H: 102, 104 / M: 64

G

Galahan, Faldiron H: 37, 65
 Galahan, Ferenos H: 26
 Galahan, Kusmara H: 51
 Galahan, Kusmina H: 12, 15, 17, 37, 39–41, 46–48, 51, 53, 56 / M: 21
 Galahan, Kusum H: 51
 Galahan, Radulf Eran H: 64f, 84f
 Galahan, Romin H: 12, 37–41, 51, 53, 58, 64, 85
 Galfard H: 101
 Gareth, Brin v. H: 43, 56
 Gareth, Rohaja v. M: 93
 Gareth, Selindian Hal v. H: 90f
 Garlischgrötz, Cusimo H: 17, 24, 26, 36, 84, 90 / M: 73, 93, 102, 105
 Garlischgrötz, Leomara H: 11
 Gavarn, Rukos H: 77
 Geier, der Graue (s. Grauer Geier) H: 17 / M: 35–37, 46
 Geremoni, Mundo H: 101 / M: 49, 102
 Geron der Einhändige M: 68
 Gerrano, Landor H: 18, 91
 Golgarion, Boroni H: 71, 74–76, 97
 Gorfar S. d. Gurobead H: 18, 91
 Grauer Geier H: 5, 15, 93, 106–108 / M: 21, 33, 40, 73f, 76f, 87, 89
 Gavina, Nitor v. H: 97
 Grangor, Cusimo v. (s. Garlischgrötz, Cusimo v.) H: 37
 Gribaldi, Thüan della H: 81–83
 Grom, Alwine H: 79, 81–83
 Grom, Bosper H: 83, 92 / M: 40
 Grom, Corana H: 81–83
 Grom, Isbaard H: 78, 80–83
 Großem Fluss, Jast Gorsam v. H: 84f
 Grötz, Kühnbrecht v. H: 84f
 Grüner Geppert (siehe Trequona, Geppert ya) M: 92
 Gugelfall, Hirsomold v. H: 59
 Gylidura H: 59

H

Haffax, Helme H: 28
 Hanskar, Trondan H: 77
 Harika die Rote (s. Bethana, Harika v.) H: 27
 Haukenkeil, Morbert H: 104 / M: 64
 Hella-Horas H: 27
 Hellenkatt, Jadviga H: 101
 Heydt, v. H: 85
 Hinterbrück, Barl v. H: 18
 Hohensteyn-Corden, Urras v. H: 5, 11 / M: 17, 56f, 60f, 68–70
 Honak, Tar H: 17
 Hugedeel H: 101
 Hunsdorn, Zylva die Große H: 27, 91 / M: 49f
 Hudsacker, Eolan v. H: 86
 Hussbek-Schelf, Heridan Kusimo v. H: 37, 64f
 Hylailos, Phynike v. M: 75
 Hyraca, Barberigo da M: 28

I

Ilmenstein, Haldana v. H: 18 / M: 7, 21
 Ilmenstein, Haricia v. M: 22, 24, 49
 Ilmenstein, Hesine v. M: 22
 Ilmenstein, Hitta v. M: 24, 49
 Iocalla M: 39f
 Irendor, Erlgard v. H: 13 / M: 91
 Istador, Yerdin ter M: 7, 16f
 Isyahadan, Sephirim H: 16

J

Jaraldo, Reshemin H: 101
 Jaraldo, Fardenin (s. Grauer Geier) H: 52, 54–56 / M: 7–9, 18f

K

Kadim, Kerime al' M: 17
 Kanytran, Kapitän M: 29, 80
 Karinor, Deredan H: 5, 15, 70, 75, 78, 108 / M: 28–30, 33, 35–38, 40–42, 47, 82, 89
 Karinor, Shantalla H: 15 / M: 37
 Kasim, Shahane al' H: 91
 Kastenrader, Isida H: 79f
 Kastenrader, Ramion H: 79
 Khasano, Doras H: 74
 Kolemaistos, Rondria H: 6, 17, 107f / M: 7, 21, 27f, 41f, 54, 56, 61, 67
 Kostermaan, Alrike (s. Costermana, Alrigia ya) H: 101
 Kruber, v. H: 101

Kugres, Coragon M: 82f, 87
 Kullbach, Lutisana v. M: 26
 Kureon, Boutsen M: 50
 Kyndockker, Branwyn H: 86

L

Lanera, Iphenia M: 37
 Lavinia (s. Kolemaistos, Rondria) M: 36
 Lobos M: 111
 Lolonna, Dagon H: 18, 60, 91–94, 99f, 107 / M: 26f, 48, 94, 110

M

Madaraestadin, Tionnin H: 16 / M: 109
 Mairechi, Zulhamin H: 92
 Malavista, Cordovan di H: 89
 Marascenta, Phygor da H: 58, 60f, 63
 Maricelle, Finandenia del M: 22f
 Marloff, Pherisio ter H: 8
 Mardudret, Damion v. M: 111
 Marudret-Tegalliani, Lysadion v. (siehe Cönttris, Lysadion di) M: 92
 Marvallo H: 101
 Marvinko, Abelmir v. H: 18, 38, 91f / M: 6f, 16, 21, 23f, 56
 Marvinko, Croenar v. H: 15, 17, 24f, 36–38, 65, 90 / M: 6–8, 16–18, 23f, 26f, 91, 93
 Marvinko, Irionya M: 92
 Marvinko, Tharinda v. M: 60
 Medicio, Galecio M: 54
 Menderath, Curthan M: 55, 62
 Merilla, Bander ya M: 108
 Messalanta, Almeno v. M: 63, 71
 Mescator, Thorben H: 26
 Methumis, Eolan v. (siehe Berflinghan, Eolan v.) H: 101
 Monesta H: 101
 Montazzi, Ismene ya H: 88
 Montovest, Aurelia di M: 50
 Monzanetti, Ferugio H: 107
 Morsenico, Alina H: 78
 Morsenico, Gernot H: 78
 Morsenico, Tirolana H: 78
 Myrantis, Salman de H: 16 / 75
 Mythraela M: 51

