

HOCHZEIT WIDER WILLEN



Das Schwarze Auge

HOCHZEIT WIDER WILLEN

EIN EINSTEIGERSZENARIO FÜR DEN KAMPAGNEHINTERGRUND
"HINTER DEM SCHLEIER" VON ALEX SPOHR

Mit Dank an meine Testspieler Rui Alexandre Costa Fraga, Nikos Petridis, Philipp Karl, sowie Marc Jenneßen, Lutz Berthold, Marie Mönkemeyer, Katja Wollenberg, Daniel Simon Richter, Eevie Demirtel und Lydia.
Die Illustrationen stammen von Nele Klumpe

DEM MEISTER ZUM GELEIT

ANMERKUNG ZUR KAMPAGNE HINTER DEM SCHLEIER

Dieses Szenario bietet die Möglichkeit Geschehnisse des Kampagnenrahmens *Hinter dem Schleier* (Erste Sonne 178) einzubauen. **Hochzeit wider Willen** funktioniert jedoch auch ohne diesen Kampagnenhintergrund als lockeres Intermezzo. Im Anhang finden Sie, verehrter Meister, einige Hinweise, wie Sie die Verschwörung hinter dem Schleier in das vorliegende Abenteuer einbauen können. Das Abenteuer enthält keine Spoiler, sieht man von diesem markierten Infokasten am Ende ab. Gültig ist die Ausgangssituation aus **Erste Sonne**.

Stichworte zum Abenteuer: Ein heiratsunwilliger Jüngling, eine Reise nach Elburum, eine arrangierte Hochzeit und ein verliebter Scharlatan, der selbige verhindern will.

Ort: Zorgan, elburische Halbinsel, Elburum (Aranien)

Zeit: Ab 1028 BF

Komplexität: Spieler: leicht / Meister: mittel

Erfahrung (Helden): Unerfahren

Sheikans Welt war zusammengebrochen, wie eine seiner Illusionen. Erst vor ein paar Stunden hatte er von dem Brief der Sippe as'Sarjabaran gehört. Nach all den Jahren hatte kaum noch jemand geglaubt, dass die Hochzeit zwischen Muhalla und Radajana jemals stattfinden würde.

Und doch, alle Gebete zu Rahja hatten ihm kein Glück gebracht. Es war vermessen gewesen, anzunehmen, dass er und sie jemals ein glückliches, gemeinsames Leben haben würden. Sie, die angesehene, wunderschöne Tochter der Arinische-Sippe und er, der Scharlatan und Unterhalter von der Schule des Seienden Scheins.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

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

Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen & Spelunken
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
ZooBotanica	Regelerweiterung Zoo-Botanica-Aventurica

Doch noch hatte Sheikan nicht aufgegeben. Es gab eine Möglichkeit, wie er vielleicht doch noch das Glück auf seine Seite ziehen konnte. Die allweise Göttin Hesinde hatte ihm Zauberkräfte geschenkt. Und was noch viel wichtiger war, einen schlauen Kopf mit vielen Ideen und einem wachen Verstand ...

VORWORT

Eine **Hochzeit wider Willen** soll ein junger Aranier aus einer reichen Händlerfamilie feiern. Die Helden werden von seinen Verwandten darum gebeten, den störrischen Bräutigam von Zorgan nach Elburum zu begleiten. Allerdings hat niemand damit gerechnet, dass erstens die Braut einen Verehrer hat, der nur zu gerne sehen würde, wie die Hochzeit platzt, und zweitens der Bräutigam selbst auch Schwierigkeiten bereitet. Und so werden die Helden sich auf der Reise mit beiden Problemen herumschlagen müssen.

DIE HELDEN

Generell sind für dieses Abenteuer alle Helden zugelassen und gleichermaßen geeignet.

Auch exotische Helden sollten sich, sofern sie über den entsprechenden Hintergrund verfügen, einbauen lassen. Elfen werden auch in Aranien üblicherweise für eine Art Dschinn gehalten und geraten deshalb manchmal in interessante Situationen. Zwerge kennt man in den Tulamidenlanden durchaus, Orks und Goblins werden als Kuriosum betrachtet. Aber selbst ein Trollzacker- oder Ferkina-Söldner mag als Begleitschutz in Aranien akzeptabel sein. Einzig Achaz sehen sich starken Vorurteilen ausgesetzt (dies mag auch für treue Anhänger der Yakubanim oder Khunchomer gelten, denn beide haben in den letzten Jahren Konflikte mit den Araniern gehabt). Ein besonderes Augenmerk sollten Sie auch noch auf das Geschlecht der Helden haben. In Aranien begleiten meist Frauen die hohen Ämter und diese verhandeln eher mit anderen Frauen als mit Männern.

Die Helden sollten über eine gewisse Kampfkraft verfügen, immerhin sollen sie als Geleitschutz fungieren und es wäre unglaublich, würde der Bräutigam einzig und allein von Zuckerbäckern und Tsa-Geweihten eskortiert ... (wobei natürlich nicht jeder Held kampfstark sein muss). Zauberei und Wunderwirken mag nützlich sein, ist aber keine Voraussetzung, um das Abenteuer zu bestehen. Sie können also auch eine ganz profane Gruppe das Szenario bestreiten lassen.

Hochzeit wider Willen richtet sich an eher unerfahrene Helden, aber auch Veteranen können es als Zwischenspiel nutzen. Die Aufgabe ist nicht allzu schwer und auch nicht besonders tödlich, deshalb ist sie am besten für eine Gruppe frischgebackener Abenteurer geeignet.

ZEIT UND ORT

Das Abenteuer ist zeitlich nicht an einen genauen Termin gebunden, geht aber davon aus, dass es in neuerer aventurischer Zeit angesiedelt ist. Der Meister kann selbst bestimmen, wann das Abenteuer stattfindet.

Am besten siedeln Sie, verehrter Meister, das Abenteuer nach 1028 BF an, die Zeit zu der die Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** Gültigkeit besitzt.

Voraussichtlich werden sich die Helden etwa ein bis zwei Wochen für das Abenteuer benötigen.

WEITERE INFORMATIONEN

Für eine detaillierte Ausgestaltung der Reise und der aranischen Städte Zorgan und Elburum sei Ihnen **Land der Ersten Sonne** ans Herz gelegt. Dort finden Sie zahlreiche Informationen, wie Sie das Abenteuer an die Region angepasst ausgestalten können. Sie können das Abenteuer auch ausgezeichnet mit einer rein tulamidischen Heldengruppe spielen (diese Entscheidung ist aber selbstverständlich Ihnen überlassen).

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

WAS BISHER GESCHAH...

Vor einigen Jahren beschlossen die beiden aranischen Sippen *as'Sarjabaran* und *Arinische* aus Elburum, dass es an der Zeit sei, die Handelskontakte zu vertiefen, so dass beide Seiten voneinander profitieren würden. Beide Familien handelten mit Lebensmitteln, wobei die *as'Sarjabaran* die Nahrung verkauften und vermarkten, die *Arinische* ihre Hände eher im Anbau von Getreide und Obst hatten.

Zum Abschluss der Verhandlungen beschlossen die Familienoberhäupter, dass die beiden Kinder *Muhalla* (von der *as'Sarjabaran*-Sippe) und *Radajana* (von der *Arinische*-Sippe) heiraten sollten, spätestens wenn zwölf göttergefällige Jahre vorübergegangen seien.

Doch der Plan der Sippen konnte nicht vorhersehen, dass *Dimiona von Zorgan* kurze Zeit später Aranien spalten und Elburum zum Zentrum und zur Hauptstadt ihres finsternen Heptarchie Oron machen würde. Während die *Arinische* in Elburum blieben und versuchten das Beste aus der Lage zu machen, flohen die Sippe *as'Sarjabaran* nach Zorgan, um sich dem Zugriff der Oronier zu entziehen. Dort gelang es ihnen ihre Geschäfte wieder aufzubauen und sich von den Verlockungen Orons fern zu halten, der Kontakt zu den *Arinische* brach jedoch ab.

Viele Jahre später, die politische Lage in Aranien hatte sich wieder beruhigt (siehe **Erste Sonne** 27), nahmen die *Arinische* wieder Kontakt auf und drängten darauf, dass endlich die schon längst überfällige Hochzeit stattfinden sollte. *Feruja*, das Oberhaupt der *as'Sarjabaran* und die Mutter *Muhallas*, hatte die Abmachung nicht vergessen und als phexgefällige Frau wollte sie Wort halten und den Handel erfüllen (und ihre Geschäfte mit Elburum wieder beleben). Ihr Sohn jedoch, *Muhalla*, war mittlerweile zu einem echten Weiberhelden geworden, der sich überhaupt nicht vorstellen konnte, sich an eine einzige Frau zu binden, eine Frau, die er zuletzt vor vielen Jahren als Kind gesehen hatte.

Feruja glaubte, dass *Muhalla* niemals freiwillig heiraten und dass er eventuell während der Reise nach Elburum ausbüchsen würde. So lässt sie nach tatkräftigen Männern und Frauen suchen, die ihn begleiten und beschützen, notfalls auch davor, sich ins Unglück zu stürzen und zu verschwinden. Da es an Söldnern derzeit in Zorgan mangelt, lässt sie auch nach Glücksrittern und Abenteurern suchen.

