

HELDENWERK



Die Paligan-
Akten

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Philipp Neitzel

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

David Schmidt

Lektorat

Philipp Neitzel

Korrektorat

Kristina Pflugmacher

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Michael Witmann

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Christina Kraus,
Jennifer S. Lange, Karin Wittig

Mit Dank an Simon Braunstein,
Manuel Diehm, Johannes Kurzweil,
Sonja Schmidt und Jan Unkrich

Copyright © 2017 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene
Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich
geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Be-
arbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfäl-
tigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die
Vervielfältigung auf photomechanischem, elektroni-
schem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH,
Waldems, gestattet.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	Seite 03
Perricum	Seite 05
Entscheidung auf Gut Marschenhof	Seite 08
Ausklang	Seite 12
Anhang: Auftraggeber, Schurken und Schergen	Seite 12
Karte	Seite 15



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem Regelwerk um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

HELDENWERK DIE PALIGAN-AKTEN



»Du fragst, warum ich so viel Einfluss besitze? Weil ich seit Jahrzehnten sämtliche Gerüchte und Geheimnisse über andere Adlige und ihre Familien gesammelt habe. In der hohen Politik gibt es keine mächtigere und gefährlichere Waffe als die Information. Das Wissen über die Schwächen und Verwundbarkeiten deiner Feinde wiegt weit schwerer als die blanke Klinge. Und es lässt sich sehr viel eleganter einsetzen, um seine Ziele zu erreichen.«

—Rimiona Paligan zu ihrem Großneffen Decius, neuzeitlich



Stichworte zum Abenteuer: Jagd nach brisanten Dokumenten, Spurensuche in der Stadt Perricum, Wettlauf mit konkurrierenden Parteien, diskretes Eindringen in ein gräfliches Landgut

Genre: Schatzjagd und Spionageabenteuer

Voraussetzungen: Helden, denen Heimlichkeit und Intrigen nicht gänzlich fremd sind

Ort: Markgrafschaft Perricum, Stadt Perricum, Landgut Marschenhof

Zeit: Travia 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen: Loyalität zum Mittelreich

Gesellschaftstalente



Wissenstalente



Handwerkstalente



Lebendige Geschichte



Hintergrund

Während der Namenlosen Tage 1039/1040 BF hat der Fürstkomtur Helme Haffax (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 228) überraschend die Küstenstadt Perricum angegriffen und konnte sie für kurze Zeit unter seine Kontrolle bringen. In den Kämpfen um die Stadt kam ☞ *Rimiona Paligan von Perricum* zu Tode. Die weitsichtige Politikerin sammelte im Laufe ihres Lebens umfangreiches Wissen über die Geheimnisse und Schwächen einflussreicher Personen. Da Rimiona, obwohl bereits in ihren Siebzigern, für ihr phänomenales Gedächtnis bekannt war und es keine Hinweise auf eine schriftliche Kopie ihres Geheimwissens gab, schien es nach ihrem unerwarteten Tod zunächst so, als wäre dieses mit ihr gestorben. Tatsächlich hat Rimiona aber sehr wohl für den Fall der Fälle vorgesorgt und eine Niederschrift der wichtigsten Informationen angefertigt. Vor ihrem Tod hatte sie jedoch nicht mehr die Gelegenheit, das Wissen um das Versteck an ihren Enkel Rondrigan Paligan weiterzugeben. Stattdessen offenbarte sie es ihrem Leibdiener ⚔ *Dalman Turmen* (siehe Seite 13), der bereits seit langen Jahren in ihren Diensten stand, und das Geheimnis an Rondrigan weitergeben sollte. Dalman, verbittert darüber, dass er nach Rimionas Tod seine exklusive Stellung im gräflichen Haushalt verlor, entschied sich jedoch, die Information zu Geld zu machen. So wendete er sich an den nordmärkischen Adligen ⚔ *Egtor von Ibenburg* (siehe Seite 12), dem er in der Vergangenheit schon einmal Gerüchte aus dem Umfeld des gräflichen Hofes verkauft hatte.

Rimiona Paligan

Rimiona (967-1040 BF) wurde als Grandentochter des Hauses Paligan in Al'Anfa geboren. Sie kam vor mehr als fünfzig Jahren ins Mittelreich, als ihre jüngere Schwester Alara den damaligen Kaiser Hal von Gareth heiratete. Im Rahmen des kaiserlichen Ehevertrages wurde Rimionas Sohn mit der Grafschaft Perricum belehnt, sie selbst wurde Botschafterin Al'Anfas im Mittelreich. Nach dem frühen Tod ihres Sohnes wurde sie Vormund ihres minderjährigen Enkels Rondrigan Paligan und vertrat diesen als gräfliche Regentin in Perricum. In späteren Jahren verbrachte sie mehr Zeit auf ihrem Gut Marschenhof. Weiterhin fungierte die resolute Altgräfin aber regelmäßig als Rondrigans Stellvertreterin, da seine Pflichten als Reichsgroßgeheimrat und Gemahl der Kaiserin Rohaja häufig seine Anwesenheit bei Hofe erforderten.

Mehrere Jahrzehnte als diplomatische Gesandte und Regentin machten Rimiona zu einer Meisterin der Staatskunst. Sie galt als weitsichtige Politikerin, deren phänomenales Gedächtnis ebenso wie ihre Menschenkenntnis hoch gerühmt wurde. Vor allem aber speiste sich ihr politisches Gewicht aus der Macht der Information. Stets beobachtete sie politische Entwicklungen und sammelte in vorausschauender Weise intimes Wissen um die Geheimnisse und Schwächen einflussreicher Personen. Trotz ihres fortgeschrittenen Alters erfreute sie sich guter Gesundheit, sodass ihr Tod während der Kämpfe um Perricum sie unerwartet traf.

Pläne eines Aufsteigers

Egtor von Ibenburg wird im Travia 1040 BF Sekretär des neu ernannten Reichsrats für Reichsangelegenheiten. Im Zuge seines politischen Aufstiegs hat er bereits einige erste Kontakte geknüpft, um sich langfristig ein Netz aus Informanten und Zuträgern aufzubauen. Einer seiner Informanten ist Dalman Turmen, von dem er von den Aufzeichnungen Rimionas erfährt. Egtor ist entschlossen, diese brisanten Informationen für das Reich zu sichern, ehe sie den Spionen anderer Reiche oder gar zwielichtigen Gestalten in die Hände fallen. Er sieht in der Situation eine Gelegenheit, sich durch schnelles und entschlossenes Handeln zu profilieren und sich dadurch langfristig für höhere Ämter ins Gespräch zu bringen. Er zögert jedoch, sich mit seinem Wissen direkt an Rondrigan Paligan zu wenden, da er sonst zugeben müsste, über einen Informanten im persönlichen Umfeld von dessen Großmutter zu verfügen. Gleichzeitig könnte ein Vorgehen auf dem offiziellen Weg auf Grund der schwerfälligen Bürokratie der Reichsverwaltung mehrere Wochen in Anspruch nehmen. Dies erscheint ihm zu riskant, da die Zeit drängt und zu befürchten ist, dass auch Feinde des Reiches den Aufzeichnungen auf der Spur sind. Da Egtor sein Amt als Sekretär des Reichsrats gerade erst angetreten hat, kann er nicht ohne weiteres persönlich nach Perricum reisen. Dies würde mehr Aufmerksamkeit auf die Sache lenken als ihm lieb ist. Auch kennt er in der Region niemanden von Einfluss gut genug, um ihm in dieser heiklen Situation zu vertrauen. In dieser Zwickmühle entscheidet er sich deshalb für einen gewagten Schritt: Er engagiert eine kleine Gruppe vertrauenswürdiger Abenteurer, die Helden der Geschichte, um die Geheiminformationen für das Reich zu bergen.

Konkurrierende Parteien

Die Kaiserwitwe ♀ *Alara Paligan* (*967, Witwe des früheren Kaisers Hal von Gareth, machtbewusste Intrigantin; Willenskraft 17 (16/16/17), SK 3) hat über die Jahre engen Kontakt mit ihrer Schwester Rimiona gehalten und kennt diese gut genug, um zu ahnen, dass sie einige brisante Notizen aufbewahrt hat. Alara hofft an Wissen zu gelangen, das sie für ihre eigenen politischen Ziele verwenden kann. Sie entsendet deshalb ihre Agentin ♀ *Ishara Cavazaro* (siehe Seite 13), um die Aufzeichnungen zu beschaffen.