N

Naghiri, Vespalius H: 76–78
 Nandora (s. Pertakis, Samaia v.) H: 69f / M: 15, 73, 76, 89, 91–93, 97, 100f
 Nandurion (s. Cavalcanti, Grifone da) H: 16f
 Nandurio, Colonello (s. Cavalcanti, Grifone da) M: 60
 Nardolet, Daicon v. H: 16f
 Neetha, Thalionmel v. M: 60
 Neetha, Thursis v. (s. Oikaldiki, Thursis ay) H: 103
 Nepolemo, Erzherscher (s. Torese, Nepolemo ya) H: 23, 26, 84f / M: 27, 49, 91f, 102f
 Nervuk, Zandor v. H: 77
 Nita von den Adlern H: 77

O

Oberfels-Phecadien, Alwene v. H: 18, 37f, 64, 90–92
 Oberfels-Phecadien, Rimon v. H: 18, 65
 Occaccio M: 45, 47
 Oikaldiki, Agadir Elmayano ay M: 92, 102f
 Oikaldiki, Calliane ay H: 11, 17 / M: 7, 111
 Oikaldiki, Furro ay M: 26, 49, 50, 102, 111
 Oikaldiki, Lutisana ay H: 11, 17, 24 / M: 6, 73, 93
 Oikaldiki, Phrenos ay H: 15, 52 / M: 75
 Oikaldiki, Thursis ay M: 60
 Olbris, Yassiaga v. H: 26, 37 / M: 27, 92, 102f
 Olivari H: 101
 Olruk-Horas H: 103
 Onoë M: 39f
 Opato, Leif M: 36, 42ff, 110f
 Oppstein, Gernbrecht v. H: 27, 91 / M: 102
 Orban, Boroni H: 72f

P

Pabelli, Ugolina da H: 93
 Palidan, Gollo H: 15 / M: 28–30, 34ff, 41ff, 47, 110
 Paltrese, Kusmarion di H: 88
 Pena, Horasio della H: 24, 28, 37f, 64f, 90 / M: 102
 Pertakis, Samaia v. M: 8, 19, 28f, 31
 Pervazzo, Arono di M: 50, 72
 Phraisop M: 89
 Phreniope, Boroni H: 73f
 Pirras, Madolina ya H: 89
 Pokallos H: 5, 15 / M: 28, 33, 40, 73, 81, 87f
 Praiosacker, Yolanda H: 86
 Prefudi, Lacrimosa H: 60f, 63
 Punin, Rinaya von H: 12 / M: 22, 24f, 110
 Punta, Efreddo di H: 89

Q

Quent, Daria M: 111
 Quent, Gilmon M: 110f
 Quent, Niam H: 65, 90, 92
 Quintian-Quandt, Connar v. H: 86
 Quitslinga (s. Aldubhor, Arralin) H: 86

R
Rabenmund, Answin v. H: 17
Rabenstein, Noionit M: 65f, 70
Radoleth, Arvedua v. H: 16, 108 / M: 75, 91
Radoleth, Drugon v. H: 16, 101 / M: 7, 14, 17, 75
Radoleth, Hauce v. H: 8
Radoleth, Salman v. H: 43, 49
Rahjamanda M: 80
Ravendoza, Amaldo H: 18, 24, 49, 66f, 90, 93, 96f, 106 / M: 8, 55–57, 65f, 94, 104, 106, 110

Razori, Orthos M: 99
Riemstein, Westana H: 66, 73–76, 78–80, 83, 97
Riesen-Alrik M: 42f
Romeroza, Orothea H: 61, 63
Romeroza, Savinya H: 59, 61, 63
Roncalione, Isida di M: 75f
Rote Harika (s. Bethana, Harika v.)
Ruben, Boroni H: 70, 74
Rufuldius, Magister M: 63, 65, 71

S
Saladan von Arivor (s. Arivor, Saladan v.)
Sanceria, Silvilio di H: 25, 38, 90 / M: 91
Sandström, Gerine H: 79
Sanin, Admiral M: 68
Sarostes, Myriana M: 55, 58, 63f, 65f, 70, 89, 108f

Sarostes, Rohalion M: 50, 65, 70
Savertin-Shoy'Rina, Rhodeon di (s. Shoy'Rina, Rhodeon di)
Scapanunzio, Darian Säl di H: 57, 59f, 63
Scapanunzio, Rinaldo di H: 39–41, 43–47, 52, 55f, 60

Schelf, Odina v. (s. Thirindar, Odina)
Scherenschleifer, Hexander M: 49, 110f
Schreyen, Murguno v. H: 25
Schwarzbart, Alrik H: 89
Seemond, Golorion H: 51 / M: 9
Seidenpelz, Azrahnan M: 7
Selbring, Dapifer M: 22
Selzin u. Harderin, Ulim Marciero v. H: 37, 66
Shafir H: 11, 19 / M: 56, 92, 99, 105f, 108, 112

Shemid, Yanis ya H: 8
Shoy'Rina, Rhodeon di H: 5, 15, 36, 70, 75f, 78, 96, 108 / M: 8, 21, 40, 59, 63, 65, 67, 70f, 73, 87, 88f

Shumir, Filburn v. H: 38
Silas, Arba v. H: 99
Silas, Tharinda v. (siehe Marvinko, Tharinda v.)
Silem-Horas H: 97, 99 / M: 64, 89, 112

Sirensteen, Erlan M: 6
Sirensteen, Folnor H: 13, 23f, 28, 37–39, 41, 58, 64f, 90–92 / M: 6
Sirlan v. Holdan (siehe Haldan, Sirlan v.)
Solstono, Teucas de H: 24, 57f, 61 / M: 93f, 102, 104

Sphyritis, Madaion M: 22
Streitebeck, Irion v. M: 102
Streitzig, Cassamira v. H: 91f
Strozza, Coramar ya H: 24f, 28, 37, 64, 90f / M: 26–28, 91–93, 97, 101f, 104f

Strozza, Lessandro ya H: 18
Strozza, Lurio ya H: 37f
Sybia v. Zorgan (siehe Zorgan, Sybia v.)
Sylcake M: 17

T
Talligon, Somena H: 101
Tannhauser, Wulhelm M: 17
Taphirella M: 35f
Taran, Menchal ak' H: 104, 107
Taresellio, Rondradan di M: 51
Tarifa, Keidre dai M: 42–47
Tarini, Alessandro H: 77, 96
Tegalliani, Alricio della H: 24, 38, 65, 90 / M: 18, 26–28
Tegalliani, Deriago H: 52
Tegalliani, Dharinya H: 11
Tegalliani, Isdara, ya H: 38
Tegalliani, Nita della H: 24 / M: 92, 102f
Tegalliani, Nitor della H: 24, 28, 37f, 65f / M: 103