Ungeachtet dessen hat sich der Scharlatan *Sheikan*, ein Illusionist und Gaukler im Dienste der *Arinische*, über die Jahre in *Radajana* verliebt. Die bevorstehende Hochzeit hat ihn verzweifeln lassen. So ist in ihm der Plan gereift, die Hochzeit zu verhindern, indem er den Bräutigam für eine gewisse Zeit verschwinden lässt, bis beide Familien sich zerstreiten und die Hochzeit nicht mehr

stattfinden würde. Er hat mit seinem mühsam verdienten Silber einige Ferkina-Söldner angeworben, die mit ihm zusammen Muhalla und sein Gefolge während der Reise aufhalten sollen.

...UND NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Die Vorbereitungen der Hochzeit in Elburum laufen bereits, doch Muhalla ist immer noch sehr unwillig und will nicht heiraten. Ferujas Neffe *Taref*, der Besitzer eines Gasthofes, hält ebenfalls für sie Ausschau nach Begleitern, welche Muhalla sicher nach Elburum bringen sollen. Und in den Tagen kurz vor der Hochzeit kehren die Helden bei ihm ein. Während sie bei ihm nächtigen, werden sie von einigen Halunken überfallen, die es auf das Geld der Helden abgesehen haben und setzen sich zur Wehr. Taref glaubt nun, dass er die richtigen Leute gefunden hat und erzählt ihnen von der bevorstehenden Hochzeit und möchte sie beauftragen, den störrischen Bräutigam bei den Arinischas abzuliefern.

Mit Muhalla und einigen Dienern reisen sie Richtung Elburum. Zwar haben sie gewiss mit einigen Schwierigkeiten gerechnet, nicht jedoch mit Sheikan. Dieser plant den Bräutigam gefangen zu nehmen und solange festzuhalten, bis die Hochzeit geplatzt ist und endlich der Weg frei für ihn und Radajana ist.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel I: Der Gasthof zum Roten Kamel – Die Heldengruppe übernachtet in einer gemütlichen Unterkunft in Zorgan, legt sich aber während des Abends mit einem Söldner an. In der Nacht schleicht sich dieser mit einigen

weiteren Schurken zu den Helden, um sie auszurauben. Diese können den Räuber in die Flucht schlagen und erlangen bei dem Wirt des Gasthauses großes Ansehen, so dass er sie damit beauftragt, seinen Verwandten Muhalla nach Elburum zu eskortieren.

Kapitel II: Die Reise des Bräutigams – Der Weg bis nach Elburum gilt als nicht gänzlich ungefährlich, da sich Ferkina-Sippen im Land herumtreiben. Unterwegs macht auch Muhalla Schwierigkeiten und schlussendlich wird die Gruppe in einen Hinterhalt von Sheikan und seinen angeworbenen Ferkinas geführt, denn der verliebte Scharlatan will unter allen Umständen verhindern, dass die Helden und Muhalla ihr Ziel erreichen.

Kapitel III: Eine moralische Entscheidung – Nach dem Überfall wird der Scharlatan selbst aktiv werden und versucht erneut Muhalla zu entführen. Nachdem auch dieser Versuch scheitert und der Scharlatan gefasst wird, erfahren sie die Hintergründe und müssen sich entscheiden, was genau sie tun wollen: ihren Auftrag weiter ausführen oder die Liebenden zusammenführen.

EINSTIEGER

Hochzeit wider Willen ist als überschaubares Abenteuer entworfen worden. Es bietet Ihnen die Möglichkeit, mit einer rein tulamidischen oder gar aranischen Heldengruppe das erste Abenteuer zu bestreiten (aber ebenso sind auch Fremdländer denkbar). Das Abenteuer kann auch als möglicher Prolog für eine Kampagne vor dem *Hinter dem Schleier*-Hintergrund genutzt werden.

KAPITEL I: DER GASTHOF ZUM ROTEN KAMEL

Die Geschichte nimmt für die Helden ihren Anfang in Zorgan. Was genau die Helden hierher führt, ob ein früherer Auftrag, oder ob die Stadt nur eine Zwischenstation einer längeren Reise ist, sollte von dem Hintergrund der Gruppe abhängen.

☞ Möglicherweise ist einer oder mehrere der Helden mit einem Handelszug aus Perricum hier eingetroffen, dann haben die Handelsherrn entschieden, dass die Söldner und Begleiter des Zugs hier sich einquartieren (siehe dazu auch die Anwesenheit der Söldner weiter unten).

☞ Natürlich könnten die Helden auch nur auf der Durchreise sein und weiter nach Norden oder Süden wollen.

☞ Die Zauberschule des Seienden Scheins bietet ebenfalls einen möglichen Grund für den Aufenthalt. Vielleicht wollen die Helden dort eine Dienstleistung erbeten oder ein Auftrag führt sie dorthin.

☞ Auch die zahlreichen Tempel der Stadt könnten ein Anlaufpunkt für die Gruppe sein. Ein Geweihter der Rondra hat vielleicht eine wichtige Nachricht, ein He-sinde-Geweihter ein Buch zu überbringen.

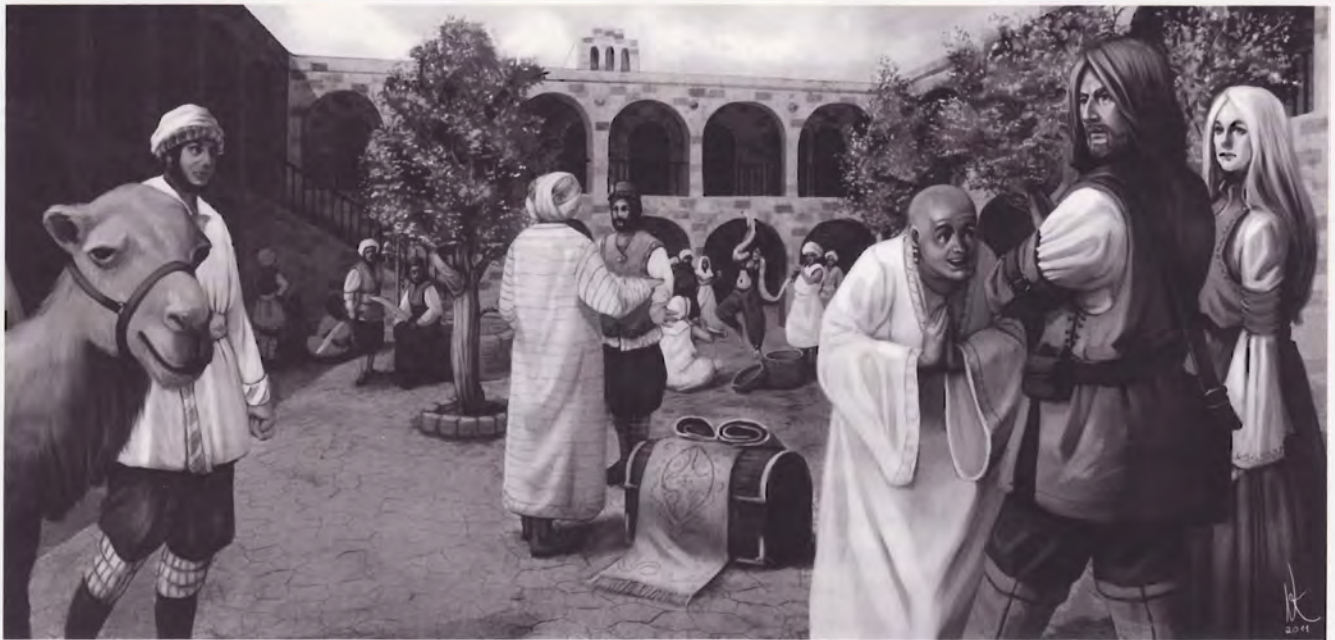
☞ In Aranien eignen sich auch die Mada Basari als Auftraggeber für die Helden, so dass die Gruppe sich ohnehin in Zorgan befindet.

☞ Auch das Bardentreffen könnte der Grund für den Aufenthalt in Zorgan sein.

☞ Ein Besuch in den berühmten Rosengärten der Stadt hat schon viele Fremde hierher gelockt. Manche erhoffen sich dabei eine Begegnung mit den berühmten Rosenschinnen (**Erste Sonne 174**)

Die Abenteuerer sollten sich jedoch zur abendlichen Stunde in einem der zahlreichen Gasthöfe einquartieren. Den Helden wurde das *Rote Kamel* empfohlen, eine Art kleine Karawanserei mitten in dem Viertel *Sulaminiah*. Das *Rote Kamel* (Q6/P6/B8/S20) liegt relativ gut verborgen in einem kleinen Hinterhof, ist aber ein ordentliches Haus, und der Gastgeber, der Eunuch Taref, bewirtet seine Gäste sehr zuvorkommend.

(Wenn Sie eine Skizze der *Karawanserei* benötigen, können Sie auf **Ritterburgen 93** zurückgreifen, allerdings befinden sich die Gästebetten im ersten Stock.)



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid an nicht wenigen kleinen Tavernen, Gasthäusern und Teestuben vorbeigekommen, die euch sicherlich für ein paar Silberstücke eine warme Mahlzeit und ein Bett zur Übernachtung bereitgestellt hätten. Und ihr habt auch schon viel von der großen Karawanserei der Stadt gehört. Dennoch führte euch euer Weg durch einige kleine, enge Gassen im belebten *Sulaminiah*, bis hin zu einem Platz, wo sich eine kleine Ausgabe der Karawanserei befindet: *Das Rote Kamel*.