Auch der Adlige ♂ *Sinold von Sturmfels* (siehe Seite 14) aus Perricum ist auf der Suche nach Rimionas geheimen Dokumenten. Er ist Offizier der Perlenmeerflotte und notorisch knapp bei Kasse. Vor drei Jahren hat er, um seine Spielschulden bezahlen zu können, einige vertrauliche Informationen über die Nachschubprobleme der Flotte an einen Gewährsmann Helme Haffax' verkauft. Rimiona erfuhr, was er getan hatte und zwang ihn, im Geheimen ein Geständnis zu unterzeichnen. Mit diesem Druckmittel erpresste sie fortan seine Loyalität. Nach ihrem Tod will er sichergehen, dass das Dokument für immer verschwindet und alles Wissen darüber mit Rimiona begraben bleibt.



Das Abenteuer lässt sich durch die Einführung zusätzlicher konkurrierender Parteien komplexer und herausfordernder gestalten. Denkbar wären etwa weitere Interessengruppen aus dem Mittelreich. Ebenso Agenten alanfanischer Grandenhäuser, die darauf hoffen, in Rimionas Aufzeichnungen Geheimnisse über die anderen Grandenfamilien zu finden.



Auswahl der Helden

Die Gruppe sollte einer phexgefälligen Vorgehensweise nicht abgeneigt sein und zumindest ein oder zwei Helden beinhalten, die sich auf Heimlichkeit verstehen und deren Stärken in den gesellschaftlichen Talenten liegen. Damit sie für Egtor als geeignete Gewährsleute erscheinen, ist es von Vorteil, wenn die Helden im Mittelreich einen guten Leumund genießen. Es sollte zumindest kein Grund bestehen, an ihrer grundsätzlichen Treue zum Kaiserreich zu zweifeln.

Anwerbung

Der genaue Ort der Anwerbung ist flexibel wählbar. Egtor tritt kurz nach dem Ende des Kaiserlichen Hoftages in Beilunk (siehe **Aventurischer Bote 181**) an die Helden heran. Möglicherweise waren sie selbst wegen des Hoftages in der Stadt. Vielleicht reisen sie auch mit dem gleichen Schiff wie Egtor oder sie treffen ihn auf der Reichsstraße zwischen Perricum und Gareth. Auf Grund der knappen Zeit kann er bei der Auswahl seiner Verbündeten nicht allzu wählerisch sein. Die Helden sind ihm aufgefallen und erscheinen ihm für sein Vorhaben geeignet. Haben sie durch vergangene Taten bereits ihre Zuverlässigkeit und Treue zum Kaiserhaus unter Beweis gestellt, wird er ohne lange Umschweife zur Sache kommen. Andernfalls versucht er zunächst sie im persönlichen Gespräch einzuschätzen und herauszufinden, wo ihre Loyalitäten liegen.

Der Auftrag der Helden lautet, sich in der Stadt Perricum unauffällig mit Dalman zu treffen, um diesem einen Beutel mit der vereinbarten Summe von 50 Dukaten zu übergeben. Im Gegenzug sollen sie von ihm den Ort des Verstecks erfahren und Rimionas Aufzeichnungen bergen. Egtor bittet sie, möglichst diskret und konfliktvermeidend vorzugehen. Er gibt an, selbst nicht genau zu wissen, was in den Aufzeichnungen steht, ist aber davon überzeugt, dass diese brisanten Informationen enthalten und für das Kaiserreich sichergestellt werden müssen. Egtor interessiert sich grundsätzlich für alle Dokumente in Rimionas Versteck, besondere Priorität hat für ihn aber ein kleines, in Iryanleder gebundenes Buch, das persönliche Aufzeichnungen der Verstorbenen enthalten soll.

Der Informant Dalman hat versprochen, jeden Tag zur Mittagszeit die Schänke *Zur glänzenden Münze* im Stadtviertel Efferdgrund aufzusuchen. Er wird dort jeweils bis zum Gongschlag der Rondrastunde auf die

Helden warten, die Egtor ihm schriftlich angekündigt hat. Neben einer Beschreibung von Dalmans Aussehen, teilt Egtor den Helden einen Losungssatz mit, den er mit dem Diener vereinbart hat: „*Die alte Gräfin ist tot, Boron hab' sie selig*“. Erhalten sie darauf die korrekte Antwort („*Aber ihr Erbe hat Bestand, über den Tod hinaus.*“), können sie sicher sein, den Richtigen gefunden zu haben.

Für ihre Dienste bietet Egtor den Helden eine Entlohnung von 20 Dukaten pro Kopf. Er ist bereit, sich bis auf 25 Dukaten hochhandeln zu lassen. Grundsätzlich vertraut er aber darauf, und wird dies auch den Helden gegenüber kundtun, dass das Geld nicht ihre Hauptmotivation ist. Vielmehr hofft er, dass sie ihm aus einem Gefühl der Loyalität zu Mittelreich und Kaiserhaus heraus helfen oder zumindest um zu verhindern, dass die brisanten Akten in die falschen Hände gelangen.

Perricum

Auf Dalmans Spur

In Perricum angekommen, müssen die Helden feststellen, dass es noch andere einflussreiche Personen gibt, die Jagd auf Rimionas Geheimnisse machen. Am vereinbarten Ort warten sie vergeblich auf ihren Kontaktmann. Die am Hafen gelegene Schänke *Zur glänzenden Münze* ist ein eher rustikales Haus, in dem sich vor allem Seeleute, aber auch Hehler und Schmuggler tummeln. Von den Schankleuten lässt sich erfahren, dass Dalman bis zum Vortag regelmäßig zur Mittagszeit die Schänke aufgesucht hat. Sie wissen außerdem, dass er als Diener in der markgräflichen Residenz arbeitet. Nachforschungen unter der dortigen Dienerschaft bestätigen, dass ihn niemand mehr gesehen hat, seit er am gestrigen Abend den Palast verlassen hat, um zu seinem nicht weit entfernten Wohnhaus zu gehen.

Das kleine, etwas heruntergekommene Haus ist schnell gefunden. Während der Jahre als Rimionas Leibdiener hat Dalman dort nur selten übernachtet und es an den notwendigen Reparaturen fehlen lassen. Fassade und Dach sind in schlechtem Zustand. Auf ein Klopfen reagiert niemand, jedoch erweist sich die Tür als nicht verschlossen. Das Haus ist nur spartanisch eingerichtet, eine Durchsuchung erbringt keine Hinweise auf den Verbleib des Dieners.

Tatsächlich wurde Dalman bereits am frühen Morgen von Ishara befragt und für die Weitergabe seines Wissens bezahlt. Kurz darauf wurde er von Handlangern Sinolds überwältigt und entführt. Die Helden können durch das Befragen von Zeugen die Spur des Verschwundenen aufnehmen. Hierbei können sowohl höfliches Nachfragen und gutes Zureden, als auch Bestechung oder Einschüchterung zum Erfolg führen (Vergleichsprobe auf Überreden oder *Einschüchtern gegen Willenskraft*).

Gegenüber von Dalmans Wohnhaus liegt die Flickschneiderei der alten ♀ *Elissa* (Mitte 60, grauer Dutt, schnarrende Stimme, furchtsam, liebt Ruhe und Ordnung, hasst Sittenverfall und Unordnung; Willenskraft 6 (10/14/13), SK 1). Sie verlässt nur selten ihr Geschäft, beobachtet aber alles, was in „ihrer“ Straße vorgeht. Von ihrer Wohnung, im ersten Stock über ihrer Werkstatt, hat sie einen guten Blick auf Dalmans Haustür. Sie hat gesehen, wie eine „verruchte Frau“ (Federhut, gewagt geschnittenes Mieder, Reiterstiefel) das Haus ihres wenig geschätzten Nachbarn zur Morgendämmerung verließ. Wenig später kam Dalman selbst heraus, wurde aber noch an der Tür



Perricum für den eiligen Leser

Einwohner: 13.000

Wappen: auf blauem Grund in Silber eine Axt über einem Wellenkamm und einem gekrönten Delfin

Herrschaft / Politik: kaiserliche Reichsstadt, ein Ratsherr für den Magistrat, Sitz des Markgrafen und Kaiserin-gemahls Rondrigan Paligan

Garnisonen: 5 Banner des Eliteregiments 'Perricum' (leichtes Fußvolk, Langschwerter), 2 Banner des Bombardenregiments 'Trollpforte' (Geschütze), 2 Schwadronen Markgräfliche Grenzreiter (Leichte Kavallerie), 1 Banner Markgräfliche Hellebardiere (schweres Fußvolk), ca. 800 Matrosen und Seesoldaten der Perlenmeerflotte, etwa 60 Stadtgardisten, eine wechselnde Anzahl Streiter der Ardariten und der Rondra-Kirche