Tegalliani, Viona della H: 37
Terdilion, Erlan ya H: 87
Terdilion, Fiaga ya H: 18, 39, 65, 87, 89
Terdilion, Lanena ya H: 87
Terdilion, Pervalia ya H: 18, 87–89 / M: 111
Tergelstirn, Ballidur M: 50
Terubis, Usvine v. H: 65f
Terubis-Weilenschein, Isida v. M: 48, 50
Thaliyin, Chalyndria H: 16 / M: 80, 82
Thaliyin, Haridiyon H: 16 / M: 80, 82f, 85f, 111
Thaliyin, Mermidyon II. H: 14, 16f / M: 80, 82
Thaliyin, Palamydas H: 14, 18, 28, 35 / M: 111
Thamos, Nostria H: 5
Tharedion, Rassuan H: 60–62
Thegön, Lutasana v. (s. Oikaldiki, Lutasana ay)
Thinais, Beluke H: 27
Thirindar, Odina H: 15, 18, 66, 68, 83, 92, 96f, 107f / M: 8, 19

Tikalen, Broderico v. H: 39–41, 50f, 55, 60f
Tikalen, Geron v. H: 39, 41–44, 46f, 55, 57, 60, 93f, 108 / M: 44, 80, 93f, 102, 104, 106

Tikalen, Iriella Lcomara v. H: 60 / M: 82

Tikalen, Khadan Rahjácomo v. H: 60 / M: 82
Timor-Horas (s.a. Firdayon, Timor)
Tolfana, Lladimir v. Bahñn u. M: 92, 102
Tomrath, Clarizia v. M: 51
Torese, Nepolemo ya H: 13, 18 / M: 7, 26, 48f, 51f

Torrem-Schelf, Silphiona v. M: 92, 102
Tovalla, Calliope da H: 26 / M: 102
Trabbacantes, Malvolio H: 37, 65
Trabbacantes, Romualdo H: 37, 65
Trequona, Geppert ya M: 50, 63, 72
Tresfoldi, Darian ya H: 59
Tribêc, Pulpio H: 61
Triforika, Yagumil di H: 17 / M: 42
Trimioc, Racalla H: 70
Troppa, Osvana della M: 50, 72
Troppa, Ovito H: 100

U
Usfanir, Erlan M: 53

V
Vanderossa, Cassimo da M: 75
Vanzoli, Ovarca H: 26, M: 102
Vardeen, Migaelle ya M: 50, 71
Vardeen, Alricio ya M: 50, 71
Varsinor M: 112
Vcliris, Ariano v. H: 25, 28, 37–39, 41, 52, 58, 64f
Vcliris, Gareno v. H: 44
Vcliris-Carinto, Alricilian v. H: 37, 66
Vinctta, Scipione M: 50
Vinvest, Daria H: 93
Vinsalt, Khadan v. (s. Firdayon, Khadan)
Vinsalt, Lucianus v. H: 102
Vinsalt, Tänglan v. (s. Ardismör, Tänglan)

W
Wasserstein, Gwyin v. H: 86
Westfar, Thalya Torrean v. M: 50, 72
Wiesel, Das M: 36f, 43, 45
Windeck, Torben M: 50

X
Xhindan M: 50, 72

Y
Yaladan, Amene di H: 26, 90 / M: 28, 49, 75
Yaladan, Leonello di M: 75f
Yaladan, Ludiron di H: 65 / M: 50
Yaladan, Ludovigo di M: 50
Yitskok, Valnar M: 25
Yola und Yerodin M: 75f

Z
Zaphelt'tar M: 33
Zeforika, Saya di H: 9, 104, 107 / M: 27f, 42f, 46f
Zorgan, Sybia al' Nabab v. M: 55f, 61f
Zornbrecht, Phranya Yalma M: 111
Zwergen-Oranna M: 42f
Zylva, die Große (s. Huisdorn, Zylva)

VERZEICHNIS DER GRUPPIERUNGEN

A
Adlerorden, -ritter H: 66f, 91f, 96, 107f / M: 65, 104, 108, 110, 112
Alanfanische Fremdenlegion M: 111
Alicorne M: 11, 13, 16, 18, 20
Almada, Eslam v., Garderegiment H: 91
Almadaner Dragoner H: 25, 91 / M: 48
Alte Regiment, Das H: 26 / M: 28, 49f, 91
Alten, Die M: 89
Amene-Horas, Garderegiment H: 38
Archonten von Naaghot-Shaar (s. Namenlose)
Ardariten H: 13, 17, 64, 90 / M: 26, 28, 48f, 51f, 91
Arkane Garde H: 92 / M: 21, 23f
Aventurischer Bote H: 8

B
Baliiri, Garderegiment (s. Vinsalter Gardereiter)
Balothim ay Yorgos H: 27, 91 / M: 27, 49, 102
Bandiera Bianca H: 25, 65, 91 / M: 27, 102f
Bannerträger-Ottajasko H: 27 / M: 111
Bankhaus Bosparan M: 6f
Bethanische Bogner H: 25, 64f / M: 27, 49, 102
Blutpfeile (s. Stradioten) H: 27
Briganten H: 25, 91
Brüder des Blutes H: 26, 64, 90f / M: 27, 48f, 52, 102, 103
Bund der Freidenker H: 89
Bund der Schwarzen Schlange (siehe Korsaren v. Charypso)

C
Case Fondari H: 101
Case Novici H: 101
Chabab-Grenzer H: 27 / M: 26, 28, 49f, 50, 73, 91, 102f
Corapier (s. Stradioten) H: 27

D
Diener des Göttlichen Blutes M: 75
Donnerer H: 27, 65 / M: 49, 102
Draconiter H: 5 / M: 6f, 13, 16–18, 21f, 112

F
Famerlorianer M: 112
Fänge der Schlange M: 18
Fraternitas Uthari H: 104 / M: 42, 44–46
Ferox Ferroque H: 26 / M: 49f, 102f

G
Galahanisten H: 13, 37f, 41, 64
Goldene Allianz H: 5
Goldene Legion H: 24, 26, 37, 65, 84, 90 / M: 27, 49f, 73, 102
Gräfin Tharinda, Garderegiment H: 38, 65
Grolme H: 103
Große Armee, Die M: 26–28, 48–50, 73