Viele Zorganer hatten euch diesen Namen genannt, als ihr nach einer guten, aber preisgünstigen Unterkunft gefragt hattet. Von draußen kann jeder einen Blick in den Innenhof werfen. Dort seht ihr, wie eifrige Diener Pferde in den Stall bringen, einige müde Wachen am Brunnen sitzen und vor sich hin dösen. Und einen etwas dicklichen, glatzköpfigen Mann mit großen, hervorstehenden Augen, der mit einigen reisenden Händlern spricht. Als er euch sieht, verlässt er jedoch die Gruppe und geht zum Eingangsbereich des Gebäudes, verneigt er sich mehrfach kurz und gibt mit Handbewegungen zu verstehen, dass ihr wohl näher kommen sollt.

“Oh, ehrenwerte Effendis. Ihr scheint von weither zu kommen. Tretet ein in das Rote Kamel und lasst eure Sorgen hinter euch. Hier findet ihr ein sauberes Bett und guten Dattelwein. Und auch etwas zu Essen. Rahja und Travia wollen es so, dass heute sogar eine Sharisad auftritt. Kommt herein.”

ZORGAN FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: etwa 20.000

Wappen: Goldener Palast unter liegendem silbernem Halbmond auf türkisem Grund

Herrschaft/Politik: Palast-Wesira in Vertretung Sultana Sybia al-Nababs, die einzelnen Viertel haben eigene Kadis

Tempel: **Peraïne, Rahja, Hesinde, Rondra**, weiterhin Tempel der übrigen Zwölfgötter

Garnison: 1 Regiment Eiserne Tiger, ein Banner ‘Königsknappen’ (Ehren- und Leibgarde des Herrscherpaares), 250 Baburische Reiter, 700 Matrosen und Seesoldaten der Flotte, 50 Tempelgardisten, 100 Stadtwachen, 20 Hafenwachen

Besonderheiten: *Wichtige Gasthäuser:* Herberge/Karawanserei *Rotes Kamel* (Q7/P5/S24)

Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins, Spiegelpalast, Schreiberschule, Typographisches Institut, Rosengarten, Krak al’Shah

Stimmung in der Stadt: Eine weltoffene Handelsstadt, stolze Hauptstadt eines geeinten Araniens, dass in die Zukunft blickt, dabei aber seine dunkle Seite verleugnet.

Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Unsere Stadt ist die Rose Araniens – und bald werden auch Khunchom, Fasar und Rashdul die Macht Araniens und die Schönheit unserer Hauptstadt preisen und uns Tribute senden.

Zu dem Zeitpunkt, wo die Helden sich einquartieren, ist auch eine Gruppe von Söldnern hier. Die sechs Burschen gehören zu einer Einheit, die einen Handelszug von Pericum nach Zorgan begleitet hat und nun ihren Sold

bei Karten- und Würfelspiel verprasst. Dem derzeitigen Anführer der Söldner, einem ungehobelten Gesellen namens Dobran, sind die Helden bereits bei ihrer Ankunft aufgefallen. Offenbar hält er sie für Konkurrenten.

An dem Abend können die Helden es sich zunächst gut gehen lassen.

☞ Taref zeigt ihnen im ersten Stock ihre Zimmer, die nebeneinander liegen und sehr sauber und ordentlich sind.

☞ Einige Musikanten und eine Tänzerin treten im Hof auf und versüßen den Gästen den Abend.

☞ Ein Schlangenbeschwörer oder ein Geschichtenerzähler geben ihr Talent zum Besten.

☞ Auch für das leibliche Wohl ist gesorgt und Taref tischt nicht nur die üblichen Wirtshausspeisen auf, sondern hat auch einige aranische Spezialitäten im Angebot (etwa Marzipan, auch bekannt als Puninpan).

☞ Vielleicht werden die Helden gar Zeuge eines kleinen Streitgesprächs zwischen Taref und einem seiner Nachbarn, dem Wirt des *Weißes Kamels*. Beide streiten sich wieder einmal, wessen Gaststube zuerst da war, welche die bessere ist oder wem Phexens Gunst gehört.

Irgendwann sollte (falls kein Held dies von sich aus in Erwägung zieht) einer der Söldner einen aus der Gruppe der Abenteurer zu einem Spielchen einladen. Lassen Sie alle teilnehmenden Helden eine IN-Probe würfeln, modifizieren Sie diese gegebenenfalls, durch den Vorteil *Glück im Spiel* und bei einer gelungenen Probe auf *Brett-/Kartenspiel* um 3 Punkte und entscheiden Sie anhand des Ergebnisses, wie das Spiel verlaufen ist (es wird generell um Silbertaler gespielt). Eine Probe simuliert etwa eine halbe Stunde des Spiels, es kann also durchaus sein, dass man während dieser Zeit auch eine Partie gewinnt oder verliert, das Würfelergebnis spiegelt das Ergebnis über den gesamten Zeitraum wieder.

Während des Spiels sollte einmal die Situation eintreten (auch wenn die meisten Proben ungünstig für den Helden verlaufen ist), dass der Held Dobran viele Münzen abnimmt und dieser ihn deshalb für einen Falschspieler hält. Dobran wird aufstehen, schreien und ihn beschuldigen, aber zunächst nicht viel mehr unternehmen, als sich zurückziehen. In ihm reift jedoch ein schurkischer Plan heran: Er will den Helden eine Lektion erteilen und sich an ihrem Gold und Silber bereichern. Der Überfall auf die Helden lohnt sich für ihn weit mehr, als sein Leben in irgendeinem Scharmützel zu riskieren.

Boltan

Sie können eines der beliebtesten Spiele Aventuriens, Boltan (ein dem Poker ähnliches Kartenspiel) auch ohne Probe spielen, sondern einige Runden in echt angehen. Dazu können Sie normale Pokerkarten oder auch ein speziell dazu entworfenes Inrah-Kartenset (um damit am Spieltisch besonders stimmungsvoll Boltan spielen zu können) benutzen. Es gibt dazu ebenfalls ein Begleitbuch, welches noch einmal die Spielregeln und die Deutung der Zeichen vertieft: **Kartenglück und Schicksalszeichen**.

PREISE

Zwar lieben es die Tulamiden zu feilschen, doch die Preise für ein Mahl und Getränke sind in Tarefs Stube davon ausgenommen. Um die Kosten für die Unterkunft kann jedoch gerne gefeilscht werden. Das Rote Kamel hat nur Einzelzimmer, dafür aber auch keinen Gemeinschaftsschlafraum:

Auswahl:

Krug Wasser	1 K
Krug Tee	2 K
Becher Schnaps	6 K
Becher Wein	15 K
Einfache Mahlzeit	3 H
Süßwaren (Marzipan)	4 H
Zimmer pro Nacht	3 S

Man kann sowohl mit mittelländischer Währung zahlen (Dukaten, Silbertaler etc.) als auch in aranischen Münzen. Dabei sind *Dinar*, *Schekel*, *Hallah* und *Kurush* lieber gesehen und Kunden mit aranischen Münzen haben einen gewissen Vorteil beim Feilschen (Proben bei *Überreden* sind generell um 1 Punkt erleichtert). Mehr zu den Währungen siehe **Erste Sonne 49**.

DER NÄCHTLICHE ÜBERFALL

Wenn zumindest ein Großteil der Helden auf ihre Zimmer gegangen ist, wird Dobran zur Tat schreiten. Er hat, nachdem er beim Glücksspiel besiegt wurde oder gemerkt hat, dass einer der Helden vermögend ist (Gold, Waffen etc.), einige befreundete Schurken und Kumpane in Zorgan aufgesucht, mit denen er gemeinsam einen Überfall wagen will (die Söldner seiner Einheit sind im Gegensatz zu ihm nicht an einem solchen Verbrechen interessiert, so dass er eben auf die Schurken zurückgreifen muss).

So schleicht er nun in der Dunkelheit zu dem Zimmer des Helden, den er berauben will (vermutlich jenen, den er für einen Betrüger hält) und lässt von einem der Schurken den Riegel der Tür öffnen.

Allen Helden ist wegen des ungewollten Lärms den Dobran verursacht (er trägt eine Rüstung, die Bodendiehlen knarren) eine *Sinnenschärfe*-Probe-2 gestattet, bei deren Gelingen sie etwas gehört haben bzw. aus dem Schlaf erwachen.

Dobrans Gehilfe wird **30 Kampfrunden** brauchen, bis er die Tür des Opfers mit einer Schnur und einem kleinen Haken geöffnet hat, genug Zeit also, um etwas gegen die Räuber zu unternehmen (der Riegel macht ihm doch mehr Schwierigkeiten, als erwartet).

Sobald die Helden etwas gegen Dobran und seine Handlanger unternehmen (zum Beispiel die Wache rufen oder allgemein sich sehr lautstark verhalten), bleiben etwa 5

Kampfunden, bis die Wachen von Taref eine Alarmglocke in der Mitte des Hofes läuten, nach weiteren 7 **Kampfunden** sind etwa ein halbes Dutzend Wachen und Bewaffnete herbeigeeilt, die den Kampf beenden werden. Bis dahin können Sie den Helden ruhig einige spannende Momente bereiten:

☞ Ein einzelner Held könnte über das Geländer im ersten Stock fallen (und sich, wenn überhaupt nur mit Mühe festhalten – GE-Probe um sich festzuhalten, KK-Probe pro KR um sich wieder hochzuziehen). Dies gilt natürlich auch für einen Schurken (zum Beispiel bei einem **Patzer** und dem Ergebnis *Sturz* oder *Stolpern*). Die Höhe des Sturzes beträgt 4 Schritt (siehe dazu auch die *Sturzsadensregeln* **WdS 144**).