Tempel: Boron, Efferd, Hesinde, Ingerimm, Phex, Praios, Rahja, Rondra (Haupttempel der Kirche)

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Hotel 'Kaiser Reto' (P5/Q5/S18), Gasthaus 'Der Hartsteener' (P4/Q4/S20), Schenke 'Zur Glänzenden Münze' (P2/Q1/S0)

Handel und Gewerbe: wichtigster Perlenmeerhafen des Mittelreichs (Kriegs- und Handelshafen), viele Handwerksbetriebe rund um die Seefahrt, bekannte Harnischmacherei

Wichtige Fest- und Feiertage: 14./15. Rondra (Schwertfest und Fischerstechen), 1. Efferd (Lichterfest: Laternenumzug der 'Bunten Lichter')

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Rondrigan Paligan (Markgraf, als Reichsgrößenrat und Gemahl von Kaiserin Rohaja häufig abwesend), Sankt Leomar, genannt Drachenherz (Gründer Perricums), Heroderich von Shamaham (erstes Schwert der Schwerter)

Besonderheiten: Löwenburg (Sitz des Schwerts der Schwerter, Oberhaupt der Rondra-Kirche), Lange Mauern von Perricum (Stadtmauer), Sankt-Leomar-Tempel (Haupttempel der Rondrakirche), Schule der Austreibung (Magierakademie, weiß, Antimagier), Heimathafen der Perlenmeerflotte, Flottenakademie für Seekrieg und Entdeckung, Ordensniederlassungen von Draconitern, Noioniten, Ardariten und Grauen Stäben (versiegelt), Ruinen des alten Nebachot

Stimmung in der Stadt: selbstbewusste Hafenstadt, traditionsreich, langjährige Bastion gegen die Schwarzen Lande und die Blutige See

Als Sitz der Rondrakirche und Heimathafen der östlichen Flotte des Mittelreichs war Perricum die Basis für den Kampf gegen die Schattenlande, bis der Fürstkomtur Helme Haffax die Stadt mit dämonischer Macht und aller Härte angriff. Noch immer bauen die Perricumer Teile der Stadt wieder auf und auch ihr Selbstverständnis als wehrhafte Gemeinschaft hat tiefe Wunden davongetragen. Die Stadt bleibt aber ein wichtiger Handelshafen für das Mittelreich, jetzt wo die Heptarchen besiegt sind. Das bunte Völkergemisch in den Gassen führt immer wieder zu handfesten Reibereien.

von zwei Männern abgepasst, mit einem Belegnagel niedergeschlagen und in einer Schubkarre davongefahren. Elissa hat bisher niemandem von ihrer Beobachtung erzählt, da sie Dalman nicht leiden kann und vermutet, dass er nicht ernsthaft in Gefahr ist, sondern allenfalls eine handfeste Abreibung erhalten wird. Die beiden Männer hält sie für Schuldeneintreiber oder Schutzgelderpresser, gleiches vermutet sie auch von den Helden. Sie kann eine grobe Beschreibung der Entführer liefern und berichten, in welche Richtung diese sich entfernt haben.

Ein weiterer Zeuge ist der versehrte Matrose **1** *Berulf* (Mitte 40, hager, wettergegerbtes Gesicht, rotgeäderte Nase, fachmännisch präpariertes ‚brandiges Bein‘; Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1). Er hat als Bettler seinen Stammplatz an der folgenden Straßenecke und kann den Helden einen Hinweis auf die weitere Richtung geben. Von Berulf lässt sich außerdem erfahren, dass die beiden Männer zwar wie arme Hafendarbeiter gekleidet waren, aber auffällig neue und gut gepflegte Soldatenstiefel trugen. Bei einem der Beiden hat er eine Tätowierung (Dreizack) bemerkt.

Gefangenenbefreiung

Folgen die Helden dem Hinweis des Bettlers, gelangen sie zum Seehafen am Darpatufer. Hier, im Norden der Stadt, säumen Lagerhäuser und Anlegestellen den Fluss. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) können sie den beschriebenen Schubkarren entdecken. Er wurde, unter einer Plane, neben einem offenbar leerstehenden Lagerhaus abgestellt. Das Lagerhaus hat nur einen Zugang, vor dem Okam, einer der beiden Helfer Sinolds, Wache hält. Entgeht den Helden die Entdeckung des Schubkarrens, kann auch die Anwesenheit des Wächters ihre Aufmerksamkeit wecken. Im Inneren des Lagerhauses befragt Sinold den gefesselten Diener. Die Helden können die Entführer zunächst beschatten und anschließend Dalman durch Verhandlungen, List oder Kampf befreien. Die Werte von Sinold und seinen Helfern finden sich auf Seite **14**.

Versuchen die Helden mit Sinold zu verhandeln, ist es unter Umständen möglich, eine einvernehmliche Lösung zu finden. Gemäß ihrem Auftrag suchen die Helden in erste Linie das Notizbuch mit Rimionas persönlichen Aufzeichnungen, während Sinold angibt, lediglich ein einziges gesiegeltes Dokument zu benötigen, das eine private Angelegenheit zwischen ihm und der Verstorbenen betrifft (den Inhalt verschweigt er). Da das von ihm gesuchte Dokument für die Helden nicht unmittelbar von Bedeutung scheint, während er wiederum sich nicht für Rimionas übrige Aufzeichnungen interessiert, besteht kein unmittelbarer Interessenkonflikt. Insbesondere wenn die Helden den Vorsprung der dritten konkurrierenden Partei als Argument anführen, ist er bereit, eine Allianz mit ihnen einzugehen und seine Ressourcen beizusteuern, um gemeinsam ans Ziel zu gelangen. Kommt es nicht zu einer Einigung, wird Sinold versuchen, den Helden unauffällig zu folgen und ihnen spätestens auf Gut Marschenhof das belastende Dokument abzunehmen, um es zu zerstören.

Sinold als Verbündeter der Helden

Gelangen die Helden zu einer Übereinkunft mit Sinold, erleichtert ihnen dies das weitere Vorgehen in Perrium. Sinold kennt viele einflussreiche Personen, etwa im Magistrat und bei der Stadtwache. Dadurch können nicht nur Konflikte mit örtlichen Autoritäten vermieden werden, sondern die Helden auch Zugang zu Orten erlangen, die ihnen sonst nicht zugänglich wären. Sinold kennt außerdem einige Gerüchte über das Gut Marschenhof und seine Bewohner, die den Helden dabei helfen können, dort unbemerkt einzudringen oder sich unter einem Vorwand einzuschleichen (siehe Seite 8). Nach Möglichkeit wird er es jedoch vermeiden, auf dem Gut persönlich in Erscheinung zu treten. Er fürchtet, erkannt zu werden und mit einem Einbruch oder Diebstahl in Verbindung gebracht zu werden.



Dalman's Informationen

Dalman hat nach Isharas Besuch und seiner Entführung durch Sinold begriffen, wie brisant sein Wissen ist und will die Stadt so rasch und weit wie möglich verlassen. Er versucht den Preis in die Höhe zu treiben und verlangt an Stelle der ursprünglich vereinbarten 50 Dukaten nun 100. Dagegen können die Helden Argumente ins Feld führen, etwa dass er sein Wissen bereits Sinold offenbart und an Ishara verkauft hat oder den Umstand, dass er ihnen seine Rettung verdankt. Dies erfordert eine Vergleichsprobe *Handel (Feilschen)* gegen Dalman (*Handel 5 (12/13/13)*).

Nach erfolgter Einigung offenbart Dalman, dass die gesuchten Dokumente in Rimionas privaten Gemächern auf ihrem Landgut Marschenhof nahe der Stadt versteckt sind. Die Altgräfin offenbarte Dalman vor ihrem Tod, dass sich ein Panzerschrank „hinter dem Bild ihres Verwandten“ befindet und der einzige Schlüssel dazu im Halsband ihres Schoßhundes versteckt sei. Da im Marschenpalast die Gemälde mehrerer Paligans hängen, ist Dalman unsicher, welches Bild Rimiona gemeint hat. Die Verstorbene war in Fragen der Sicherheit äußerst gründlich und vorsichtig. Auf Grund einer Andeutung Rimionas, die der Diener belauscht hat, vermutet er, dass die Aufzeichnungen nicht nur durch mechanische Sicherungen, sondern auch durch eine magische Falle gesichert sind. Möglicherweise ist diese sogar darauf ausgelegt, die Papiere zu zerstören, wenn das Versteck gewaltsam und ohne den richtigen Schlüssel geöffnet wird. Auf Nachfragen der Helden kann er zwar berichten, wie Ishara (der er alle diese Informationen ebenfalls gegeben hat) aussieht. Er kennt aber weder ihren Namen noch ihren Auftraggeber.