H
Hand Borons H: 5, 15, 66f, 71, 92, 108
Harbaliom Bosparani H: 77
Heilig-Blut-Ritter H: 6, 11, 38, 65, 92 / M: 49f, 99, 112
Hexagon, Das H: 26 / M: 49, 102
Horaslegion H: 25, 90f, 108 / M: 6, 27, 49f, 91, 102f
Hylailer Seesöldner H: 14, 24, 26, 37, 65, 89 / M: 19, 35f, 49f, 91, 102f, 110f

J
Jalteken H: 28, 74f / M: 8

K
Kaiserstolz, Garderegiment H: 38, 65
Khadans Kürassiere H: 25, 90 / M: 91, 102
König Khadan, Garderegiment H: 38, 65
Korsaren von Charypso M: 111
Kors Kameraden (s. Stradioten) H: 27, 89
Krähen, Die M: 32, 35
Kronkonvent H: 6, 11, 37–39, 64 / M: 26, 62, 110
Kusliker Seesöldner (siehe Schwarze Säbel v. Kuslik)

L
Löwen von Thalusa M: 111
Lutisanen H: 25, 29 / M: 26–28

M
Mantikor H: 5, 14, 36, 49, 52, 75, 84, 108 / M: 5, 7f, 10, 19f, 21, 28f, 32, 35, 37, 40, 42, 49, 67, 73, 76f, 79, 91, 97, 107
Murak-Horas, Garderegiment H: 38

N
Namenlose H: 6, 9, 16f, 49, 84, 107f / M: 7, 21, 42, 48, 51, 53f, 67, 109

O
Optimaten M: 89
Orden vom Goldenen Adler (siehe Adlerorden)
Orden vom Heiligen Blute (s. Heilig-Blut-Ritter)

P
Perucetten M: 49f, 55, 58f, 66
Phecadigarde M: 102
Premier Seesöldner M: 111
Prinzessin Lamca, Schiffsbesatzung M: 77, 82–85, 89, 92
Puniner Rabenschnäbler H: 91

R
Rabengarde M: 111
Republikanische Miliz H: 24 / M: 91
Rommilyser Reiterei H: 27, 91 / M: 49, 102f

S
Sacer Ordo Draconis (siehe Draconiter)
Schlangenrat H: 12
Schradoker Bombarden H: 26, 91 / M: 27, 49f, 102
Schwarze Armada M: 110f
Schwarzer Bund des Kor M: 111
Schwarze Säbel von Kuslik H: 24, 26, 37, 64 / M: 27, 73, 91, 102f, 111
Schwert des Südens, Seegarderegiment M: 91
Schwesternschaft der Mada H: 12, 90 / M: 22, 25
Semaphoric-Regiment M: 94, 102
Sikramgarde, Garderegiment H: 38
Silbertainer Armbrustiere H: 26, 65, 89 / M: 49, 91, 102, 104
Silem-Horas, Garderegiment H: 65
Stradioten H: 24, 27 / M: 50, 102f, 111
Strozacken H: 25, 29, 91 / M: 6, 26–28, 91, 93, 102, 104f

T
Triabanten-Garde (s. Chabab-Grenzer)
Tulamidische Reiter H: 28 / M: 73, 102f

U
Ucuriaten M: 112

V
Vinsalter Gardereiter H: 38, 49, 65 / M: 27, 49, 102
Viper, Die H: 71, 78, 96

W
Währer des Göttlichen Funkens M: 58, 64
Weiße Reiter (s. Bandiera Bianca)

Westwinddrachen, Seegarderegiment M: 102, 111
Wilder Haufen (s. Ferox Ferroque)
Windhager Axtschwinger M: 91
Wudu H: 102

X
Xeledon-Schule H: 71, 100

Y
Yaquitaler Pikeniere H: 26, 38, 65 / M: 27, 49f, 102f

Z
Zweililiengarde M: 102
Zyklopäische Schleuderer H: 27 / M: 49, 102
Zylvas Haufen H: 24, 27, 91 / M: 27, 49

VERZEICHNIS DER SCHAUPLÄTZE

A
Al'Anfa M: 7, 110
Al'Bor M: 37
Aldyra H: 37, 90 / M: 26f, 91
Aldyramon H: 90f
Alentino, Schloss M: 9, 20f, 108
Alt-Bosparan H: 91, 94, 96f, 100
Alveranienhof H: 58, 63
Anatomisches Institut H: 68, 74, 76, 96
Ankrum M: 26, 27
Arcimanios M: 44f
Ariken M: 28, 91
Arivor H: 6, 32f, 37f, 90, 108 / M: 6f, 26f, 48f, 51f, 73, 78f, 91f, 110
Arreth, Castell H: 58, 63

B
Baliiri H: 6, 37f / M: 5, 26, 49, 57f, 107f
Belhanka H: 33, 35, 39, 65, 87, 90 / M: 6, 27, 79f, 91, 94, 110
Bethana M: 91
Bomed H: 37–39, 64, 90f / M: 112
Bosparan H: 99f, 102–104
Brig-Lo H: 91

C
Castarosa H: 65 / M: 28, 48, 52
Chetoba H: 32
Clameth H: 38, 64f, 90 / M: 26, 91f
Côntris M: 91f, 97f
Cophirya H: 58, 62

D
Dröl M: 27, 91, 110

E
Efferdas H: 90 / M: 27, 92
Eldoret M: 27, 49
Eslamsberge H: 36, 90
Eslamsfeste H: 86
Estoria H: 59, 62
Estorial, Schloss H: 58

F
Flarngau H: 58, 62

G
Grangor H: 33, 64, 90 / M: 6, 91, 112

H
Harben H: 36f, 65, 84–86
Horasia H: 36–38, 90–92 / M: 73, 91f, 110, 112

I
Illstan H: 37 / M: 27

K
Kuslik H: 37f, 65 / M: 6, 26f, 49, 64, 73, 91–94, 110

L
Lcomarensteyn, Burg H: 58, 63
Letran M: 27, 49
Lûmian, Castello H: 58, 61, 63

M
Mantrash'Mor H: 65
Marvinko M: 26, 91
Mengkilla H: 104 / M: 5, 26, 28f, 42f, 110, 117
Methumis H: 33–35 / M: 6f, 27f, 49f, 60, 64, 73, 91, 94
Mhoremis M: 92
Morte Folnor H: 91