☞ Dobran ist als einziger schwerer bewaffnet und wird auch wesentlich aggressiver vorgehen. Selbst wenn er verletzt wird, gibt er nicht ohne weiteres auf. Sein Zorn lässt ihn unvorsichtig werden, so dass er trotz der Enge und der Tatsache, dass er kein wirklich sehr guter Kämpfer ist, zu gewagten Manövern hinreißen (*Wuchtschläge*, *Finten*, *Meisterparaden* in der Höhe von bis zu +3)

☞ Die Schurken sind durch das Fenster eines leer stehenden Zimmers geklettert. Dort werden sie auch wieder versuchen hinzugelangen, wenn sie denn fliehen müssen. Dabei bietet sich auch das zerschneiden des Seils mit dem sie hinaufgeklattert sind oder eine Verfolgungsjagd durch die nächtlichen Gassen an (auch hier kann man etwa 4 Schritt in die Tiefe fallen).

Am Ende des Kampfes sollten die Helden gesiegt haben und Dobran ist entweder geflohen oder wurde gefangen genommen. Gleiches gilt für die übrigen Schurken. Falls es den Helden nicht selbst gelungen ist, die Diebe zu besiegen, können auch Tarefs Wachen sie verjagen oder festnehmen. Die Schurken und Dobran werden der Stadtgarde von Zorgan übergeben und in eine kleine Garnison gebracht, wo man sie zunächst verhören will. Sie sollen später ihrer gerechten Strafe zugeführt werden.

Falls der Überfall erfolgreich war, werden Dobran und seine Helfer fliehen. Er wird später von Sheikan angeworben. Taref wird dann die Helden vielmals um Entschuldigung anflehen und ihnen ihre gestohlene Ausrüstung ersetzen, sie aber dennoch beauftragen (auch wenn er nur etwa die Hälfte der Bezahlung bieten wird). Er glaubt trotz des Diebstahls, dass die Abenteurer Muhalla nach Elburum eskortieren können.

Taref wird spätestens am Ende des Kampfes von dem versuchten Diebstahl etwas mitbekommen haben und bittet die Helden um Verzeihung. Er wird ihnen umsonst Kost und Unterkunft gewähren und verbeugt sich ein halbes Dutzend Mal flehentlich vor den Helden.

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 13, KO 14, KK 14

Sonderfertigkeiten: Finte, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Schildkampf I, Wuchtschlag, Meisterparade

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (15/14/13), Selbstbeherrschung 7 (15/14/14), Sinnenschärfe 5 (11/14/14), Rüstung ist eine Lederrüstung

Anmerkungen: Dobran gibt erst auf, wenn er zwei regeltechnische Wunden hat oder seine LeP auf unter 15 gesunken sind.

Schurken (Anzahl variabel, etwa Helden -1)

Dolch: INI 11+W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+1 DK H

LeP 28 AU 30 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 14, KO 12, KK 12

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (insgesamt Ausweichen 11)

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (13/14/14), Selbstbeherrschung 4 (13/12/12), Sinnenschärfe (10/14/14)

Anmerkungen: Sobald einer der Schurken nur noch 15 oder weniger AuP oder LeP hat, flieht er. Wenn die Hälfte der Angreifer kampfunfähig oder geflohen ist, versuchen die übrigen ebenfalls zu fliehen.

DOBRANS TOD

Falls der Söldner im Laufe der Nacht zu Tode gekommen ist, verzichten Sie einfach auf die folgende Nachricht seiner Befreiung. Dann hat der Scharlatan entweder einen der überlebenden Schurken befreit (der nun Dobrans Rolle einnimmt) oder er verzichtet ganz auf eine Befreiung und beobachtet mittels eines **IGNORANTIA** die Helden, bis er schließlich auf dem Weg nach Elburum in das Geschehen eingreift.

AM NÄCHSTEN MORGEN

Taref glaubt nach den Ereignissen der letzten Nacht, dass er in den Helden die Wegbegleiter Muhallas gefunden hat. Er wird sie beim Frühstück mit blumigen Worten fragen, ob sie Interesse haben, im Auftrag seiner Sippe nach Elburum zu reisen und seine Verwandten zu seiner Hochzeit zu eskortieren.

Als Belohnung soll jeder der Helden voraussichtlich **pro Reisetag 5 Silbertaler** erhalten, wenn Muhalla verheiratet ist **3 weitere Dukaten**, alles in allem eine stattliche Belohnung (die erstens daraus resultiert, dass es nicht viele Interessenten für die Aufgabe gibt und auch die Reise nicht so ungefährlich ist).

Helden die feilschen wollen, können dies gerne tun. Lassen Sie den verhandelnden Helden eine *Vergleichende Probe* (siehe **WdS 15**) auf *Überreden* gegen Taref ablegen. Jeder TaP* mehr verändert die Summe pro Tag um 5 Heller (zu Gunsten der Helden oder Tarefs). Das Minimum beträgt aber 2 Silbertaler pro Tag, das Maximum 8 Silbertaler.

DIE SIPPE DER AS'SARJABARAN

Da die Helden die Aufgabe wohl übernehmen werden, ist es ihnen auch gestattet, das Haus der as'Sarjabaran-Sippe aufzusuchen.

Dobran

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

LeP 30 AU 30 WS 9 RS 3 MR 4 GS 7

(Wenn sie einen Plan brauchen, so können Sie *Rashids Palast* dafür benutzen, siehe **Ritterburgen 136f.**)

Feruja empfängt die Helden eher kühl, es sei denn, unter ihnen ist jemand von höherem Stand oder Ansehen (SO 10+, bei Frauen reicht meist auch schon SO 8 aus). Sie wird einige Fragen stellen, die sich auf die Helden und ihre Fähigkeiten beziehen, aber sich durchaus von ihrem Mut überzeugen lassen.

Auch Muhalla wird später von seiner Mutter herbeigerufen. Der junge Mann wird nicht unfreundlich zu den Helden sein, ist aber auch nicht begeistert, dass sie ihn nach Elburum bringen wollen. Er wird sich gegen seine Mutter wenden und ihr noch einmal klar machen, dass er nicht heiraten will. Feruja wird dies aber abwiegeln und sagen, dass dies schon beschlossene Sache sei und er keine Wahl habe.

Feruja beendet das Gespräch, indem sie den Helden mitteilt, dass sie am darauf folgenden Tag bei Sonnenaufgang bei Tarefs Gaststube auf Muhalla und seine Diener warten sollen, dann beginnt die Reise.

Eine Aufgabe für Veteranen

Sofern die Helden doch bekannter sind und schon manches Abenteuer bestritten haben, werden sie natürlich von Feruja ganz anders behandelt als eher unbekannte Glücksritter. Sie wird zuvorkommender sein, freundlicher und auch das Feilschen um den Preis wird weggelassen. Sie wird den Helden einfach eine entsprechend hohe Belohnung anbieten.

Der Vertrag

Falls die Helden einen Blick auf den Vertrag der Heirat werfen wollen, so gestattet dies Feruja. Ein Held, dem eine Probe auf *Rechtskunde* gelingt, kann bestätigen, dass der Vertrag rechtskräftig und gültig ist.

In dem Schriftstück ist festgehalten, dass die Hochzeit in Elburum, nach der Tradition der Arinischas stattfinden muss (was auch bedeutet, dass der Bräutigam zur Braut kommen MUSS – es gibt dazu keine wirkliche Alternative, denn so verlangen es Vertrag und Tradition).

Der Handel wurde von einem Phex-Geweihten aus Zorgan mit der Liturgie *HÄNDLERSEGEN*, einer Variante des *EIDSEGENS* (WdG 251) besiegelt.

DOBRAN IST ENTKOMMEN!

Falls die Helden Dobran der Garde übergeben haben, so erhalten sie von einem Gardisten am darauf folgenden Tag eine Nachricht. Offenbar ist Dobran aus dem Gefängnis entkommen, man rätselt jedoch wie das möglich sei, denn offenbar ist er ohne seine Kleidung verschwunden.

Sofern ein Held eine Person von untadeligem Ruf ist (SO 7+), kann er sich in der Garnison ein Bild der Lage machen und einige Fragen stellen (bedenken sie jedoch dabei, dass die Helden keine Befugnisse haben!). Den Gardisten ist es offensichtlich peinlich, dass Dobran entkommen konnte und so sind sie besonders zuvorkommend zu den Helden.

Die Gardisten sind recht verwirrt von der ganzen Angelegenheit, da keine der beiden Wachen vor der Kellertreppe, die zu den Verliesen führt, jemanden gesehen hat. Mittels einer *Menschenkenntnis*-Probe-3 werden die Helden auch davon überzeugt sein, dass die Wächter die Wahrheit sagen und nichts mit dem Verschwinden von Dobran zu tun haben.

Die Wahrheit ist: Sheikan hat im Laufe des Tages herausgefunden, dass die Helden diejenigen sein werden, die Muhalla begleiten. Da er glaubt, dass Dobran nicht nur eine Motivation hat, sich an den Helden zu rächen, sondern darüber hinaus auch den Überall besser koordinieren kann als die Ferkinas, hat sich der Scharlatan die Mühe gemacht ihn zu befreien.

Mittels eines *VISIBILI* ist er ungesehen in die Garnison eingedrungen und ist an den beiden Wachen an der Kellertür vorbeigeschlichen. Ein *FORAMEN* öffnete die Gefängniszelle, und mittels eines weiteren *VISIBILI* gelang es ihm Dobran zur Flucht zu verhelfen, ohne dass jemand etwas bemerkte. Allerdings musste der gefangene Söldner deshalb seine Kleidung liegen lassen, die am nächsten Morgen bei der Essensausgabe von den Wächtern gefunden wurde.