Schlüsselsuche mit Hindernissen

Erkundigen sich die Helden nach dem Verbleib von Rimionas Schoßhund, berichtet Dalman, dass das edle Tier mit Namen *Tarquinio* nach Rimionas Tod (in Wahrheit erst später, als Dalman versuchte ihm das Halsband mit dem Schlüssel abzunehmen) verschreckt

geflohen ist. Er hat versucht, das Tier wieder einzufangen, konnte es aber nicht einholen und hat seine Spur unweit des Grafenpalasts verloren. Er kann den Helden eine genaue Beschreibung des Hundes (Rahjatänzer, bronzefarbenes Fell) und des Halsbandes geben und ihnen zeigen, wo er diesen zuletzt gesehen hat. Weiter möchte er die Helden jedoch nicht begleiten, da er die Stadt aus Sorge um seine Sicherheit so rasch wie möglich verlassen will.

Durch eine Befragung der Anwohner können die Helden herausfinden, dass der Hund von der jungen Patriziers-Tochter **A** *Trautlinde Falswegen* „adoptiert“ wurde. Eine Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen* (Zeitintervall 15 Minuten, beliebig viele Versuche) entscheidet über die Dauer der Suche:

- Sehr schneller Erfolg (15 Minuten): Die Helden sind vor der Konkurrenz vor Ort, wenn sie geschickt vorgehen, haben sie den Schlüssel bereits in ihrem Besitz, bis Ishara eintrifft.
- Schneller Erfolg (30 Minuten): Die Helden treffen zeitgleich mit der Konkurrenz ein.
- Durchschnittlicher Erfolg (45 Minuten): Die Helden treffen kurz nach der Konkurrenz ein und Ishara ist gerade dabei, Trautlinde den Hund abzunehmen.
- Nach einer Stunde oder später: Die Helden finden nur noch die weinende Trautlinde neben dem erdolchten Hund vor, Ishara ist mit dem Schlüssel entkommen. Die Helden müssen ihr diesen nun im Marschenpalast abnehmen oder ohne auskommen.



Trautlinde (9 Jahre, lange blonde Locken mit eingeflochtenen Schleifchen, blaue Augen, verziertes Kleid) begegnet den Helden, ebenso wie der gegebenenfalls bereits vor oder kurz nach Ihnen eingetroffenen Ishara, mit großem Misstrauen und will zunächst niemanden an das Tier heranlassen. Sie nennt den Hund *Geron* und hat sein Fell mit blauen Schleifchen verziert. Sie glaubt, die Fragen der Helden nach dem Halsband seien nur ein Vorwand, um ihr den Hund wieder wegzunehmen. Nur wenn es ihnen gelingt, das Mädchen von ihren guten Absichten zu überzeugen, lässt Trautlinde zu, dass sie sich dem Hund nähern (Probe auf Überreden, ggf. als Vergleichsprobe gegen Ishara, Überreden 11 (14/15/15)). Trautlinde besitzt eine Willenskraft von 4 (9/11/12) und SK 0.

Übergehen die Helden Trautlinde und versuchen ihr den Hund gewaltsam zu entreißen, erweist sich dies als schwieriger als erwartet. Tarquinio ist scheu, äußerst flink und besitzt scharfe Zähne. Es ist möglich ihn zu beruhigen (Probe auf *Tierkunde*), ihn zu packen und festzuhalten (erfolgreiche Probe auf *Kraftakt*) oder ihn auf magischem Wege zu betäuben oder zu beruhigen (beispielsweise durch Zauber wie SANFTMUT oder PARALYSIS). Scheitern alle Versuche sich mit Trautlinde zu einigen oder den Hund zu ergreifen, entkommt Tarquinio auf die Straße. Es gilt für die Helden, ihn einzufangen, ehe dies ihren Konkurrenten gelingt (zu Regeln für Verfolgungsjagden siehe **Regelwerk** Seite 349, der Vorsprung muss vom Meister je nach Situation bestimmt werden, Werte für einen Hund findest du auf Seite 360).

Entscheidung auf Gut Marschenhof

In diesem Teil des Abenteuers gilt es, möglichst unbemerkt in den Marschenpalast einzudringen, das Versteck zu finden und die Aufzeichnungen zu erbeuten. Ist es einer der beiden konkurrierenden Parteien gelungen, den Schlüssel als erste in ihren Besitz zu bringen, haben die Helden die Möglichkeit, diesen zu folgen, da sie deren vermutliches Ziel bereits kennen.

Der Marschenpalast

Der Marschenpalast und das zugehörige Landgut Marschenhof liegen etwa drei Wegstunden von Perricum entfernt. Abhängig davon, wie rasch die Helden in der Stadt vorangekommen sind und ob sie zu Fuß oder zu Pferd unterwegs sind, werden sie vermutlich am späten Nachmittag oder am frühen Abend dort eintreffen. Je nachdem wie dicht den Helden eventuelle Verfolger im Nacken sitzen, steht ihnen unterschiedlich viel Zeit zur Verfügung, um das Anwesen zunächst zu beschaten und die Gegebenheiten vor Ort auszukundschaften.

📖 Ein **Plan des Gebäudes** findet sich am Ende des Abenteuers.

Die Bewohner

Nach Rimionas Tod ist der Marschenpalast abgesehen von wenigen Bediensteten und zwei Wachen verlassen.

👤 **Ronwulf Weinacker**, der Gutsverwalter (Ende 60, schmaler grauer Haarkranz und sorgfältig gepflegter Bart, vergreist und sehr vergesslich, hat mit diesem Posten sein Gnadenbrot bekommen; Willenskraft 5 (12/13/13), SK 2), geht Schwierigkeiten gerne aus dem Weg. Fühlt er sich bedroht oder in die Ecke gedrängt, ruft er die Wachen zu Hilfe.

👤 **Alhina Weinacker**, die Frau des Verwalters (Anfang 50, gealterte Schönheit, vereinsamt und gelangweilt, pflegt eine geheime Liebschaft mit dem Koch *Hamir*; Willenskraft 4 (13/13/14), SK 2), ist dankbar über jede Abwechslung, die die Ankunft von Reisenden mit sich bringt.

👤 **Hamir**, der Koch (Mitte 40, wohlgenährt, gutaussehend, neugierig, großzügig, liebt alle Genüsse, die das Leben zu bieten hat; Willenskraft 1 (12/13/14),

SK 1), ist hilfsbereit und auch Fremden gegenüber aufgeschlossen.

👤 **Koraline**, die Gärtnerin (Mitte 50, knochig, große Hände, schweigsame Eigenbrötlerin, leidet unter einer schwachen Blase, wegen der sie unruhig schläft und in der Nacht mehrfach den Abort aufsuchen muss; Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1), zeigt wenig Interesse an anderen Menschen.

👤 **Leudane** (vernarbtes Gesicht) und **Ismena** (hinkt sichtbar), die beiden Wachen, sind altgediente Veteraninnen in den späten Fünfzigern. Beide haben lange Jahre in der markgräflichen Garde gedient und verfügen über reichlich Kampferfahrung. Auf ihrem Ruheposten im Marschenpalast sind sie aber im Laufe der Zeit bequem geworden. Dank des guten Essens und sparsamer Bewegung sind sie in die Breite gegangen und passen kaum noch in ihre Rüstungen. Es wäre dennoch leichtfertig, sie zu unterschätzen. Was ihnen an Schnelligkeit fehlt, machen sie durch Erfahrung und Abgebrühtheit mehr als wett. Ihre Kampfwerte finden sich auf Seite 14.

Erdgeschoss

E1) Eingangshalle

In der Eingangshalle werden Besucher willkommen geheißen. Ein großes Wandmosaik zeigt eine silberne Krone auf schwarzem Grund, das Wappen des mittelreichischen Zweiges des Hauses Paligan. In den Ecken und an den Wänden finden sich einige kleinere Statuen aus der monumentalen Vergangenheit Perricums. Eine prächtige Marmortreppe führt ins obere Stockwerk.

E2) Büro des Verwalters

Ronwulfs Arbeitsplatz ist schlicht eingerichtet und jeder Gegenstand von der Schreibfeder bis zur Vorratsliste liegt in penibler Ordnung an seinem Platz.