N
Naumstein, Burg H: 39f, 43f, 49f, 58, 67, 91, 107
Neetha H: 91 / M: 6f, 26, 28, 49, 91, 111f
Nordek H: 58, 62
Nevorten H: 32

O
Oberbomed H: 57f, 62
Oberfels H: 58, 64f, 90f / M: 91
Olbris M: 60
Onjaro M: 27

P		Sewamund	H: 90 / M: 26, 91	U		W	
Parsek	M: 26, 28, 112	Shenilo	H: 59 / M: 26, 28	Unterfels	H: 64f, 91 / M: 6	Westenende	H: 32, 38, 59
Perainidal	H: 37f. / M: 28	Shumir	H: 37f. / M: 28, 91	Urbasi	H: 90	Westfär	M: 48, 52
Pertakis	H: 37f, 64 / M: 28, 73, 91f, 94, 97, 101f, 110	Sibur	H: 33, 37 / M: 6ff, 28, 116	Urbet	H: 32, 90 / M: 27, 49	Wobran	H: 32
R		Silas	M: 26	V		Y	
Ranafandelwald	M: 52	Sorbik	H: 96, 101	Varsincero, Kloster	M: 16	Yaquirwacht, Burg	H: 57–59, 63
Rethis	M: 80, 112	Sotteranea	M: 97–99, 118	Véliris	H: 32, 90	Yel	M: 27
Ruthor	H: 90 / M: 28, 91	Spiegelschloss	M: 110	Venga	H: 90	Z	
S		Sylla		Vinsalt	H: 37f, 41, 64, 66, 91ff, 95f, 108 / M: 6f, 26f, 73ff, 91f, 94, 107, 110	Zyklopeninseln	H: 6, 16, 18, 28, 74 / M: 5, 14, 27, 30, 35, 41f, 73, 75, 77–79, 82, 86, 110
Salikum	H: 38, 64 / M: 26	Taberasco	H: 58, 62	Virinlassih, Oase	H: 58		
Schelf	H: 37 / M: 93	Tashbek	H: 58, 62	Vosserola	M: 95		
Schradok	H: 90	Tereimon	M: 5, 73, 80ff, 92, 110, 119				
		Terubis	H: 32, 38, 64, 90 / M: 26, 49, 92				
		Tribéc, Castell	H: 58				

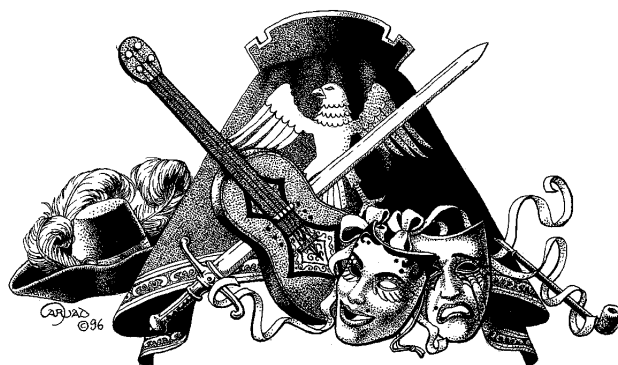
VERZEICHNIS DER SCHLACHTEN

Größe: *Scharmützel* (bis zu 1.000 Beteiligte), *klein* (bis 2.000), *mittel* (bis 5.000), *groß* (bis 10.000), *gewaltig* (mehr als 10.000 Beteiligte)

Name	Datum	Parteien (Sieger)	Größe	Verweis
Schlacht von Shumir	17. Tsa 1028	<u>Timoristen</u> –Aldarener	mittel	H 38
Seeschlacht am Kap Windhag	6. Phex 1028	Grangorer–Galahanisten	mittel	H 64
Treffen am Tursolanisee	22. Phex 1028	<u>Timoristen</u> –Galahanisten	mittel	H 64
Erste Schlacht von Pertakis	27. Peraine 1028	Timoristen–Aldarener	mittel	H 64
Schlacht auf den Rosenfeldern	15. Ingerimm 1028	<u>Belhanka</u> –Aldarener	klein	H 89
Schlacht an der Kreuzung von Castarosa	25.–26. Ingerimm 1028	<u>Timoristen</u> –Aldarener	groß	H 65
Schlacht am Sanct-Valpo-Tag	6. Rahja 1028	Aldarener–Galahanisten	mittel	H 90
Schlacht von Tarcallo	13. Praios 1029	<u>Aldarener</u> –Galahanisten	mittel	H 90
Schlacht von Morte Folnor	28. Rondra 1029	<u>Aldarener</u> –Almadaner	mittel	H 91
Fall Siburs	Mitte Travia 1029	<u>Aldarener</u> –Sibur	klein	M 18
Befreiung von Urbet	18. Firun 1029	<u>Rondrianer</u> –Lutisanen	klein	M 27
Nebelschlacht von Yel	18. Tsa 1029	<u>Timoristen</u> –Rondrianer	mittel	M 27
Schlacht am Henkersgraben	29. Tsa 1029	<u>Methumis</u> –Strozzacken	klein	M 28
Schlacht von Westfär	18.–19. Phex 1029	Rondrianer–Aldarener	groß	M 48
Schlacht von Urbet	5. Ingerimm 1029	<u>Timoristen</u> –Aldarener	groß	M 49
Schlacht im Silbertal	22. Ingerimm 1029	<u>Timoristen</u> –Aldarener	groß	M 50
Zweite Schlacht von Pertakis	8.–10. Rondra 1030	Timoristen–Aldarener	gewaltig	M 101ff.
Seeschlacht von Phrygaios	11. Peraine 1030	<u>Horasreich</u> –Al’Anfa	gewaltig	M 111

BESCHREIBUNG WICHTIGER GEGENSTÄNDE

Akte Galahan	H 53
Akten der Odina von Schelf	M 8
Gemälde-Triptychon	M 60
Gemälde <i>Wunschtraum</i> von G. Seemond	H: 51, 53 / M: 9, 20, 99
Gift <i>Harizan</i>	H 83
Hermelinmaske der Horaskaiser	M 56
Liste des Sidor Dorikeikos	M 40
Nachttrunk Amenes	H 107, M 61
Rose <i>Weißer Sirlania</i>	M 55, M 60
Schwert <i>Severian</i>	H 58
Siegelring <i>Falchon</i>	H 58
Spiegelmaske des Amazeroth	H 53, M 100f.
Tagebücher des Giftmischers	H 107
Testament Amenes	M 62
Tikaler Reif	H 58
Totenmaske der Heiligen Ardare	M 54
Utharschlüssel (Clavis Uthari)	M 34