Spuren einer Flucht

☞ Mittels eines *ODEM* (oder ähnlichen Zaubern) sind die magischen Restspuren an dem Schloss der Zelle von Dobran noch zu erkennen.

☞ Dobran musste sich wegen des Unsichtbarkeitszaubers vollständig entkleiden, so dass seine Sachen in der Zelle zurückblieben.

☞ Der Gefangene *Kasmed* hat während der Befreiung Stimmen gehört, davon aber den Wachen nichts erzählt. Sollte ein Held *Kasmed* etwas bieten (besseres Essen) und eine *Überreden*-Probe gelingen, so wird er davon berichten.

Die Stimmen die *Kasmed* hörte, sind die von Dobran und Sheikan gewesen, die kurz in dem Gang miteinander gesprochen hatten.

So oder so werden die Helden die Spur Dobrans und seines Befreiers vorerst nicht finden können. Selbst erfolgreiche *Gassenwissen*-Proben können das nicht bewirken, wohl aber die Flucht rekonstruieren und Hinweise auf die Beschreibung Sheikans geben.

KAPITEL II: DIE REISE DES BRÄUTIGAMS

DER BEGINN DER REISE

Wie von Feruja angekündigt, erscheint im Morgengrauen des nächsten Tages *Muhalla* und der zwergische Haushofmeister *Beremosch*. Der Brillantzwerg stellt sich kurz vor, erklärt, dass er die Verantwortung für die Reise und deren Ablauf trägt und drängt anschließend auf Aufbruch.

Außerdem sind vier *Diener* dabei, welche sich um den Transport einer schweren Kiste kümmern (diese ist mit Kleidung und Hochzeitsgeschenken gefüllt):

☉ *Halef* (60, 1,83 Schritt, Wunde im Gesicht, sichtlich verstört darüber, dass er nach Elburum muss, versucht die Reise zu verzögern, da er dort vor Jahren gefoltert wurde)

☉ *Omar* (25, 1,70, gutmütig und neugierig, etwas tollpatschig, freut sich auf die Reise)

☉ *Shafur* (50, 1,75 Schritt, mürrisch und launisch, ist meist etwas herrisch zu den anderen Dienern)

☉ *Naslan* (28, 1,65 Schritt, trinkt gerne und zu viel, ist zudem ein Beutelschneider, wenn sich die Gelegenheit ergibt).

Die Diener transportieren die Kiste auf einer Trage, Muhalla ist beritten, Beremosch reitet unterdessen auf einem kleinen Pony.

DIE REISESTRECKE

Die Reise von Zorgan nach Elburum wird aller Voraussicht nach (wenn es keine unnötigen Verzögerungen gibt) 7 bis 8 Tage dauern. Die Reisenden haben das Glück, dass zwischen den beiden Städten eine Straße existiert, die *Elburnia*, und somit die Reise wohl nicht unnötig anstrengend wird. Zudem sind sie größtenteils beritten, wobei sie meist nicht schneller als die Diener mit der Kiste vorankommen werden. Unterwegs gibt es einige Karawansereien und Ortschaften, so dass oft die Möglichkeit besteht, unter einem festen Dach zu übernachten. Beremosch glaubt, dass es höchstens hinter *Narhuabad* Probleme geben könnte, denn im Hochland von Oron leben wilde Ferkinas, die ab und an Reisende überfallen.

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE

Wenn Sie es wünschen, können Sie einige zufällige Begegnungen während den nächsten Tagen einstreuen. Es bieten sich einige Begegnungen mit Schlangen

an, vor denen die Pferde ein wenig scheuen, ein angriffslustiger Strauß oder auch ein aranischer Rennkuckuck, der kurz anhält, die Helden beobachtet und dann über die Weiten der Steppe rennt.

Natürlich begegnen der Reisegruppe auch andere Menschen, meist reisende Händler und Handwerker, aber auch aranische Bauern. Meist hat man Zeit sich zu grüßen und eventuell kurze Neuigkeiten auszutauschen, mehr aber auch nicht.

Anregungen für Begegnungen mit Tieren finden Sie in der **ZooBotanica**.

Beispielhafte Tiere und Pflanzen der Region

Tiere: Al'Kebir-Antilope, Strauß, Aranischer Rennkuckuck, Warzennashorn, Boronsotter, Ongalobulle, Klapperschlange, Schwarzgeier

Pflanzen: Bunter Mohn, Chonchinis, Finage, Shurinstrauch, Schwarzer Wein (sehr selten), Tarnele, Wirselskraut



Die Einflüsterungen Muhallas

Während der Reise, insbesondere dann wenn die Helden mit Muhalla alleine sind (Beremosch also beispielsweise mit den Dienern spricht), wird dieser versuchen sie zu überzeugen, ihn gehen zu lassen. Er wird als Argumente meist die Gebote Rahjas, Gold (welches er den Helden verspricht) oder ihre eigenen Prinzipien nennen. Allerdings wird er keinen Fluchtversuch wagen.

Das Dilemma der Helden

Es ist durchaus möglich, dass es Helden in der Gruppe gibt, deren Prinzipien und Ansichten gegen die Zwangsehe sind. Es kann auch innerhalb der Gruppe zu Meinungsverschiedenheiten kommen. Hier können unter anderem auch Nachteile wie *Prinzipientreue*, *Moralkodex* und ähnliche wichtig werden. Muhalla wird schnell merken, wer auf seiner Seite ist und versuchen, den Helden (vorzugsweise eine Heldin) davon zu überzeugen, dass er ihm beistehen muss, es seine Pflicht als Held ist. Schlussendlich werden die Helden am Ende des Abenteuers eine Lösung finden müssen, vielleicht auch eine Art Kompromiss.

Der Ferkina-Überfall

Irgendwo im *Djerim Yaleth*, dem oronischen Hochland, werden die Ferkinas zuschlagen. Am besten positionieren Sie den Hinterhalt irgendwo zwischen *Keshal Taref* und dem Ort *Smijad*.

Die Helden befinden sich mitten in einer Steppe mit hohem Gras, bemerken jedoch rechts des Weges ein seltsames Funkeln. Was funkelt, kann man von der Straße aus nicht erkennen, so dass jeder, der wissen möchte, was es damit auf sich hat ist, den Weg verlassen muss (eventuell *Neugier*-Probe!). Beremosch und die Diener werden auf jeden Fall an der Straße warten, Muhalla selbst wird die Neugier packen und sofern er dazu in der Lage ist (und es ihm niemand strikt verbietet), sich ebenfalls dorthin begeben.

Bei dem Funkeln handelt es sich um einen größeren Stein, welcher aus dem Gras hervorragt (150 Schritt von der Straße entfernt) und den Sheikan mittels eines AU-REOLUS (LCD 33) verzaubert hat. Der Stein soll als Ablenkung dienen, um die Gruppe zu teilen. Der Scharlatan baut auf die Neugier (oder Vorsicht) der Helden und geht davon aus, dass sie sich das seltsame Funkeln in der Steppe näher anschauen werden.

Die **Realitätsdichte** der Illusion beträgt **13 Punkte**. Magische oder karmale Untersuchungen werden recht schnell Rückschlüsse auf den Zauber zulassen (was Sheikan auch recht egal ist, es geht ihm nur um die Ablenkung).

Links des Weges haben sich Dobran und die Ferkinas verborgen und greifen an, sobald einige der Helden bei dem

Stein sind. Sie überwältigen Beremosch und die Diener, lassen zwei aus ihren Reihen bei diesen zurück, die anderen rennen in Richtung der Helden und Muhalla, um diese anzugreifen. Die eine Hälfte der Ferkinas ist mit Beilen, die andere mit Speeren ausgestattet (Speerträger greifen bevorzugt Reiter an). Die Angreifer haben sich sehr gut verborgen (hohes Gras), so dass sie nur mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +13 vor ihrem Angriff entdeckt werden können. Verwenden Sie gegebenenfalls die Regeln für einen *Hinterhalt* (WdS 78), insbesondere dann, wenn Helden an der Straße zurückbleiben und so schon früher angegriffen werden.

Ziel des Angriffes ist die Gefangennahme von Muhalla. Die Ferkinas haben nicht notwendigerweise die Absicht die Helden zu töten, nehmen aber deren Verletzung in Kauf. Achten sie darauf, dass die Ferkinas sich vor allem den männlichen Helden entgegenstellen, am besten solchem, die auch kämpfen wollen (also zum Beispiel sichtbar ihre Waffen gezogen haben). Schwächlinge und unbewaffnete Frauen scheinen sie zu ignorieren, solange sie sich ihnen nicht entgegenstellen. Dobran wird sich denjenigen von den Helden aussuchen, der ihm am meisten geärgert hat (vorzugsweise den, der ihn beim Boltan "betrogen" hat).

Dobran

Säbel: INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N

LeP 30* **AU** 30 **WS** 9 **RS** 0* **MR** 4 **GS** 7

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 13, KO 14, KK 14

Sonderfertigkeiten: Finte, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Schildkampf I, Wuchtschlag, Meisterparade

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (15/14/13), Selbstbeherrschung 7 (15/14/14), Sinnenschärfe 5 (11/14/14)

Anmerkungen: Dobran gibt dieses Mal erst auf, wenn er kampfunfähig ist (also z.B. bewusstlos oder tot ist), oder die Lage so aussichtslos ist, dass er aufgeben muss.