E3) Wohnräume des Verwalters und seiner Frau

Ronwulf und Alhina bewohnen zwei Zimmer, von denen eines als Schlafkammer und das andere als Wohnstube dient.

E4) Lagerraum

Ein selten genutzter Vorratsraum, der mehrere Stapel mit Laken und Tischtüchern sowie eine Kiste mit Kerzen enthält.

E5) Zimmer der Gärtnerin

Der Raum ist auffallend schlicht eingerichtet und weist kaum eine persönliche Note auf. Koralline verbringt die meiste Zeit im Freien und hält sich nur zum Schlafen hier auf.

E6) Zimmer des Kochs

Hamirs Zimmer wird von einem großen Bett dominiert. Während der Koch in der Küche sorgsam Ordnung hält, herrscht hier ein chaotisches Durcheinander.

E7) Esszimmer der Dienerschaft

In diesem Raum nimmt die Dienerschaft ihre Mahlzeiten ein. Ein großer, rundum von Stühlen umgebener Tisch nimmt fast den gesamten Raum ein.

E8) Abort

Zwei kleine Räume neben der Eingangshalle.

E9) Wachraum

Der Wachraum enthält zwei einfache Pritschen, einen Tisch und Stühle. Hier halten sich Leudane und Ismena die meiste Zeit über auf, häufig damit beschäftigt zu würfeln oder alte Kriegsgeschichten auszutauschen.

E10) Zimmer der Wachen

Leudane und Ismena nutzen diesen Raum fast ausschließlich zum Schlafen. Tagsüber halten sie sich entweder im Wachraum oder im Esszimmer auf, gelegentlich unternehmen sie auch einen Rundgang durchs Haus.

E11) Zimmer für Bedienstete

Insgesamt fünf Zimmer stehen als Unterkünfte für weitere Bedienstete zur Verfügung. Sie sind alle weitgehend identisch eingerichtet. Zurzeit stehen sie leer und die Möbel sind mit Laken abgedeckt. Alhina und Hamir nutzen die Räume für heimliche nächtliche Treffen.

E12) Küche mit Vorratskammer

Die geräumige Küche ist das Reich von Hamir. Ein großer gekachelter Ofen dient zum Kochen und Backen. An den Wänden hängen Kupfertöpfe und Pfannen.

E13) Großer Speisesaal

In der Mitte des Raums hängt ein prächtiger Kronleuchter, eine lange Eichentafel bietet Platz für ein Dutzend Gäste. Der Boden ist mit tulamidischen Teppichen ausgelegt. An den Wänden hängen Reitersäbel und Krummschwerter aus Rimionas Sammlung.

E14) Großer Salon

Auf dem Boden liegen weiche Teppiche, mehrere Sessel und Sofas laden zum Verweilen ein. Die Wände sind mit Jagdtrophäen und alten Statuen geschmückt. Ein aus groben Steinen gemauerter Kamin verleiht dem Raum ein rustikales Element.

E15) Waffenkammer

In diesem Raum werden Waffen (Spieße, Armbrüste, Bolzen) und zusätzliche Ausrüstungsstücke (Helme, Lederrüstungen, Verbandsmaterial) sowohl für die Wachen als auch für eine Bewaffnung der kampffähigen Frauen und Männer des Landguts im Falle eines Angriffs gelagert. Einen Schlüssel für die Kammer besitzt Ronwulf, den zweiten trägt Leudane bei sich.

E16) Abstellkammer

Auf großen Schränken und Regalen werden Silber- und Porzellangeschirr für Tafel und Küche gelagert. In einer Ecke sind mehrere Stühle aufeinander gestapelt.

Obergeschoss

O1) Zimmer für Rimionas Leibdiener

Das Zimmer beinhaltet ein Bett, einen Stuhl und einen Schrank.

O2) Rimionas Arbeitszimmer

Der Raum ist schlicht und funktional eingerichtet. An einem massiven Schreibtisch stehen zwei Stühle, an der Wand hängt eine große Landkarte der Markgrafschaft Perricum sowie ein Gemälde von Rimionas Enkel Rondrigan Paligan. Die Wächterinnen meiden das Zimmer bei Dunkelheit, seit Ismena dort in einer Gewitternacht den ruhelosen Geist der Altgräfin gesehen zu haben glaubt.

O3) Rimionas Bibliothek

An den Wänden stehen Bücherregale, die Werke aus den Bereichen Politik, Geschichte, alte Sprachen, Kunst und Wissenschaft enthalten. Zwischen den Büchern und vor den Regalen stehen einige alte Tonkrüge und historische Dolche aus Rimionas Sammlung. Neben einem kleinen Tisch steht ein bequemer Sessel. Der Boden ist mit tulamidischen Teppichen bedeckt.

O4) Rimionas Schlafzimmer

Im Schlafzimmer stehen ein großes, mit aufwändigen Schnitzereien verziertes Bett sowie ein Nachttisch und eine Kommode mit Spiegel. Der Boden ist mit weichen Teppichen ausgelegt. An der Wand hängen Gemälde von Rimionas früh verstorbenem Sohn (Timshal Paligan) und Ehemann (Rahiano Ulfhart). Eine Truhe aus Rosenholz enthält einige Schmuckstücke Rimionas (Ringe, Ketten und Broschen im Gesamtwert von 100 Dukaten). In einer Ecke befindet sich ein kleiner Boronschrein mit einer goldenen Statuette des Gekrönten Raben (Wert 80 Dukaten).

O5) Ankleidezimmer

Mehrere Kleiderschränke und Kommoden enthalten zahlreiche Kleider Rimionas. Daneben steht ein menschengroßer Kristallglasspiegel mit silbernem Rahmen. An der Wand zur Bibliothek hängt ein Gemälde, das einen weiteren Verwandten Rimionas (Decius Paligan) zeigt. Es ist in Größe und Stil den Verwandtenbildern in Rimionas Salon nachempfunden, besitzt aber nicht ganz deren künstlerische Virtuosität. Verborgen hinter dem Bild befindet sich ein in der Wand verbauter Panzerschrank (siehe Seite 11).

O6) Badezimmer

Der hauptsächliche Einrichtungsgegenstand des Zimmers ist eine geräumige Badewanne, deren Boden mit einem farbenfrohen Mosaik verziert ist. Daneben steht eine Kommode mit Tiegeln, Fläschchen, Pinseln und kleinen Töpfchen. Die Decke des Raumes ist mit einer Unterwasserlandschaft in verschiedenen Türkistönen bemalt, die Wände sind mit aranischen Teppichen geschmückt.

O7) Rimionas Speisezimmer

In der Mitte des Raums steht ein Tisch mit vier gepolsterten Stühlen, an der Seite eine Kommode mit einem Teegeschrir aus Unauer Porzellan und antiken nebachotischen Schalen. An der Wand zum Salon befindet sich ein Kachelofen.

08) Rimionas Salon

Ein kleiner runder Tisch ist von drei Sesseln eingerahmt. Auf dem Boden liegt ein großer, farbenprächtiger Teppich. An der Wand zum Speisezimmer befindet sich ein Kachelofen, auf dem kleine neobachtische Kriegerstatuen stehen. Die übrigen Wände sind mit großen Gemälden geschmückt, die Rimionas vier Geschwister (Alara, Argiope, Brotos und Goldo Paligan) zeigen.

09) Abort

Die beiden Räume entsprechen E8 im Erdgeschoss.

010) Abstellkammer

Die Kammer wird gelegentlich genutzt, um unhandlichere Gepäckstücke von Gästen unterzubringen. Zurzeit steht sie leer.

011) Gästezimmer

Zwei der Zimmer sind für vornehme Gäste vorgesehen und jeweils mit einem großen Bett mit Nachttisch, einer

Kommode und einem Schrank eingerichtet. Die anderen beiden Gästezimmer sind für Diener und Gefolge der höherrangigen Gäste vorgesehen, in diesen befinden sich jeweils drei Betten.

012) Salon für Gäste

Der Raum ist mit zwei kleinen Tischen, einem Sofa und mehreren Sesseln möbliert. Auf dem Boden sind farbenfrohe tulamidische Teppiche ausgelegt.