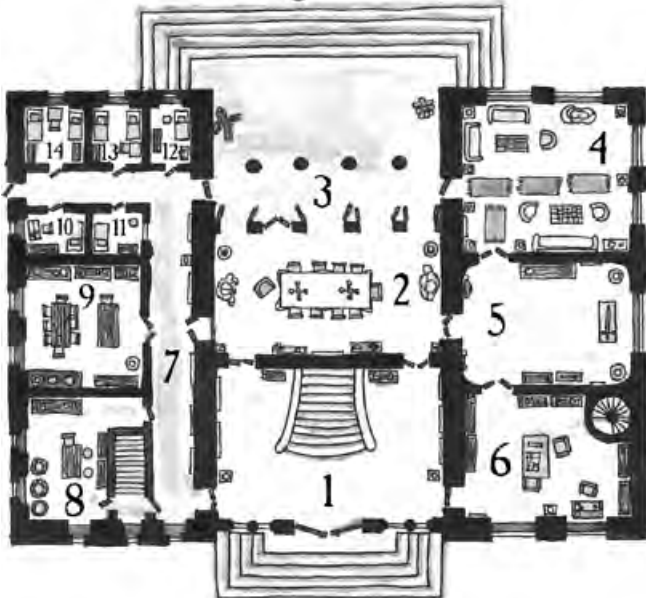


SIBUR

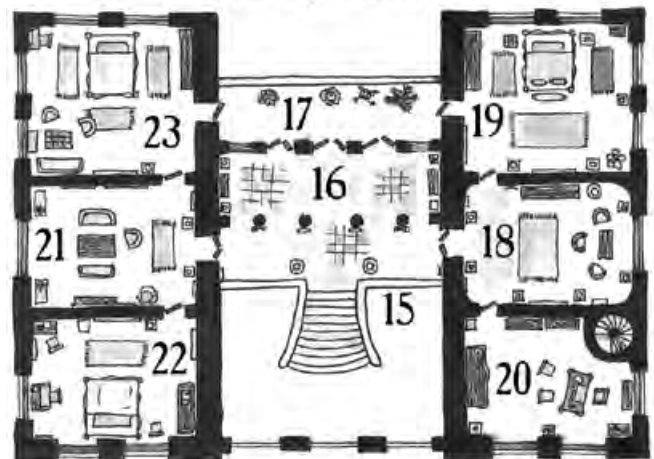


VILLA DORIKEIKOS

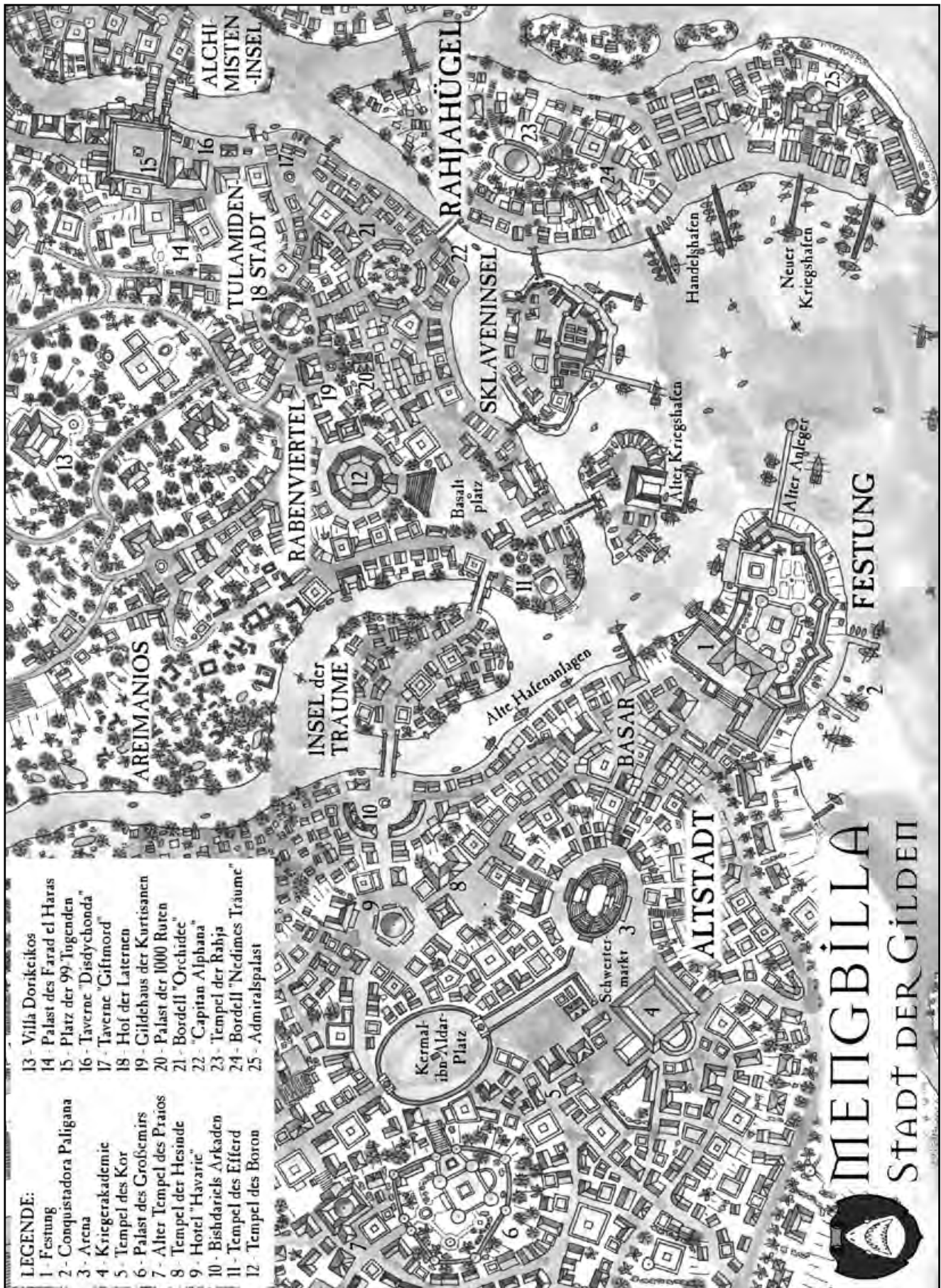
Erdgeschoss



Obergeschoss



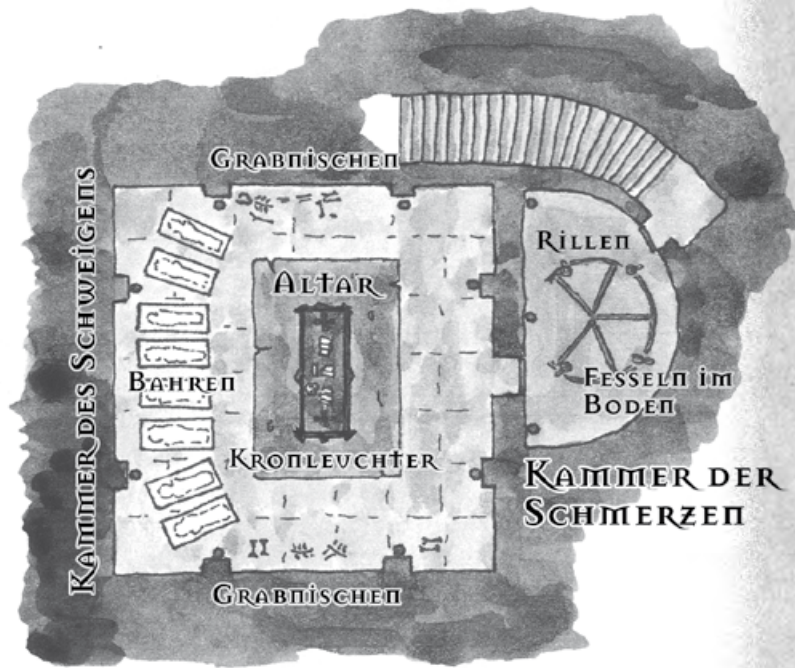
MENGBILLA



DAS GRABMAL DES ADMIRALS