*) Bedenken Sie, dass Dobran eventuell weniger LeP hat. Er konnte sicherlich seit dem Kampf im Roten Kamel regenerieren, aber eventuell nicht alle Punkte. Zudem besitzt er keine Rüstung mehr, sondern nur einfache Kleidung, die er gestohlen hat.

Ferkinas (Anzahl variabel, etwa Helden +1 oder 1W6+2)

Steinbeil*: INI 10+W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Speer: INI 10+W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+5 DK S

LeP 30 **AU** 30 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 14, KK 13

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 6 (14/14/13),

Selbstbeherrschung 7 (14/14/13), Sinnenschärfe 6 (10/14/14)

Anmerkungen: Sobald die Hälfte von ihnen kampfunfähig ist, flieht der Rest.

*) improvisierte Waffe

Entführt

Sollten es die Ferkinas schaffen Muhalla zu entführen, werden sie ihn in ein Versteck bringen. Die Höhle befindet sich zwei Tagesreisen weiter im Norden, irgendwo im Djerim Yaleth. Die Helden können natürlich versuchen ihn zu befreien.

Die Spur der Ferkinas lässt sich recht leicht verfolgen (*Fährtsuche*-Probe-3), schwieriger ist dann schon die eigentliche Befreiung Muhallas.

Die Ferkinas haben sich in einer kleinen Höhle eingekerkert. Dort warten drei von ihnen auf die Rückkehr der Übrigen. Muhalla wird in den hinteren Bereich der kleinen Höhle gebracht, seine Wächter bleiben vor dieser sitzen und bereiten Essen am Lagerfeuer zu. Zu jeder Zeit lassen sie mindestens zwei Räuber Wache halten.

Sie haben die Anweisung Muhalla einige Zeit hier oben festzuhalten (vermutlich eine Woche). Danach will Sheikan sich mit ihnen treffen, ihnen die Belohnung geben und Muhalla wieder frei lassen. Dobran, sofern er hier ist, wird ebenfalls warten, aber übellunig sein und sich des Öfteren mit *Ussuf*, dem Anführer der Bande streiten.

Wie die Helden nun vorgehen, um Muhalla zu retten, bleibt deren Angelegenheit. Denkbar wären:

☞ Ein direkter Angriff auf die Ferkinas. Sicherlich riskant, aber bei guter Vorbereitung möglich.

☞ Einer der Helden schleicht in die Höhle und befreit Muhalla (dabei kann man eventuell für Ablenkung sorgen, zumindest muss man sich aber einen Plan für die Wachen ausdenken).

☞ Man wartet einen Streit zwischen Dobran und Ussuf ab und während einer Prügelei der beiden sind selbst die Wachen abgelenkt.

Siegreich

Falls es den Helden gelingen sollte Dobran und die Ferkinas zu besiegen, so können sie eventuell von einem Gefangenen herausfinden, wer hinter dem Angriff steckt und so schon einen ersten Hinweis auf Sheikan und seine Zauberkräfte erhalten. Der Scharlatan selbst ist zwar in der Nähe, wird aber bei einer Niederlage erst einmal verschwinden, ohne dass die Helden ihn bemerken werden oder seine Spur finden.

KAPITEL III: EINE MORALISCHE ENTSCHEIDUNG

DER ZWEITE VERSUCH

Auch wenn sein erster Plan gescheitert ist, so wird Sheikan noch einen zweiten Versuch starten, um Muhalla zu entführen.

In Smijad, der letzten größeren Ortschaft vor Elburum, wird er versuchen mittels eines VISIBILI unsichtbar in die Karawanserei oder Unterkunft der Gruppe zu gelangen, um Muhalla irgendwie zu betäuben (durch einen schweren Schlag auf den Kopf) und ihn ungesehen nach draußen zu bringen – ein waghalsiger und leichtsinniger Plan, der aus Verzweiflung entstanden ist.

Einem der Helden können die Fußspuren im Staub des Innenhofes auffallen – und zwar Fußspuren, die gerade dabei sind zu entstehen – eben wie von einem Unsichtbaren (*Sinnenschärfe*-Probe). Selbstverständlich könnten auch Helden, die bei Muhalla Wache halten oder später Zeuge werden, wie sich dessen bewusstloser Leib, gezogen von einer unsichtbaren Kraft, durch die nächtliche Karawanserei bewegt, auf den zweiten Überfall aufmerksam werden.

Sheikan sollte an dieser Stelle den Helden in die Hände fallen, so dass sie dessen tragische Geschichte hören und nun entscheiden können, was mit ihm passiert. Sheikan wird um Gnade betteln und sich bereitwillig dem Urteil der Helden stellen. Er wird darum bitten, ihn nicht hart zu bestrafen und wird sich ehrlich darüber freuen, sollten die Helden ihm doch irgendwie helfen wollen. Aber auch eine Strafe (immerhin hat er die Helden in Gefahr gebracht) wird er widerstandslos akzeptieren.

HOCHZEIT ODER KALTE FÜßE?

Die Helden stehen nun vor dem Dilemma entscheiden zu müssen, was sie zu tun gedenken. Es besteht kein Zweifel daran, dass Sheikan Radajana liebt. Offenbar scheint sie ihn auch zu mögen. Klar ist auch, dass Muhalla nicht heiraten will, wird er Radajana erblicken, wird er aber zumindest ihre Schönheit bewundern und sich vorerst doch zufrieden geben.

Es wird an dieser Stelle keine richtige oder falsche Lösung geben, es bleibt den Helden überlassen wie die Geschichte weitergeht, ob die Hochzeit stattfindet, oder sie eine andere Möglichkeit wählen.

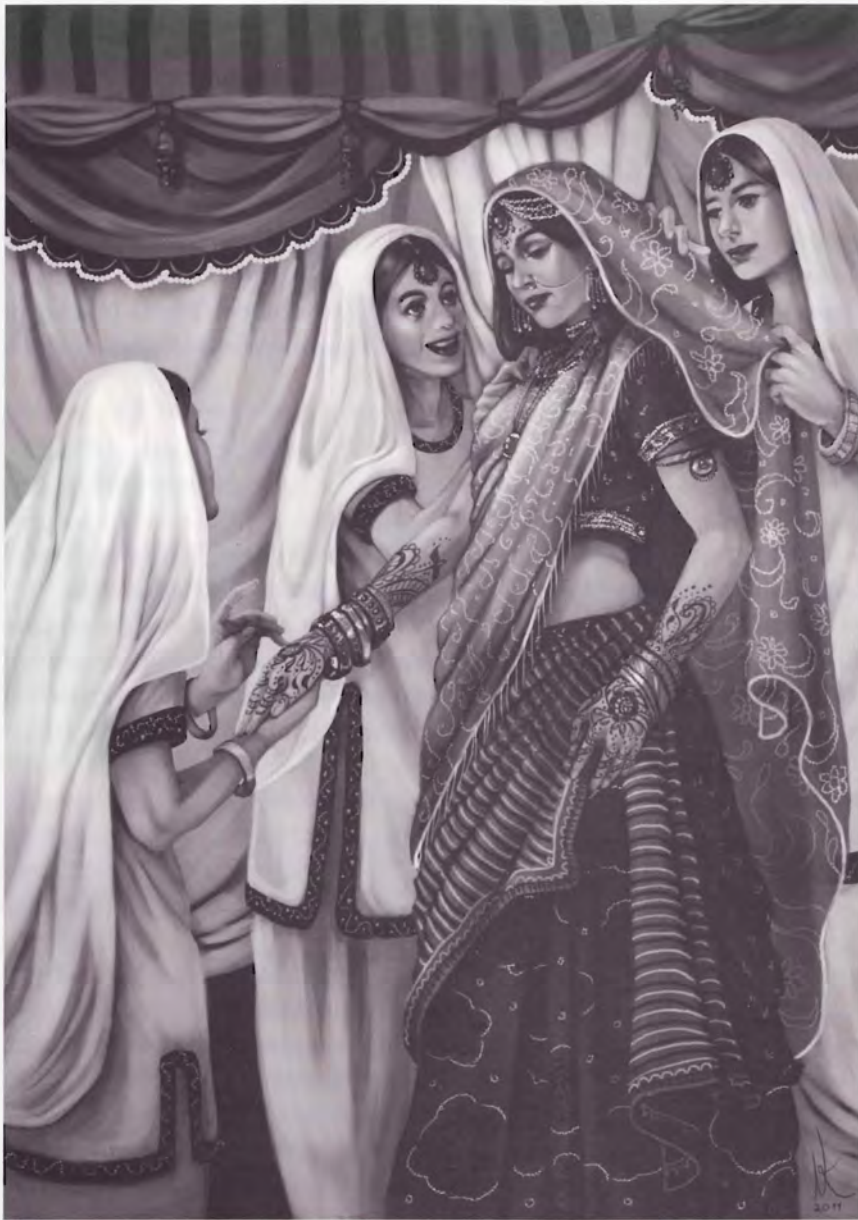
DAS ENDE DER GESCHICHTE

Das offene Ende der Geschichte bietet natürlich viele Möglichkeiten. Hier finden Sie einige Beispiele, was geschehen könnte:

☞ Dobran sollte nach seiner zweiten Niederlage erst einmal genug von den Helden haben. Falls er noch lebt, wird er vermutlich wieder irgendwo eingesperrt werden und weiterhin auf Rache sinnen. Sie können ihn dann irgendwann später erneut als Bösewicht oder Handlanger nutzen, der persönliche Motive gegen die Helden hat.