Grober Zeitablauf

Die nachfolgende Übersicht zeigt, welchen Aktivitäten die Bewohner des Marschenpalasts und die konkurrierenden Parteien in dem für die Handlung relevanten Zeitraum nachgehen. All dies geschieht so und zu den angegebenen Zeiten, wenn der Ablauf von den Helden nicht beeinflusst wird:

	Nachmittag (ab Traviastunde: 15 Uhr)	Früher Abend (ab Firunsstunde: 18 Uhr)	Später Abend (ab Perainestunde: 21 Uhr)	Nacht (ab Praiosstunde: 0 Uhr)
Ronwulf	Nickerchen	Abendessen, Kontrollgang	Schläft	Schläft
Alhina	Alltagsarbeiten (Haushalt)	Abendessen	Heimliches Treffen mit Hamir	Schläft
Hamir	Alltagsarbeiten (Küche)	Abendessen, letzte Arbeiten	Heimliches Treffen mit Alhina	Schläft
Koraline	Alltagsarbeiten (Garten)	Abendessen, letzte Arbeiten	Schläft	Schläft
Leudane und Ismena	Eine schläft, eine hält Wache	Abendessen	Stündlicher Wachrundgang	Stündlicher Wachrundgang
Ishara	Ankunft aus Perricum	Abendessen, Planung	Suche nach dem Versteck	Erfolg bei der Suche
Sinold (sofern noch aktiv)	(in Perricum)	Ankunft aus Perricum	Beobachtet das Gebäude	Einbruchversuch

Der Diebstahl

Die Helden haben es bereits erfahren oder stellen es spätestens beim Auskundschaften der Örtlichkeit fest: Es gibt vor Ort noch (mindestens) eine weitere Partei, die nach den versteckten Unterlagen im Gutshof sucht. Um der Konkurrenz zuvor zu kommen muss das Unternehmen der Helden so rasch wie möglich, auf jeden Fall aber

noch in der bevorstehenden Nacht erfolgen. Die gesuchten Dokumente lagern in Rimionas privaten Gemächern, die zum Zeitpunkt des Abenteuers unbewohnt sind. Von Dalman konnten die Helden ebenso wie ihre Konkurrenten erfahren, dass der Panzerschrank hinter einem Gemälde versteckt ist. Sie wissen jedoch nicht genau, in welchem Raum und hinter welchem Gemälde er sich befindet und müssen daher mehrere Zimmer durchsuchen. Zunächst aber gilt es, einen Weg zu finden, um in den Marschenpalast hineinzugelangen. Dafür gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, abhängig von den Ideen und Fertigkeiten der Helden.

Hochstapelei

Helden mit Stärken in gesellschaftlichen Talenten können versuchen, sich unter falschen Behauptungen Einlass in den Marschenpalast zu verschaffen und dort als Gäste aufgenommen zu werden. Gelingt es den Verwalter Ronwulf zu überzeugen (Vergleichsprobe Überreden (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen seine *Willenskraft* (Überreden widerstehen)), werden auch die anderen Bewohner die Anwesenheit



der Helden nicht in Frage stellen. In diesem Fall werden sie vermutlich mit Ishara und ihren Begleitern in Kontakt kommen, die sich ebenfalls unter einem Vorwand Zugang verschafft haben. Es liegt an den Helden, ob sie sich mit diesen auf einen brüchigen Waffenstillstand einigen oder ob es bereits zu diesem Zeitpunkt zu einer Konfrontation kommt und beide Seiten versuchen, sich gegenseitig als Betrüger zu enttarnen.

Einbruch

Für geschickte Fassadenkletterer ist es möglich, sich durch einen nächtlichen Einbruch unbemerkt Zugang zu verschaffen. Die Fenster im Erdgeschoss wie im Obergeschoss lassen sich mit einer einfachen Probe auf *Schlösserknacken* lautlos öffnen, der Riegel der Tür an der Rückseite des Gebäudes erfordert eine Probe -3. Der Vordereingang ist auch bei Nacht unverschlossen, allerdings hält sich in unmittelbarer Nähe eine der beiden Wächterinnen auf, die es abzulenken gilt. Nutzen die Helden bei ihrer Suche nach den Dokumenten Lampen oder andere Lichtquellen, kann der Lichtschein im ansonsten größtenteils in Dunkelheit liegendem Gebäude leicht die Aufmerksamkeit auf sie lenken.

Überfall

Eine kampfstärke Gruppe, die die Konfrontation nicht scheut, könnte auch ein direktes und eher brachiales Eindringen in Betracht ziehen. Dies würde allerdings dem von Egtor verlangten diskreten Vorgehen widersprechen. Die Bewohner des Marschenpalasts sind, mit Ausnahme der beiden Wächterinnen, nicht auf einen Kampf vorbereitet und ergeben sich ohne Gegenwehr, wenn sie mit gezogener Waffe bedroht werden. Sofern der Überfall nicht in relativer Stille gelingt, ist jedoch Eile von Nöten. Laute Kampfgeräusche oder gar Alarmrufe, wecken binnen kurzer Zeit die Knechte und Mägde in den umliegenden Gebäuden des Landguts, die dann bewaffnet mit Forken und Knüppeln herbeieilen, um die nächtlichen Angreifer zu vertreiben.

Kombination

Die genannten Möglichkeiten lassen sich beliebig variieren. Teilt sich die Gruppe auf, ist auch eine Kombination mehrerer Vorgehensweisen denkbar, etwa ein Scheinangriff, der nur dazu dient, von einem gleichzeitig stattfindenden Einbruch abzulenken.

Rimionas Schätze

Rimiona hat auf ihrem Landgut eine beachtliche Sammlung von Kunstgegenständen und Raritäten aus alten Zeiten angesammelt, insbesondere Stücke aus der monumentalen Vergangenheit Perricums und der Nebachoten (Perricumer Tulamiden). Viele Gegenstände sind zu schwer oder zu unhandlich, um sie unbemerkt entwenden zu können, aber es gibt einige kleinere Statuetten, Kunstgegenstände und Waffen, die, ebenso wie die Schmuckstücke in Rimionas Schlafzimmer, leicht zu einer Versuchung für goldgierige Helden werden und diese von ihrem eigentlichen Ziel ablenken können.



Das Versteck

Der Panzerschrank befindet sich in Rimionas Ankleidezimmer, verborgen hinter einem Gemälde, das Rimionas Großneffen Decius Paligan zeigt. Bei dem Tresor handelt es sich um ein solides Stück zwergischer Handwerksarbeit, das fest in der Wand verankert ist. Er weist ein kleines kompliziertes Schloss auf, für das nur ein einziger Schlüssel existiert. Ohne den Schlüssel lässt es sich nur zeitaufwendig durch eine Sammelprobe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*), Zeitintervall 5 Minuten, 5 Versuche, öffnen.

Das Schloss verfügt zusätzlich noch über eine magische Sicherung, die verhindern soll, dass das darin verwahrte Wissen in die falschen Hände gelangt. Der Originalschlüssel ist mit einem Zauberzeichen versehen. Öffnet man die Verschlussklappe ohne dass dieser im Schloss steckt, so wird ein applizierter Feuerzauber ausgelöst, der nicht nur Gesicht und Hände des Diebs versengt und ihm 8 TP und den Status Brennend zufügt, sondern auch die im Tresor befindlichen Dokumente in Brand setzt. Durch beherztes Zugreifen und rasches Löschen ist es möglich, einige der Papiere zu retten. Viele werden jedoch ein Raub der Flammen, andere zumindest beschädigt und stellenweise unleserlich.

Gelingt es den Helden den Panzerschrank zu öffnen, finden sie darin mehrere, teils versiegelte Dokumente, darunter auch das von Sinold verfasste Geständnis, nicht jedoch das Buch mit Rimionas Aufzeichnungen. Es befindet sich in einem verborgenen Geheimfach im Innenboden des Panzerschranks, das sich mittels einer kleinen, in der Seitenwand verborgenen, Druckplatte öffnen lässt. Das gesuchte Objekt ist ein schmaler, in Iryanleder gebundener Oktavband mit dichtbeschriebenen Seiten. Die Einträge wurden von Rimiona in einer Geheimschrift verfasst, sodass sie sich nicht ohne größeren Zeitaufwand entschlüsseln lassen.

Die Konkurrenz

Erschwert wird das Vorgehen der Helden nicht nur durch die Bewohner und Bewacher des Landguts. Gefahr droht ebenfalls von den verbliebenen Konkurrenten, die versuchen den Helden zuvorzukommen oder ihnen ihre Beute nach geglücktem Einbruch wieder abzunehmen. Gleichzeitig bietet die Situation jedoch auch mannigfaltige Möglichkeiten. Wenn die Helden es geschickt anstellen, kann es ihnen gelingen, Wächter, Bewohner und konkurrierende Schatzjäger gegeneinander auszuspielen und im Durcheinander unbemerkt mit den Dokumenten zu entkommen.