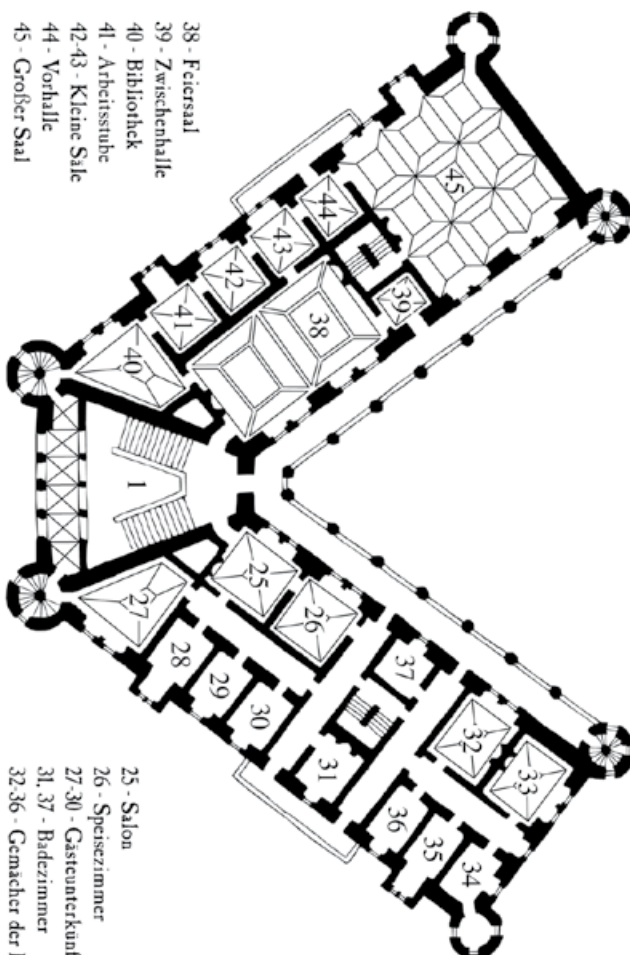


OBERE KAMMER



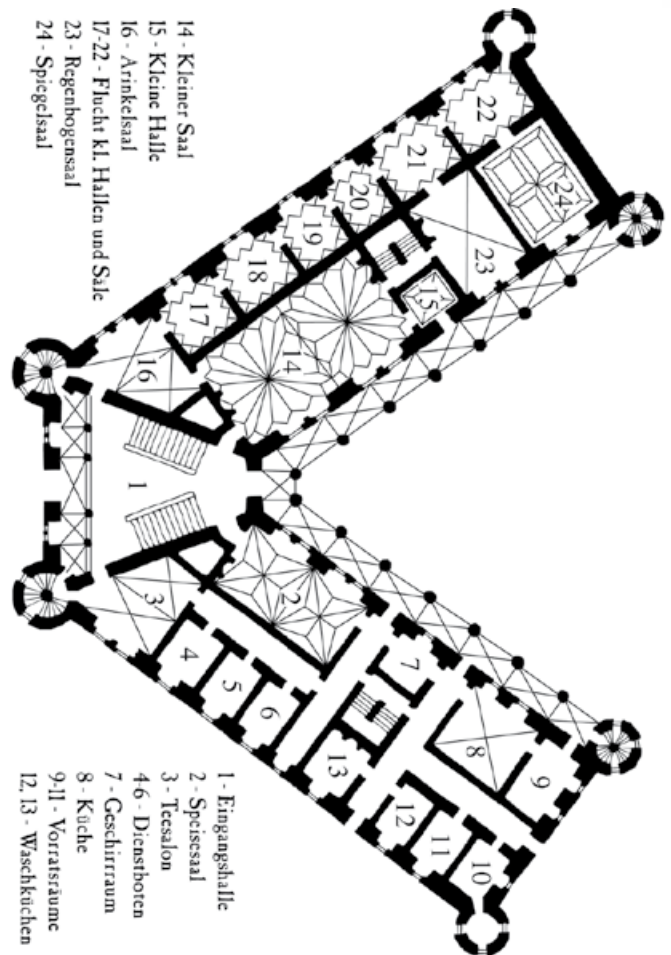
UNTERE KAMMER

DAS SPIEGELSCHLOSS ZU CONTRIS



- 38 - Feiersaal
- 39 - Zwischenhalle
- 40 - Bibliothek
- 41 - Arbeitsstube
- 42-43 - Kleine Sale
- 44 - Vorhalle
- 45 - Großer Saal