☞ Wenn die Helden sich dafür entscheiden ihren Auftrag auszuführen, so wird die Hochzeit stattfinden und sie sind sogar dazu eingeladen. Radajana und Muhalla scheinen sich trotz des Zwangs zu gefallen, der Verlierer wird eindeutig Sheikan sein.

☞ Schaffen es die Helden irgendwie einen Schlupfswinkel im Vertrag zu finden, so gestatten Sie ihnen ebenfalls



Erfolg. So könnte es eine Art Scheinehe geben, oder die Helden inszenieren einen Betrug, so dass die Hochzeit nicht stattfindet, Sheikans Werben von den Arinischas anerkannt wird und Muhalla frei ist. Dies gestaltet sich sicherlich schwierig, aber bei kreativen Ideen nicht unmöglich.

BELohnUNG

Die Helden haben sich nach bestandem Abenteuer eine Belohnung verdient. Egal wie das Abenteuer ausgegangen ist, so haben sie sich **150 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Zudem sollten Sie jedem Helden drei *Spezielle Erfahrungen* auf wichtige, nützliche oder häufig eingesetzte Talente geben. Anbieten würden sich sicherlich Wildnisleben, ein Kampf- oder Gesellschaftliches Talent, welches häufiger zum Einsatz kam.

Verlegung des Abenteuers in eine andere Region

Das Abenteuer lässt sich von seiner Grundthematik her auch in andere Regionen Aventuriens übertragen, so kann man beispielsweise die Geschichte auch in *Almada* stattfinden lassen. Natürlich muss man sowohl Namen als auch einige Umstände anpassen. Dies sollte jedoch keine große Schwierigkeit darstellen.

АПНАНГ I: DRAMATIS PERSONAE

Hier bekommen Sie einen Überblick über die wichtigsten Personen des Abenteuers. Dabei folgt zunächst eine kurze Beschreibung der Erscheinung der Person. Hier werden nicht nur wichtige und wesentliche Merkmale des Aussehens beschrieben, sondern auch, wie die Figur auftritt und welchen Eindruck man zunächst von ihr bekommt. Danach folgt der Hintergrund der Figur. Hier wird auf die wichtigsten Punkte der Lebensgeschichte eingegangen und die daraus resultierenden Charakterzüge und Motivationen. Unter dem Punkt Funktion wird die Rolle der Person in diesem Abenteuer beleuchtet und eine Hilfe und Hinweise für die richtige Darstellung während des Spiels gegeben. Die Zitate können Sie den Personen in den Mund legen und sie bekommen einen Eindruck von der Art und Weise, wie der Charakter spricht. Zum Schluss stehen noch die Spielwerte in einem kleinen Kasten. Sie stehen alle zu Ihrer freien Verfügung.

ТАРЕФ АС'САРЖАБАРАП

Erscheinung: Ein glatzköpfiger Mann mit dunklem Teint, leichten Glupschaugen, einem rundlichen Körper und einer etwas zu hohen Stimme. Gekleidet ist er in einen Kaftan und Pantoffeln. Immer wenn er mit Gästen spricht, gestikuliert er sehr stark und jede zweite Bewegung scheint eine Verbeugung zu sein.

Hintergrund: Taref ist der Wirt der Gaststube zum *Roten Kamel*. Seine Familie lebte früher in Elburum, floh jedoch nach Dimionas Machtübernahme nach Zorgan. Taref selbst wurde während der Flucht von Ferkinas gefangen und verstümmelt, so dass ihn nun die meisten Menschen hinter vorgehaltener Hand als Eunuchen betiteln.

Funktion: Taref ist zu Beginn nichts weiter als ein kurioser Wirt bzw. Gastgeber der Helden, bald jedoch zusätzlich ihr Auftraggeber.

Zitate: "Oh Effendi, es tut mir ja so leid!"

“Setzt euch, trinkt, esst. In Tarefs Stube soll es euch an nichts fehlen.”

“Tretet ein, mein Haus ist das Beste am Platz. Hört nicht darauf, was Ferzuzef in seinem Haus, dem Weißen Kamel, für Lügen verbreiten lässt. Flöhe und Läuse werdet ihr dort nur finden! Kehrt bei mir ein, saubere Betten, Musikanten, gutes Essen!”

Alter: 33 Jahre

Größe: 1,67 Schritt

Haarfarbe: Schwarz (Glatze) **Augenfarbe:** Braun

Kurzcharakteristik: Kompetenter Gastgeber (Seelentier: Lurch)

Eigenschaften: MU 12, KL 14, IN 14, CH 15, FF 12, GE 11, KO 12, KK 11, SO 9, Goldgier 8

Talente: Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 14, Überreden (Feilschen) 11 (13), Schätzen 14, Hauswirtschaft 15

FERUJA AS'SARJABARAN

Erscheinung: Eine kleine Tulamidin, durchdringender Blick. Von ihrer Gestik und Mimik her sehr herrschaftlich und von sich selbst überzeugt. Edle Kleidung, eine feine Weste und goldener Schmuck zieren ihren Leib.

Hintergrund: Feruja ist das Oberhaupt ihrer Familie und versucht den sinkenden Stern der as'Sarjabaran wieder zum Leuchten zu bringen, indem sie ihren Sohn an eine altehrwürdige Familie aus Elburum verheiratet. Von den Helden wird sie zwar nicht viel halten, aber sie wird zumindest ihren Mut respektieren und bei der Entscheidung auf Taref vertrauen.

Funktion: Feruja ist das strenge Oberhaupt der Familie. Für die Helden sollte sie Ansporn sein, nicht zu versagen, da vermutlich von ihr sonst Ärger drohen könnte.

Zitate: *“Natürlich will mein Sohn heiraten, er ist nur etwas wankelmütig.”*

“Eine Hochzeit ist nichts anderes als eine besondere Art von Geschäft.”

Alter: 45 Jahre

Größe: 1,59 Schritt

Haarfarbe: Schwarz

Augenfarbe: Grün

Kurzcharakteristik: Meisterliches Familienoberhaupt und Händlerin (Seelentier: Aranierkatze)

Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 15, CH 15, FF 12, GE 12, KO 10, KK 10, SO 10, Eitelkeit 8, Arroganz 8

Talente: Menschenkenntnis 16, Überreden 15, Handel 16

MUHALLA AS'SARJABARAN

Erscheinung: Gutausschender junger Aranier, mit gepflegtem Schnauz- und Kinnbart, lange Haare und Turban, edle aranische Kleidung.

Hintergrund: Muhalla ist ein aranischer Frauenheld, wie er im Buche steht. Er ist hinter jeder schönen Dame her und versucht sie mit seiner Redegewandtheit für sich zu gewinnen. Er verehrt die Göttin Rahja, hält jedoch wenig von dem phexgefälligen Handel seiner Sippe. Heiraten will er schon gar nicht, es sei denn, seine Frau wäre wunderschön (was er aber nicht glauben will).

Funktion: Muhalla bringt die Helden durch seine störrische Art in Schwierigkeiten, ist jedoch eigentlich ein sympathischer Zeitgenosse, der das Opfer der Entführung durch Sheikans Schergen sein soll.

Zitate: *“Oh, du Schönste unter den Rosen des Mittelreichs, Ich würde mich freuen, wenn du heute Abend mein Gast wärst!”*

“Eine Heirat ist ein Zwang – und der Göttin Rahja sind Zwänge zuwider. Also, helft ihr mir oder nicht?”

Alter: 22 Jahre

Größe: 1,75 Schritt

Haarfarbe: Schwarz

Augenfarbe: Braun

Kurzcharakteristik: Erfahrener Taugenichts (Seelentier: kleiner Ziegenbock)

Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 13, CH 14, FF 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO 9, Eitelkeit 8, Verschwendungssucht 6

Talente: Reiten 5, Betören 8, Überreden 7



BEREMOSCH, SOHN DES BIRASCH

Erscheinung: ein Zwerg mit weißem Haar und einem langen, durchgekämmten Bart. Er bevorzugt auf Zwerge maße geschneiderte, tulamidische Kleidung, auffällig ist der Turban den Beremosch trägt.

Hintergrund: Beremosch ist ein Diener des Hauses al'Sarjabaran. Er dient der Sippe schon mehr als hundert Jahre und ist damit sehr zufrieden. Er stammt aus Fasar und hat sich der menschlichen Kultur so weit angepasst, dass er sogar die Gewandung der Menschen bevorzugt. Sein Auftrag ist es, den jungen Muhalla nach Elburum zu bringen und er wird stur wie ein Zwerg versuchen, diesen Auftrag auszuführen.

Funktion: Beremosch ist sowohl ein Unikum, als auch möglicherweise ein Hindernis bei der Lösung des Problems, da man ihn nur schwer überzeugen kann, etwas anderes zu tun, als den Auftrag bis zum bitteren Ende auszuführen.

Zitate: (zu den Dienern) *"Normalerweise hätte ich gesagt, wir haben Zeit und müssen uns nicht beeilen, aber die Hochzeit ist schon bald, also: SPURTET EUCH!"*

"Ein Umweg? Das ist nicht gut."

"Die ehrenwerte Sahiba hat mir eine Aufgabe gegeben. Und ich befolge diese Aufgabe. Ich verstehe sowieso nicht, warum sich Muhalla sträubt. Bei uns Zwergen wäre man glücklich, hätte man eine Angroscha gefunden, die man heiraten darf."

Alter: 189 Jahre

Größe: 1,33 Schritt

Haarfarbe: Weiß

Augenfarbe: Kupferrot

Kurzcharakteristik: Kompetenter Verwalter und Rechtskundiger (Seelentier: Steinadler)

Eigenschaften: MU 14, KL 14, IN 13, CH 12, FF 13, GE 10, KO 14, KK 13, SO 7, Goldgier 8

Talente: Rechtskunde 12, Handel 10, Hauswirtschaft 11

SHEIKAN AL'MARWADURU

Erscheinung: Langer, gezwirbelter Schnauzbart, kurzer Zauberstab, Kaftan mit verschiedenen, erfundenen Zaubersymbolen, Pantoffeln mit besonders hervorgehobenen Spitzen

Hintergrund: Sheikan arbeitet schon seit einigen Jahren als Unterhalter und Hofkünstler bei der Sippe Arinisha. Er hat sich in Radajana verliebt und glaubt auch, dass die Zuneigung auf Gegenseitigkeit beruht. Bislang war das Glück auch wenig getrübt, aber nach dem die Nachricht von der baldigen Hochzeit eintraf, sah er keinen anderen Weg als den Bräutigam verschwinden zu lassen. Dabei will er ihm nichts antun, sondern lediglich für eine gewisse Zeit verschwinden lassen.

Funktion: Sheikan ist der Widersacher der Helden, zugleich aber eine gutmütige und tragische Gestalt.

Zitate: *"Ich habe in meinem kleinen Finger so viel Macht, dass ich euch alle zu Stein erstarren lassen könnte!"*

"Bei Rahja, habt Mitleid, Effendis. Ich kann nichts dafür, dass die liebliche Göttin mein Herz jemanden geschenkt hat, der so einen Lump wie mich gar nicht verdient."

Alter: 25 Jahre

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: Dunkelbraun

Augenfarbe: Schwarz

Kurzcharakteristik: Kompetenter Scharlatan (Seelentier: bunter Salamander)

Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 15, CH 15, FF 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO 7, Eitelkeit 8

Talente: Überreden 8, Menschenkenntnis 10, Gaukeleien 12, Stimmen imitieren 11

Zauber: AURIS NASUS 13, MOTORICUS 8, VOCOLIMBO 8, AUREOLUS 15, IMPERSONA 11, MENETEKEL 13, SILENTIUM 7, VISIBILI 9

DOBRAN MELLINGER

Erscheinung: Grobschlächtiger Kerl mit Vollbart, Narben zieren seine Schultern und seinen Hals. Muskulös und breit, alles andere als ein Schönling und lächelt wenig. Trägt entweder einen alten Lederharnisch oder einfache Kleidung aus Leinen.

Hintergrund: Dobran ist ein Schurke und Gauner, der sich mittlerweile als Söldner verdingt, aber nur wegen seiner Kraft und seiner Bedrohlichkeit so weit gekommen ist. Er ist jemand, der nur an Gold und sich selbst denkt. Schon seit einer Weile reist er im Dienst verschiedener Auftraggeber umher und nun hat sein Weg ihn nach Zorgan geführt.

Funktion: Dobran ist ein kleiner Schurke, den die Helden überwinden können. Er kehrt ein weiteres Mal zurück um Rache zu nehmen, aber mehr als ein Handlanger ist er nicht.

Zitate: *"Du hast betrogen, du Schwein!"*

"Das war nicht das letzte Mal, dass wir uns gesehen haben!"

Alter: 25 Jahre

Größe: 1,85 Schritt

Haarfarbe: Schwarz

Augenfarbe: Schwarz

Kurzcharakteristik: Erfahrener Söldner (Seelentier: Wildschwein)

Eigenschaften: MU 15, KL 11, IN 14, CH 10, FF 12, GE 13, KO 14, KK 14, SO 7, Aberglaube 6, Goldgier 8

Talente: Körperbeherrschung 6, Reiten 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnen-schärfe 7

RADAJANA

Erscheinung: Eine tulamidische Schönheit mit langen schwarzen Haaren. Sie trägt Goldschmuck (Armreifen, Halsketten, Fußkettchen) und einen kaum durchsichtigen Brautschleier. Ihre Augen sind stark geschminkt, ihr Leib ist ausgesprochen rahjagefällig.

Hintergrund: Radajana ist in Elburum aufgewachsen und hat die oronische Herrschaft miterlebt. Sie ist ein etwas wankelmütiger, naiver Mensch und verliebt sich schnell

in jeden, der ihr Komplimente macht. Die Hochzeit hat sie in **aufgeregte Stimmung** versetzt, sie weiß nicht ob sie sich **freuen soll oder nicht**.

Funktion: Ob die **Helden** viel mit der Braut zu tun haben werden, hängt ganz von dem Verlauf des Abenteuers ab. Und auch welche Funktion sie schlussendlich haben wird.

Zitate: *“Bei Rahja, ich kann mich nicht zwischen Muhalla und Sheikan entscheiden ...”*

Alter: 19 Jahre **Größe:** 1,66 Schritt

Haarfarbe: Schwarz **Augenfarbe:** Grün

Kurzcharakteristik: Unerfahrene Braut (Seelentier: Smaragdnatter)

Eigenschaften: MU 12, KL 12, IN 12, CH 14, FF 12, GE 13, KO 13, KK 12, SO 9, Eitelkeit 8, Gutaussehend

Talente: Tanzen 7, Betören 7

ANHANG II: ORONISCHE VERSCHWÖRUNGEN?

Wie Sie sicherlich bemerkt haben, geht die Geschichte nicht auf grundlegende Bestandteile des *Hinter dem Schleier*-Plots ein. Sie können jedoch für Ihre Spielrunde ohne Probleme eben jene Elemente einbauen.

An dieser Stelle finden Sie nun Hinweise, wie die Pro- und Antagonisten dieser Geschichte Hinter dem Schleier eine Rolle spielen können:

☞ **Muhalla**, der eigentlich so sympathische Frauenheld, könnte ein finsternes Geheimnis haben. So könnte er in Zorgan einem kleinen Kult verfallen sein, der Belkelel anbetet. Daher kommt auch seine Unlust zu heiraten. Die Helden könnten eventuell im Anschluss an das Abenteuer etwas über den Kult herausfinden und Muhalla wieder zur Vernunft bringen. Vielleicht wurde Muhalla gar mit oronischen Traumsteinen abhängig gemacht. Der Belkelel-Kult sollte sehr klein sein, keine Verbindungen zu einer größeren Verschwörung haben und kann von den Helden ausgehoben werden.

☞ **Taref** hingegen könnte durch seine frühere Gefangenschaft in die Hände der Oronier geraten sein und wurde von ihnen gebrochen und zu einem willfähigen Diener gemacht. Er könnte Interesse daran haben, dass Muhalla verheiratet wird, weil auch die Arinischas Anhänger

der Belkelel sind. Zudem würde dies der Verschwörung hinter dem Schleier zu Gute kommen und sich für seine Herrin **Belizath (Erste Sonne 184)** sehr profitabel auswirken. Von einer noch größeren Verschwörung wird er aber nichts wissen. Belizath selbst sollte noch nicht enttarnt werden.

☞ **Sheikan** könnte in den letzten Jahren Kontakte zu dem *Orden des Gehörnten Gottes* gehabt haben und daher rühren auch seine Verbindungen zu den Ferkinas. Eventuell könnte so unter den Ferkinas auch ein Mannwidder sein, der die Helden vor ein zusätzliches Problem stellt (**Erste Sonne 181**).

☞ **Radajana** und ihre Sippe könnten auch zu den Nutznießern Orons gehört haben und sind in Wahrheit vielleicht immer noch Belkelel-Anhänger. Die Hochzeit wollen sie nutzen, um Muhalla und seine Sippe auf ihre Seite zu ziehen und zu verführen, so dass sie stärkeren Einfluss in Zorgan gewinnen. Den Helden kann es an dieser Stelle gelingen, die ganze Familie zu überführen und dem ein Ende zu setzen. Die Verbindungen der Familie gingen meist zu der Priesterin *Tanamin*, die jedoch nicht aufzuspüren ist (**Erste Sonne 184**).

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.

HOCHZEIT WIDER WILLEN

VON ALEX SPOHR

In Zorgan werden die Helden von einer reichen Händlerin angeworben, um ihren Sohn zu einer bevorstehenden Hochzeit zu eskortieren. Der junge Mann ist nämlich der Bräutigam, seine Braut aber weit in Elburum und der Weg dorthin ist nicht ganz ungefährlich. Räuber und Ferkinas treiben sich am Wegesrand herum und so ist eine Reise ohne Geleitschutz undenkbar. Die Helden müssen jedoch nicht nur auf den jungen Mann aufpassen, sondern auch verhindern, dass er entkommt, denn er ist mitnichten gewillt, einen Ehebund einzugehen. Doch offenbar hat nicht nur der Bräutigam vor, die Hochzeit mit seiner 'Auserwählten' zu verhindern, sondern noch jemand anderes ist darauf aus. Es obliegt den Helden herauszufinden, wer dahinter steckt und warum er die Ehe verhindern will. Werden sie es schaffen, die Geschichte zu einem glücklichen Ende bringen?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Kenntnisse von *Wege der Götter*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und des *Liber Cantiones Deluxe*. Kenntnis des Bandes *Land der Ersten Sonne* kann hilfreich sein, um den Hintergrund besser zu verstehen.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. T9

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)
NIEDRIG

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENT-EINSATZ,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT
ZORGAN, ELBURISCHE
HALBINSEL
AB 1028 BF