Bereits am Vortag ist Ishara mit drei bewaffneten Begleitern eingetroffen. Sie gab an, in offiziellem Auftrag Alara Paligans unterwegs zu sein, um erste Vorbereitungen für einen Besuch der Kaiserwitwe zu treffen, die das Grab ihrer Schwester besuchen will. Tatsächlich war Alara in der Vergangenheit bereits mehrfach im Marschenpalast zu Gast, sodass die Geschichte glaubwürdig klang. Es ist Ishara gelungen, Ronwulf, den Verwalter des Gutes, zu überreden, ihr im Gästetrakt Unterkunft zu gewähren. Sie kehrt, kurz vor oder kurz nach der Ankunft der Helden, von ihrer Informationssuche aus Perricum zurück

Mögliche Ereignisse während der Nacht

Die nachfolgenden Ereignisse sollen dazu dienen die Spannung zu erhöhen, nicht um die Helden scheitern zu lassen. Sie können auch dazu verwendet werden, den Helden ein Vorankommen zu erleichtern oder sie vor einer Entdeckung zu bewahren. Beispielsweise wenn eine Wache durch ein Geräusch in einem anderen Winkel des Hauses abgelenkt oder vom Standort der Helden wegge-lockt wird. Du kannst die Ereignisse nach eigenem Belieben einbauen oder den Zufall entscheiden lassen (2W6):

- 2: Ronwulf erwacht, weil er glaubt, einen Ruf aus den privaten Gemächern der Gräfin gehört zu haben. Er kommt hinauf, um nachzusehen.
- 3: Einer von Isharas Leuten wird von den Wächterinnen an einem Ort ertappt, an dem er nichts zu suchen hat und unter energischen Ermahnungen zurück in den Gästeflügel geführt.
- 4: Die Hunde in einem Nebengebäude schlagen an (harmlos).
- 5: Koralline sucht den Abort auf und bemerkt eventuelle Geräusche oder Lichtschein aus dem oberen Stockwerk.

- 6: Hamir schleicht sich aus seinem Zimmer zu einem Treffen mit Alhina in einem der leerstehenden Räume (oder von dort zurück in sein Zimmer, wenn die Nacht schon weiter vorangeschritten ist).
- 7: Eine der Wächterinnen nähert sich auf ihrem Rundgang dem Aufenthaltsort der Helden.
- 8: Alhina schleicht sich aus ihrem Zimmer zu einem Treffen mit Hamir in einem der leerstehenden Räume (oder von dort zurück in ihr Zimmer, wenn die Nacht schon weiter vorangeschritten ist).
- 9: Ein schweres Ächzen zieht durch die Dachbalken (harmlos).
- 10: Alles bleibt ruhig.
- 11: Die Hauskatze stößt bei einem nächtlichen Ausflug ein Stück aus Rimionas Sammlung um (Porzellan-geschirr, kleine Statuette, Helm...), das laut schep-pernd zu Boden fällt.
- 12: Eine von Ronwulf in seinem Arbeitszimmer vergesene Kerze löst ein Feuer aus. Es wird zwar frühzeitig von den Wächterinnen bemerkt und kann schnell gelöscht werden, sorgt aber für einigae Unruhe und reißt alle Bewohner aus ihrem Schlaf.

und plant in der bevorstehenden Nacht vom Gästetrakt aus die Privatgemächer Rimionas zu betreten und die Dokumente zu bergen. Die Werte von Ishara und ihren Helfern findest du auf Seite 13 und 14.

Befindet sich Sinold noch im Spiel und ist kein Bündnis mit den Helden eingegangen, dann wird er am frühen Abend mit seinen beiden Helfern aus Perricum

eintreffen. Er beschränkt sich zunächst darauf, den Marschenpalast zu beobachten, in der Hoffnung die Helden mitsamt ihrer Beute abfangen zu können. Spätestens nach Mitternacht verliert er jedoch die Geduld und versucht selbst unbemerkt in das Gebäude einzusteigen, um nach dem Versteck von Rimionas Dokumenten zu suchen.

Ausklang

Wenn es den Helden gelungen ist, die Akten zu beschaffen und eventuellen Verfolgern zu entkommen, endet das Abenteuer mit der Übergabe der Geheimdokumente an Egtor von Ibenburg. Haben die Helden bei ihrem Vorgehen keine allzu große Aufmerksamkeit der Perricumer Autoritäten und der Bewohner des Marschenhofs auf sich gezogen, haben sie auch von deren Seite keine weiteren Nachstellungen zu befürchten. Egtor zeigt sich sehr interessiert am Bericht der Helden über die konkurrierenden Parteien und macht sich dazu aufmerksam Notizen. Er übergibt die vereinbarte Belohnung und dankt ihnen im Namen des Kaiserreichs. Haben sich die Helden als verlässliche Helfer erwiesen, so haben sie in Egtor einen Kontakt in der

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten 15 Abenteuerpunkte. Haben sie sich bei der Suche nach Dalman, der Beschaffung des Schlüssels oder beim Eindringen in den Marschenpalast durch geschicktes Vorgehen und kreative Lösungen hervorgetan, kannst du bis zu 5 weitere Punkte vergeben.

Reichsverwaltung gewonnen, der ihnen noch nützlich sein kann. Möglicherweise wird er sich in Zukunft erneut an sie wenden, wenn er Unterstützung abseits der offiziellen Wege benötigt.

Anhang: Auftraggeber, Schurken und Schergen

! Egtor von Ibenburg, Sekretär des Kaiserlichen Rats für Reichsangelegenheiten

Egtor (Anfang 40, hochgewachsen, von durchschnittlicher Statur, leicht verkrümmter Rücken, den er durch Aufrechterhalten überspielt, dunkelblonde Haare mit grauen Strähnen, abwägende graue Augen;

Menschenkenntnis 14 (17/16/15), Handel 10 (17/16/15), Willenskraft 14 (15/16/15), SK 3), stammt aus einer angesehenen Nordmärker Adelsfamilie und hat sich durch Hartnäckigkeit und kluges Taktieren den Posten als Sekretär des Kaiserlichen Rats für Reichsangelegenheiten, *Gwydian ui Bennain*, gemacht, dem er ein unerlässlicher Ratgeber werden wird. Er hat sein Studium der

Rechts- und Staatskunde am Rechtsseminar zum Greifen in Beilunk abgelegt und dort einflussreiche Freunde gewonnen, so hält zum Beispiel der Reichskanzler *Alarich von Gareth-Sighelmsmark* große Stücke auf den Grafenfelder. Egtor ist zielstrebig und wird durchaus auch von politischem Kalkül getrieben. Dass er dabei immer das Wohl des Reiches im Auge hat und auch vor Entscheidungen gegen den Nordmärker Adel nicht zurückschreckt, hat ihn schließlich nahe an die Spitze einer der einflussreichsten Kanzleien des Raulschen Reiches gebracht. Es scheint nur eine Frage der Zeit, bis er zum Oberkanzleirat ernannt wird, der die täglichen Arbeiten des Reichsrats ausführt.

1 Dalman Turmen, ehemaliger Leibdiener Rimiona Paligans

Dalman (Ende 50, 1,78 Schritt, schütteres braunes Haar, wässrig blaue Augen, unauffälliges Gesicht; Willenskraft 10 (14/13/13), SK 2) stammt aus der Stadt Perricum und ist dort in einfachen Verhältnissen aufgewachsen. Bereits in jungen Jahren kam er in die Dienste des Grafenhauses und hat sich dort über die Jahre bis zum Leibdiener Rimionas hochgearbeitet. Auf diesem Weg hat er sich mit seiner rücksichtslosen Zielstrebigkeit manchen Feind in der übrigen Dienerschaft gemacht. Mit seiner privilegierten Stellung war er sehr zufrieden, umso mehr haben die Ereignisse der letzten Monate sein Leben erschüttert. Nach Rimionas Tod blickt er einer wenig aussichtsreichen Zukunft entgegen. Rimionas Enkel



Rondrigan Paligan zeigte kein Interesse, ihn in seine persönliche Dienerschaft aufzunehmen und so ist er im Perricum Grafenpalast nur noch einer unter vielen älteren Dienern, die ihre besten Jahre bereits hinter sich haben. Und viele der Anderen lassen ihn ihren Ärger über seinen früheren Hochmut deutlich spüren. Unter dem Druck der Ereignisse entschied er, sein Wissen um Rimionas geheime Akten zu verkaufen, um für seinen Ruhestand vorzusorgen.