- 25 - Salon
- 26 - Speisezimmer
- 27-30 - Gästeunterkünfte
- 31, 37 - Badezimmer
- 32-36 - Gemächer der Familie



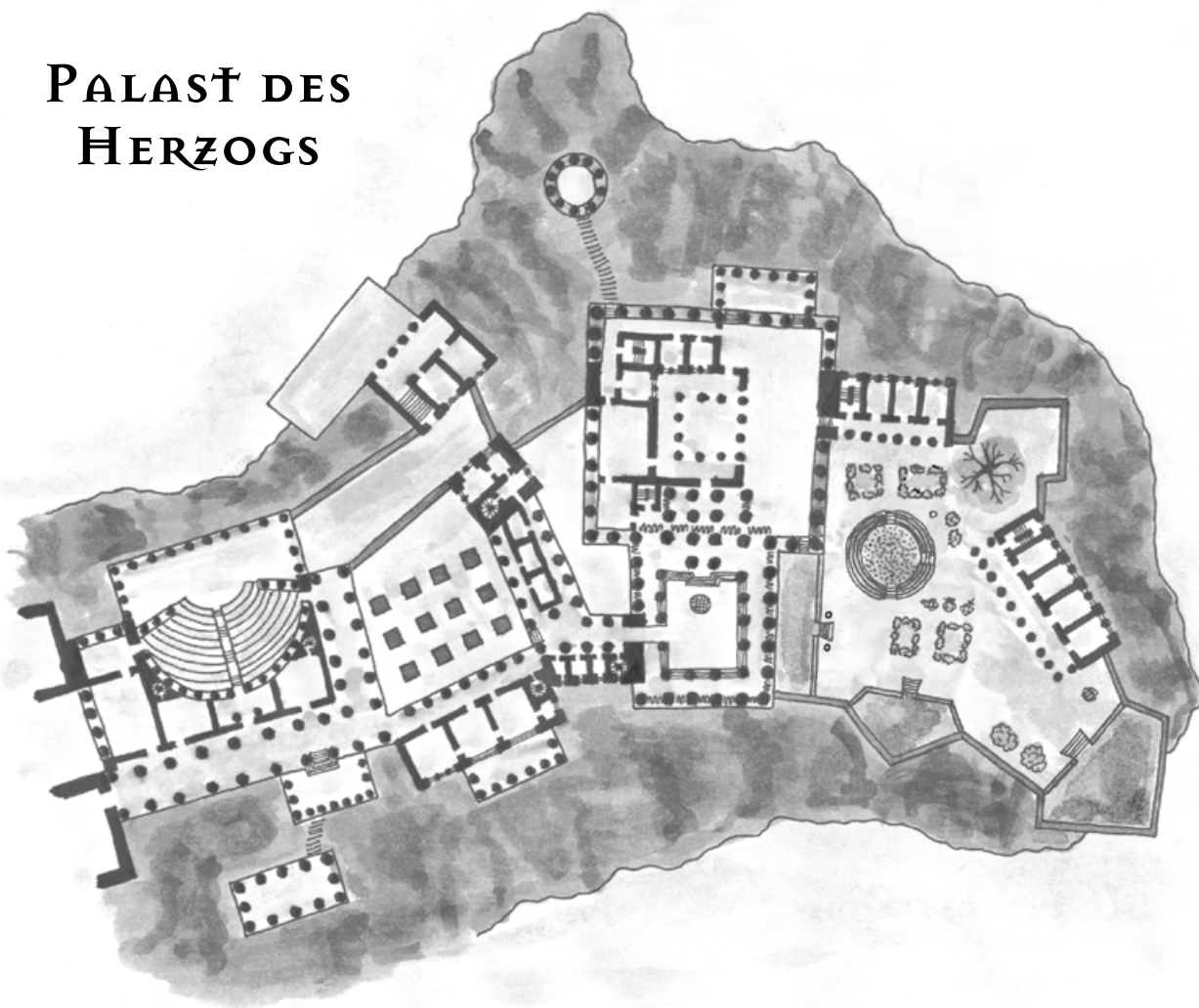
- 14 - Kleiner Saal
- 15 - Kleine Halle
- 16 - Arinksaal
- 17-22 - Flucht kl. Hallen und Sale
- 23 - Regenbogensaal
- 24 - Spiegelsaal

- 1 - Eingangshalle
- 2 - Speisesaal
- 3 - Teesalon
- 4-6 - Dienstboten
- 7 - Geschirrraum
- 8 - Küche
- 9-11 - Vorräume
- 12, 13 - Waschküchen

†EREMON



PALAST DES HERZOGS



DAS SCHLACHTFELD



AVENTURIEN

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.*

MASKEN DER MACHT

VON FRANK WILCO BARTELS (RED.), ANDREE HACHMANN, STEFAN KÜPPERS, DANIEL SIMON RICHTER, THOMAS RÖMER, DENNIS SCHMIDT-BORDEMANN UND HEIKE WOLF

Der Krieg um das Erbe Kaiserin Amenes geht in sein zweites, blutiges Jahr. Ein Dutzend Fürsten ringt mit Worten, Münzen und Schwertern um die Macht im Lieblichen Feld. Adlige, Patrizier, Geweihte, Handelsfürsten und vielleicht auch Ihre Helden entscheiden als Königsmacher, welcher Prinz eine Krone trägt oder vom Thron gestoßen wird. Aber haben sie ihre Rechnung nicht ohne den Wirt gemacht? Nahezu unbemerkt wächst hinter den Masken der Macht eine tödliche Bedrohung heran, die das ganze Land in den Abgrund zu reißen droht. Um ihr zu begegnen, müssen tapfere Recken alte Geheimnisse lüften, die zwischen den Schluchten der Goldfelsen, den Regenwäldern des Südens und den Inselreichen im Westen verborgen liegen.

Dieses Buch enthält fünf spielbare Abenteuer und weitere Szenariovorschlüsse in einer Zeit des Umbruchs, voller gefährlicher Auseinandersetzungen und phantastischer Entdeckungen.

Zum Spielen dieses Kampagnenbandes benötigen Sie die Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis der Regional-Spielhilfe *Fürsten, Händler, Intriganten* wird empfohlen, ist aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 155

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI, KAMPF,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT
HORASREICH,
IN DEN JAHREN
1029 BIS 1030



www.ulisses-spiele.de

13030PDF