1 Ishara Cavazaro, Agentin der Kaiser-Witwe Alara Paligan

Ishara (Mitte 30, schwarzes, schulterlanges Haar, dunkle Augen, ebenmäßige Gesichtszüge, elegant, aufmerksam) wurde als illegitime Tochter eines Edlen aus dem almadanischen Yaquirbruch geboren. Von der eigenen Familie verstoßen, musste sie schon früh lernen, sich auf eigene Faust durchzuschlagen. In den Gassen Punins erlernte sie manchen Kniff und ihre eiserne Regel, niemandem blind zu vertrauen. Sie steht bereits seit mehreren Jahren in den Diensten Alara Paligans, die sie einst vor einer langen Kerkerhaft bewahrt hat. Ishara weiß, dass sie der Kaiser-Witwe viel verdankt, zugleich ist sie sich aber auch bewusst, dass sie für Alara nur ein Mittel zum Zweck und jederzeit austauschbar ist.

Ishara Cavazaro

MU 14 KL 12 IN 14 CH 15

FF 13 GE 15 KO 13 KK 12

LeP 31 AsP- KaP- INI 16+1W6

SK 2 ZK 1 AW 10 GS 9

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6+1

RW kurz

Rapier: AT 17 PA 9 TP 1W6+3* RW mittel

Wurfdolch: FK 16 LZ 1 TP 1W6+1* RW 2/10/15

*mit Kelmen bestrichen (siehe **Regelwerk** Seite 342)

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte II, Kampfrelexe I, Präziser Stich II, Riposte, Schnellladen (Wurfaffen), Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen II, Wachsamkeit

Vorteile/Nachteile: Flink, Soziale Anpassungsfähigkeit / Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Verpflichtungen II (Alara Paligan)

Talente: Betören 11, Einschüchtern 9, Etikette 6, Gassenwissen 9, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Überreden 11, Verbergen 10, Verkleiden 8, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Ishara versucht, Kämpfe nach Möglichkeit zu vermeiden. Ist dies nicht möglich, versucht sie den Kampf möglichst schnell zu beenden, indem sie ihren Gegner durch den Angriff mit einer vergifteten Klinge kampfunfähig macht.

Flucht: Gibt auf und verhandelt bei 10 LeP oder weniger.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Bei ihren Aufträgen kommt ihr häufig zugute, dass sie eine hervorragende Menschenkennerin ist und zugleich ein Talent dafür besitzt, Menschen zu manipulieren. Ishara stehen die drei almadanische Söldner *Novara* (schmal, feingliedrig, verschlagen), *Pasqua* (lockiges Haar, robust, hitzig) und *Lumino* (gut gekleidet, parfümiert, selbstverliebt) als verlässliche Unterstützung zur Verfügung.

1 Sinold von Sturmfels, Offizier der kaiserlichen Perlenmeerflotte

Sinold (Ende 30, 1,76 Schritt, blaue Augen, dunkelblondes Haar, Kaiser Alrik-Schnauzbart, hektisch, spricht sehr schnell) entstammt einer niederen Adelsfamilie aus der Markgrafschaft. Als viertes Kind war für ihn schon frühzeitig eine Karriere in der kaiserlichen Flotte vorgesehen. Trotz seiner Verwandtschaft zu *Hakon von Sturmfels*, dem Konteradmiral der Flotte, hat er jedoch bis heute nicht das Kommando über ein eigenes Schiff erhalten. Stattdessen bekleidet er einen Posten im Oktagon, dem Hauptsitz der Admiralität, und ist dort für Nachschub und Logistik der Perlenmeerflotte zuständig.



Sinold von Sturmfels

MU 13 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 35 AsP- KaP- INI 13+1W6

SK 3 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Klauenstreich (Langschwert):

AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 14 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft III, Hohe Seelenkraft / Schulden, Spielsucht, Verpflichtungen II (Perlenmeerflotte)

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Sinold hält sich für einen überaus versierten Schwertkämpfer und ist überzeugt von der eigenen Überlegenheit. Er legt es darauf an, seinen Gegner im Zweikampf zu stellen und zu demütigen.

Flucht: Gibt auf und verhandelt bei 10 LeP oder weniger.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Sinold schätzt einerseits die Sicherheit und den Komfort dieses Postens. Andererseits nagt es aber auch an seinem Stolz, dass er lediglich Verwaltungsaufgaben erfüllt, anstatt sich mit dem Rest der Flotte den Gefahren der See zu stellen. Er fürchtet insgeheim, dass die anderen Offiziere auf ihn herabsehen. Sein ganzer Stolz ist das prächtige Langschwert *Klauenstreich*, ein Geschenk des Konteradmirals.

In Rimionas Panzerschrank findet sich ein von ihm unterschriebenes Geständnis, dass seinen Verrat von Geheiminformationen dokumentiert. Wenn die Helden das Schreiben in ihren Besitz bringen können, haben sie Sinold damit in der Hand. Sollten sie es der Admiralität der Perlenmeerflotte in Perricum zukommen lassen, bedeutet das im günstigsten Fall das Ende seiner Karriere, im schlimmsten Fall seine Hinrichtung.

Sinold wird von den Seesoldaten *Reto* (bärtig, stottert, pedantisch) und *Okam* (muskulös, auffällige Dreizack-Tätowierung, unbeherrscht) unterstützt, die sich schon des Öfteren durch Aufträge für ihn ein Zubrot zu ihrem regulären Sold verdient haben. Er hat außerdem gute Kontakte innerhalb der Stadt Perricum.

Gardisten, Söldner und Seesoldaten

Die folgenden Werte lassen sich sowohl für die Perricum Stadtgarde, als auch für Sinolds Helfer, Isharas Söldner und die Gardisten auf dem Landgut verwenden.



Gardist/Söldner

MU 13 KL 11 IN 11 CH 12

FF 12 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 34 AsP- KaP- INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Langschwert: AT 13 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 13 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80
RS/BE 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft III / Verpflichtungen II (Dienstherr)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Der Gardist kämpft möglichst effektiv und strategisch.

Flucht: Flieht bei einem Stand von 10 LeP oder weniger.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Der Marschenpalast



AVENTURIEN

Die Paligan-Akten

von David Schmidt

Rimiona Paligan ist tot. Die Altgräfin von Perricum kam bei einem Überfall des Fürstkomturs Helme Haffax ums Leben. Der Angriff liegt erst wenige Monate zurück, und die Menschen in der Reichsstadt an der Perlenmeerküste sind noch mit dem Wiederaufbau beschäftigt und betrauern die Toten. Im Verborgenen aber verfolgen einige zwielichtige Gestalten ganz andere Ziele. Es heißt, der Grund für den großen politischen Einfluss Rimionas sei ihr profundes, über die Jahre gesammeltes Wissen, um die Schwächen und Geheimnisse der Mächtigen gewesen. Doch dieses Wissen hat die alte Dame wohl mit ins Grab genommen. Oder nicht?

Sollten tatsächlich geheime Aufzeichnungen Rimionas existieren, so wäre diese Sammlung brisanter Dokumente ein begehrtes Ziel für jene, die nach Macht und Einfluss streben. Denn auf dem Schlachtfeld der Intriganten und Ränkeschmiede ist keine Waffe gefährlicher als die kompromittierende Information.

Die Helden, die in die Jagd nach den Dokumenten verwickelt werden, stehen vor einer tückischen Herausforderung: ein Wettlauf im Verborgenen, bei dem viel davon abhängt, weise zu wählen, zwischen brüchigem Zweckbündnis und unversöhnlicher Feindschaft. Es gilt nicht nur geschickt, sondern auch diskret vorzugehen und dabei der Konkurrenz immer um Klingenbreite voraus zu sein.



Stichworte zum Abenteuer: Jagd nach brisanten Dokumenten, Spurensuche in der Stadt Perricum, Wettlauf mit konkurrierenden Parteien, diskretes Eindringen in ein gräfliches Landgut

Genre: Schatzjagd und Spionageabenteuer

Voraussetzungen: Helden, denen Heimlichkeit und Intrigen nicht gänzlich fremd sind

Ort: Markgrafschaft Perricum, Stadt Perricum, Landgut Marschenhof

Zeit: Travia 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen: Loyalität zum Mittelreich

Gesellschaftstalente	◆ ◆ ◆ ◆
Wissenstalente	◆ ◆ ◆ ◆
Handwerkstalente	◆ ◆ ◆ ◆
Lebendige Geschichte	◆ ◆ ◆ ◆

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW012