

Cumrat

Ein DSA-Abenteuer von Udo Kaiser

"Sage von Cumrat" von Magnus Epping

Illustrationen von Stephan Lomp & Sue Lork



Seit Firun 22 Hal wird im almadanischen Paquirtal an einer neuen Kaiserpfalz mit Namen Cumrat gebaut – zur Wehr gegen äußere wie innere Gefahren und zum Schutz der Getreuen der Zwölfe! Die stolzen Adligen des reichen Fürstentums wollten, so verkündeten sie weiland im ganzen Reich, die gewaltige, siebentürmige Feste den edlen Reichsbehütern, Brin dem König und Emer der Königin (zugleich in eigen durchlauchtigster Person Fürst und Fürstin von Almada), zum Geschenk machen – als Zeichen ihrer Verbundenheit und Treue.

Doch der Bau, einmal beherzt begonnen, schreitet nur noch so langsam voran, daß man in Gareth ein leichtes Mißtrauen nicht mehr verhehlen mag. Ob das zögerliche Fortschreiten der Arbeiten allerdings ein Zeichen der (inzwischen durch die gewaltigen Baukosten etwas gedämpften Begeisterung) der Bauherren an der Pfalz ist, bleibt vorerst Spekulation. Sicher scheint jedoch, daß noch ganz andere Kräfte ihre sinistren Pläne an der Festung verfolgen ...

Und von einer solchen Verschwörung soll das folgende Abenteuer erzählen.

Alle im folgenden präsentierten Informationen sind nur für die Augen des Meisters gedacht!

Einleitung

Auf einer riesigen, unübersichtlichen Baustelle wie jener zu Cumrat scheint unvermeidbar, daß Materialien ab und an gestohlen werden und Zwistigkeiten zwischen den Arbeitern und Handwerkern entstehen. Um diese Diebstähle und Raufereien auf das geringstmögliche Maß zu beschränken, sah sich Baron Palf von Ähregatter, erlauchtester Kaiserlicher Bauleiter von Cumrat und Oberkanzleiasessor R. A., gezwungen, rund um das Pfalzgelände Wachen aufzustellen. Diese Aufgabe übernahmen bisher almadanische Soldaten, doch diese genügen von Ähregatter nun nicht mehr.

In den letzten Tagen ist es zu einigen seltsamen Sabotageakten gekommen, die diese „einheimischen“ Wachen nicht zu verhindern wußten. Auch die Bemühungen, dergleichen künftig zu unterbinden, scheinen dem Baron sehr halbherzig. Er argwöhnt nämlich insgeheim, daß die durchtriebenen almadanischen Barone zu den Anstiftern der Anschläge gehören und durch diese Serie ungeklärter Zwischenfälle ein Attentat auf sein Leben vorbereiten, das dann natürlich ebenfalls dem unbekannten Saboteur zugeschrieben werden muß ...

Er traut den Adligen dies zu, weil er zu wissen glaubt, daß diese seit der Ablösung des almadanischen Unterkanzleirats R. A. Eslam LaValpo-Sfurcha durch den aus Gareth eingesetzten Bauaufseher – ihn selbst – nicht recht zufrieden seien. Deutlich hat dies zwar bisher niemand ausgesprochen, doch von Ähregatter, sensibel genug, versteht, daß seine Anwesenheit hier mehr als nur unerwünscht ist.

So werden die Helden am 15. Rah. 26 in Punin durch Baron von Ähregatter angesprochen, ob sie bereit wären, eine gewisse Zeit lang in seine Dienste zu treten. Natürlich wird er ihnen diesen Vorschlag nur unterbreiten, wenn die Abenteurer einen vertrauenserweckenden Eindruck machen.

Kriegerinnen, Söldner, Zwerge, Thorwalerinnen und Magier wird er sicher Streunerinnen, Gauklern, Hexen und Elfen vorziehen. Novadis oder Liebfelderinnen, welche ihre horasische Gesinnung deutlich erkennen lassen, wird er auf keinen Fall in Sold nehmen; zu leicht könnten ihm die Almadaner nachsagen, er würde sich mit Spionen der Horaskönigin oder des Kalifen umgeben. Almadaner wird er aus leicht ersichtlichen Gründen ebenfalls nicht anheuern.

Erfahrung im Umgang mit Waffen und Menschen ist ebenso gefordert wie Diskretion – weshalb sich Helden der 4. bis 8. Stufe am ehesten für dieses Abenteuer eignen.

Baron von Ähregatter weist die Charaktere darauf hin, daß sie offiziell Diebstähle und Streitereien zu verhindern hätten. Weiterhin sollen sie natürlich Sabotageakte möglichst rechtzeitig aufdecken und feindliche – damit meint er unter anderem auch almadanische – Spione enttarnen. Besonders sei ihm jedoch (inoffiziell, versteht sich) daran gelegen, daß die Helden sein Leben schützen. In diesem Zusammenhang läßt er die Feindseligkeit des almadanischen Adels deutlich anklingen, und erklärt seinen neuen Wachen, daß sie auf der Baustelle nur ihm persönlich unterstellt seien. Er ist bereit, jedem, der sich in seinen Dienst stellt, bei freier Kost und Logis pro Tag zwei (maximal drei) Silbertaler zu zahlen.

Wenn die Helden einwilligen, reist der Von Ähregatter am nächsten Tag mit ihnen nach Cumrat. Die kleine Schar wird von der Zeugmeisterin und einigen Arbeitern begleitet, die einen maultiergezogenen Leiterwagen voller neuer Schaufel, Hacken, Hämmer und Sägen mit sich führen. Die Einkäufe der Zeugmeisterin erklären sich, als der Baron von den ungeklärten Zwischenfällen der letzten Tage berichtet, die er natürlich als ein Werk der Almadaner darstellt (Kapitel Was bisher geschah). Wenn die Helden den Baron darauf aufmerksam machen, daß solche Geschehnisse wohl nur von einem Magier vollbracht werden könnten, weist er sie (mit schriller Stimme) darauf hin, daß die Barone von Khabosa und Schrotenstein durchaus die Zauberkunst beherrschen, was in seinen Augen schon genug Verstoß gegen die praisgewollte Ordnung sei, und daß ferner in Punin eine Akademie stehe, die, trotz ihres guten Rufes, erschreckend viele Almadaner ausbilde ...

Baron Palf von Ähregatter

Der sechsundfünfzigjährige Edelmann aus dem Fürstentum Darpatien genießt das volle Vertrauen des Reuthers Pelion Eorcaïdos von Aimagor, seines Zeichens kaiserlicher Reichsrat für Reichsangelegenheiten (R. A.), und wurde nach Almada versetzt, als bekannt wurde, daß der bisher für den Bau der Kaiserpfalz zuständige almadanische Junker Eslam LaValpo-Sfurcha in sämtlichen Provinzen eigenmächtig eine Reichssondersteuer zum „Erbau der kaiserlichen Feste und Pfalz zu Cumrat“ eingezogen hatte. Baron von Ähregatter soll nun, von der Bauaufsicht einmal abgesehen, den almadanischen Adel dezent daran erinnern, daß dieser ganz allein und aus eigenen Mitteln dem Kaiserhaus die Feste schenken wollte.

Auch wenn er bislang als brillanter Organisator und unbestechlicher Beamter einen gewissen Ruf besitzt, ist er nun zum ersten Mal mit solch einer großteils politischen Mission betraut worden.

Der Baron ist durch die mit erstarrter Miene vorgetragenen Komplimente der almadanischen Barone (die in seinen Ohren wie Drohungen klingen) verunsichert, er fürchtet ihren beißenden Humor (der immer ein kaum feststellbares Maß an Spott enthält) und ist inzwischen fest davon überzeugt, daß diese mächtigen Frauen und Männer in Punin und Gareth über sein weiteres Schicksal, wenn nicht gar über seine Ermordung verhandeln.

Während der vielen Monate, in denen er sich nun schon um Cumrat kümmert, hat sich bei ihm ein Verfolgungswahn entwickelt, der darin gipfelt, daß er aus eigener Tasche Wachen anheuert, die ihn vor den Almadanern schützen sollen.

Stellen Sie den Baron, der übrigens darauf besteht, immerzu mit „Euer Hochgeboren“ oder „Erlauchtester Herr Rat“ angesprochen zu werden, als paranoid und furchtsam dar. Palf, gewohnt, in Gareth ein sicheres und wohlbehütetes Leben zu führen, fühlt sich hier unten im Almadanischen jederzeit und von fast allen bedroht. Auf der anderen Seite ist er aber so pflichtbesessen, daß er niemals den vermeintlichen Drohungen der Almadaner nachgeben würde. Dies ist schließlich auch der Grund, warum der Reichsrat ihn für diese doch recht schwierige Aufgabe auswählte.

Den Worten des Barons ist im übrigen zu entnehmen, daß er schon häufiger in ähnlich verzwickten Situationen steckt, diese aber bisher immer durch seinen Mut, seinen edlen und zweifellos reichstreuen Namen und auch mit Hilfe seiner außergewöhnlichen Schwertkünste zur Zufriedenheit des Kaisers lösen konnte. Hier in Almada aber benötigt der tapfere Reichsbeamte, der seinen „bescheidenen“ Berichten zufolge schon unzählige Verschwörungen aufdeckte und Attentäter eigenhändig zur Strecke brachte, die Hilfe der Helden, da in diesem Fürstentum noch nicht einmal dem Adel zu trauen sei. Damit aber die Charaktere nicht glauben, in diesem Abenteuer nur als eher unwichtige Gehilfen für den so heldenhaften Baron ihre Köpfe hinhalten zu müssen, sind hier einige der wichtigsten Werte des Herrn von Ähregatter aufgeführt:

Palfs Werte:

MU 9; AT 9; PA 9; LE 42; RS 1;
TP W+3 (Papier); GST 1; AU 51;
MR 1

Aufgrund dieser Zahlen sollte es Ihnen nicht schwerfallen, die Geschichten des Barons ins rechte Licht zu rücken ...

Was bisher geschah

12. Rah. 26: Ein Lastenaufzug, mit dem ein gewaltiger Steinquader von einer Flußbahn zur Baustelle hinaufgezogen werden sollte, zersplitterte urplötzlich. Der herabstürzende Steinkoloß beschädigte die kleine Schaluppe derart, daß sie sofort sank, zwei Arbeiter ertranken in den Fluten des Yaquir. Das Bedienungspersonal des Aufzuges behauptete später, daß Blitze über die Stützbalken gefahren seien, worauf diese in Windeseile verfaulten und dann zu Staub zerfielen. Von den besagten Stützbalken konnte tatsächlich keine Überreste gefunden werden.

14. Rah. 26: Als bei Arbeitsbeginn die Zeugmeisterin für die Arbeiter Spitzhacken und Schaufeln aus dem Schuppen holen wollte, in dem diese während der Nacht eingeschlossen waren, mußte sie feststellen, daß alle Eisenteile völlig verrostet waren und bei der geringsten Berührung zu Staub zerfielen, so daß neue Werkzeuge aus Punin herbeigeschafft werden mußten. Palf von Ähregatter begleitete die Zeugmeisterin und einige Arbeiter in die große Stadt am Yaquir, nachdem er mit dem (almadanischen) Hauptmann der (almadanischen) Wachtruppe

gestritten hatte. Dieser stellte nämlich nach einer Befragung aller Arbeiter die Ermittlungen ein und legte dem Oberkanzleiasessor einen in dessen Augen völlig unzureichenden Bericht vor. In Punin heuerte der Baron dann die Helden an.

16. Rah. 26: Die Helden reisen mit Palf von Ähregatter zurück nach Cumrat.

18. Rah. 26: Ankunft in Cumrat.

Die Baustelle

Wenn die Helden mit dem Baron von Ähregatter die Baustelle erreichen, umgibt sie eine einmalige Geräuschkulisse: Die Flüche der Fronarbeiter vermischen sich mit dem Gesang der Steinmetze, die im Takt ihrer Hammerschläge ein melancholisches Lied angestimmt haben. Unter den Meißlern und Metzen befinden sich auch viele Zwerge, deren dunkle, kehlige Stimmen voll und laut zwischen den menschlichen hervorklingen. Dann übertönt das Quietschen einer Seilwinde,

deren Stricke unter dem Gewicht eines gewaltigen Steinquaders knarren und ächzen, das Stimmengewirr. Sicher drei Dutzend Arbeiter ziehen keuchend an den Seilen des zweiten, noch intakten Lastenaufzugs am Steilufer (2), um den Felsblock von einer Flußbarke am Anleger auf das dreißig Schritt höher gelegene Baugelände zu hieven.

Als der Koloß endlich oben angekommen ist, wird er mittels einer Schiene, die im weit über den Felsrand ragenden Lastarm verläuft, eingeholt. Am Ende der Schiene wartet schon ein von vier Mherwati gezogener Holzschlitten auf den Steinblock. Eine breite Schleifstrecke auf Fels und Sand zeigt an, daß man ihn nach oben zum Oktogon (I), dem späteren Herzstück der Pfalz, ziehen will, wo er wohl einem der sieben inneren Türme neben einer Unzahl gleichgearteter Steine als Fundament dienen wird.

Die ungefähr passenden Ausmaße wurden dem steinernen Ungetüm bereits in den Steinbrüchen am Bosquir gegeben, von wo man einen Großteil der für den Bau benötigten Granit- (Fundamente und Mauern) bzw. Sandsteinblöcke (Zinnen, Tür- und Fenstereinfassungen) bezieht. Der Transport erfolgt mit Flußbarcken, die direkt unter dem Lastenaufzug an einigen in den Flußgrund getriebenen Holzpfählen (3) anlegen können.

Auf der Baustelle wird der Felsbrocken nochmals bearbeitet und ganz genau eingepaßt. Mörtel benötigt man nur, wenn man mit kleineren Steinen oder in großer Höhe arbeitet. Dies wird jedoch noch einige Zeit dauern, da man noch immer mit der Aufschüttung und Abtragung der Felspitze, auf welcher Cumrat einst thronen soll, befaßt ist – Dutzende von Arbeitern sind damit beschäftigt, einen künstlichen Burgberg anzulegen, so steil, daß kein (menschlicher) Feind ihn jemals erklimmen kann.

Seit einigen Monden arbeitet man auch schon an den Fundamenten und Kellern des Oktogons, und eine Stütz- und Trennmauer wird mit insgesamt fünf Wachtürmen zwischen den geplanten Lustgärten im Süden des Oktogons (Teile von II und IIIb) und der späteren Garnison (IIIa) hochgezogen.

Die betriebsame Geschäftigkeit und der Einsatz mittelalterlicher Bautechniken (Seilwinden, Lastschlitten, Rutschrampen, Holzgerüste und Hängeschaukeln für Steinmetze) geben diesem Abenteuerort ein ganz besonderes Flair. Auch die eigentümliche Stimmung, die entsteht, wenn Fronarbeiter unter der unerbittlichen Aufsicht von fronherrli-



chen Bewaffneten (die letztlich ihre Vettern, Schwager und Brüder sind) an einem gigantischen Projekt arbeiten müssen, das nach seiner Fertigstellung wahrscheinlich als Zwingfeste der weiteren Unterdrückung und Ort adliger Willkür dienen wird, ist rollenspielerisch sehr interessant.

Auch die Meinung der freien Handwerker aus den großen Städten Punin und Ragath und den kleineren Städten im Yaquirtal, die für viel Arbeit nur wenig Geld zu sehen bekommen, mag bezüglich der Pfalz nicht die beste sein, doch wer von ihnen würde es wagen, dem Aufruf der mächtigen almadanischen Adligen nicht zu folgen?

Stellen Sie die Atmosphäre und die Stimmung, die die Charaktere auf der Baustelle vom ersten Augenblick umfängt, möglichst eindringlich dar, wobei es Ihnen überlassen bleibt, wie die Antworten auf folgende Fragen in Ihrer Version dieses Abenteuers ausfallen:

— Schlägt den Helden die Verachtung der Arbeiter entgegen, die in ihnen nur weitere Büttel sehen?

— Wie reagieren die almadanischen Soldaten auf die neue „Konkurrenz“, und gibt es irgendwelche Anzeichen dafür, daß die Almadaner tatsächlich das Bauvorhaben Cumrat sabotieren wollen?

— Haben die Helden aufgrund ihrer Herkunft und Geschichte gute Chancen, bei den Arbeitern Freunde und Informanten zu finden, oder fällt es ihnen leichter, mit den Wachsoldaten bzw. mit den freien Handwerkern umzugehen?

Da sich der Unfall in unmittelbarer Nähe von Ähregatters Behausung ereignet, werden die Helden höchstwahrscheinlich zu den ersten gehören, die den Ort des Geschehens erreichen. Die Abenteurer werden dabei sogleich bemerken, daß dieser „Erdrutsch“ eigentlich ein „Felsbruch“ war, d. h., daß ein Stück der natürlichen Felsformation ohne ersichtlichen Grund abgebrochen und, was noch erstaunlicher ist, auf seinem Weg in die Tiefe zu Staub zerfallen ist!

Stellen Sie Ihren Spielern die Situation so deutlich dar, daß es deren Charakteren einfach nicht entgehen kann, daß hier übernatürliche Dinge eine Rolle spielten.

Nachdem die Toten und Verletzten geborgen wurden, bittet der Baron von Ähregatter die Helden nochmals eindringlich, „den Dingen auf den Grund“ zu gehen. Er ist immer noch fest davon überzeugt, daß almadanische Zauberer die Anschläge verüben, um den Bau von Cumrat aufzuhalten bzw. unmöglich zu machen. Als Beweis für seine Überlegungen führt er an, daß ob der Beseitigung der Schäden, die der letzte Vorfall am 14. Rah. verursachte, sage und schreibe vier Arbeitstage verloren gingen.

Es entspricht der Mentalität des Garethischen Beamten, daß er diese eigentlich recht lächerliche Bauverzögerung bedauert, doch kein Wort über die getöteten Steinmetze verliert. Er scheint völlig zu vergessen, daß die Vorfälle der letzten Tage sich verheerend auf Moral und Einstellung der Arbeiter auswirken.



Geben Sie den Helden etwas Zeit, um sich mit der Situation auf der Baustelle vertraut zu machen, bevor Sie gegen Abend des 16. Rah. das folgende Ereignis einflechten:

Der Unfall ...

Mit Einbruch der Dämmerung verstummen die Geräusche auf der Baustelle. Die Arbeiter geben ihre Werkzeuge ab und trotten über die Serpentina hinunter zum Lager, wo die Unfreien in kargen Baracken auf Strohlagern hausen, während auf die Handwerker ein richtiges Bett wartet. Nur wenige widerstehen der Müdigkeit, um den Abend in der Schenke (8) zu verbringen, die ein freier Almadaner im Arbeiterlager unterhält.

Den Helden werden übrigens zwei Räume im Haus des Bauleiters (1) zugewiesen, damit sie auch in der Nacht über dessen Sicherheit wachen können.

Als gerade die letzten Fronleute jene Rampe verlassen, die von der späteren Garnison (IIIa) hinunter zum äußeren Befestigungsring (IV) führt, kommt es zu einem Erdrutsch, der neben einigen Quadern Gestein auch drei Steinmetze mit in die Tiefe reißt (der Verlauf der Abbruchkante ist auf der beiliegenden Karte gestrichelt eingezeichnet).

... und seine Wirkung

Am nächsten Morgen muß der Baron jedoch feststellen, daß er die Situation falsch beurteilt hat:

Als die Unfreien sich zur Arbeit einfinden sollen, stellen die Vorarbeiter fest, daß in der Nacht sieben Fronarbeiter geflohen sind. Doch dies ist nicht die schlimmste Nachricht des neuen Tages. Die Steinmetze, bei denen es sich in aller Regel um freie Handwerker handelt, bleiben geschlossen der Arbeit fern.

Als der Baron mit den Helden und einigen Wachsoldaten ins Lager der Handwerker hinabsteigt, um diese nach dem Grund ihrer Arbeitsverweigerung zu fragen, muß er erfahren, daß die Steinmetze ihre Arbeit erst dann fortführen wollen, wenn sichergestellt ist, daß der Fluch, der offensichtlich seit einigen Tagen auf der Baustelle lastet, gebrochen ist. Die Beteuerungen und auch Drohungen des Oberkanzleiassessors können die Handwerker nicht bewegen, ihre Arbeit wieder aufzunehmen.

Während dieser Diskussion werden die Helden zum ersten Mal die Geschichte von Itzach und Aytan hören. Einige der Steinmetze werden in ihrer Argumentation diesbezüglich Andeutungen fallen lassen, wonach die sicherlich neugierig gewordenen Helden von einem der Soldaten die ganze Geschichte erfahren können:

Die Sage von Cumrat

Es lebten einmal vor langer, langer Zeit die Gebrüder Itzach und Aytan. Beidewar die Söhne eines reichen Kaufmanns aus Fasar, jedoch hatten sie nichts vom Fleiß und der Tüchtigkeit ihres Vaters geerbt. Die Mutter hatte es gar schwer mit ihnen, und auch des Vaters strenge Hand konnte sie nicht bändigen. Unheil war ihr eben, Spott und Trotz ihre beißenden Waffen.

Sogeschahes, daß man sie nicht länger in Fasar dulden wollte, und sie wurden verbannt. Doch weder Reue noch Einsicht zeigten die beiden, welche Fasar und der weinenden Mutter voller Verachtung den Rücken kehrten.

„Fasar haben wir getrotzt!“ rief Itzach. „Wohlan“, entgegnete Aytan, „laß uns den Baum dort versuchen!“ Sie taten es, und wie sie ihn zwangen, so endete der Baum sein Gedeihen und starb.

„Fein!“ rief Itzach, und Aytan spornete ihren Hochmut noch an: „Nun das Feld dort, es gedeiht so schön!“ Und sie zwangen das Feld, daß es verdorrte.

„Prächtig!“ schrie Itzach, und alle Vögel, die ihn hörten, starben. „Tod!“ geiferte Itzach, daß im ganzen Land die Erde bebte. So zogen die Brüder durch die Welt, die unter ihren Worten verdorrte und durch ihre Taten starb. Schließlich erreichten sie einen großen Fluß mit dem Namen Yaquiro, der sich behäbig seinen Weg in den Abend bahnte, und mit ruhiger Allmacht über alles Leben im Umkreise herrschte.

„Den wollen wir zwingen!“ sprach Itzach, und Aytan endete: „Wir wollen uns seiner Macht nicht beugen, eher wollen wir sterben!“ So stiegen sie hinab in die Fluten, und siehe: Der Yaquiro beugte sich und floß an ihnen vorüber.

Doch nun zürnten die Götter, die auf die Frevler aufmerksam geworden waren. „Cumrat“, sprachen sie, was in der Sprache der Himmlischen „Stein“ bedeutet und „leblos“, und die Unbelehrbaren wurden zu Felssteinen, von nun an auf ewig der Macht des Wassers zu trotzen. ...

Schließlich beendet der Baron von Ähregatter seine Verhandlungen mit den Steinmetzen ergebnislos. Wieder zurück in seinem Haus, bittet er die Helden nochmals, so schnell wie möglich die Saboteure und Aufwiegler ausfindig und dingfest zu machen und auszuschalten. Er bietet eine Prämie von 50 Dukaten an, wenn dies in den nächsten zwei oder drei Tagen geschieht.

Die Ermittlungen

Während nun die Helden versuchen, den seltsamen Vorfällen der letzte Tage auf den Grund zu gehen, werden sie sicher viele Vermutungen und Gerüchte hören, von denen hier nur einige beispielhaft aufgeführt wurden:

— „Durch diesen verdammtten Bau wurde die Ruhe der Brüder im Fluß gestört. Noch rühren sie sich nur, doch wenn sie erwachen, dann sterben wir alle!“ (almanische Fronarbeiterin)

— „Als der Lastkran zerfiel, sah ich Funken und Blitze, die durch das Holz fuhren. Alles ging so unheimlich schnell, doch dann zerbrachen die Balken, als wären sie faul und morsch. Das mit den Blitzen habe ich auch den Soldaten erzählt, doch diese meinten wohl, daß ich mich nur aufspielen will. Will ich aber gar nicht, denn was ich gesehen habe, habe ich gesehen ...“ (trunksüchtiger Windenmeister)

— „Dahinter steckt diese falsche Kaiserin! Ihre Spione und Saboteure sollen wohl verhindern, daß die Horasschlange in Wasser baden muß, in welches zuvor ein wahrer Kaiser geschied. Ihr versteht sicher, was ich meine, oder?“ (Wachsoldat)

— „Die Werkzeuge sahen aus, als wenn sie einen Götterlauf im Yaquir gelegen hätten. Langsam glaube ich den Geschichten über diese versteinerten Brüder im Strom, die alles zerfallen und verrotten lassen ...“ (Zeugmeisterin)

Es gibt erstaunlich viele Leute, die glauben, daß die beiden Felssäulen im Fluß an den Geschehnissen auf der Baustelle irgendwie beteiligt sind. Wenn die Helden diesen Vermutungen nachgehen wollen, können sie sich ein Ruderboot im nahe gelegenen Dorf ausleihen, um Itzach und Aytan zu besuchen.

Die Untersuchung der beiden Felsformationen, die mit viel Phantasie tatsächlich zwei versteinerte Riesen darstellen könnten, bringt jedoch nichts außergewöhnliches zutage.

Auch Untersuchungen am zersplitterten Lastkran, an den verrosteten Werkzeugen oder am Felsbruch zeigen nur, daß hier ungewöhnliche Kräfte zu einem raschen Zerfall unbelebter Materie führten. Ein diesbezüglich erfahrener Magier in der Gruppe kann vermuten, daß nur Sprüche wie DESINTEGRATUS PULVERSTAUB bzw. EISEN-ROST UND GRÜNER SPAN für diese Zerstörungen verantwortlich sein können.

Magisch begabte Helden werden nun vielleicht versuchen, mittels Hellsichtzauberei den Dingen auf die Spur zu kommen. Dabei können sie zwar noch Spuren von Magie an den zerstörten Objekten feststellen (mittels ODEM ARCANUM), doch nur dann, wenn sie diese von der Baustelle entfernen. Denn auf der gesamten Hügelspitze, auf der Cumrat errichtet wird, sind Hellsichtzauber sehr erschwert, wenn nicht gar unmöglich. Bis zum Abend des 17. Rah. gelingen Hellsichtzauber im Bereich des Oktogons und aller östlich bzw. nördlich davon gelegenen Gebiete nur dann, wenn dem Anwender eine ZF-Probe +10 gelingt. Ab dem 18. Rah. ist alle Hellsichtmagie auf der Baustelle gestört! – Dieses Phänomen wird im Kapitel **Die Runensteine** genauer erläutert!

Zaubersprüche wie OBJECTUM STUMM funktionieren (wenn sie denn gelingen) auf der Baustelle völlig normal. Sie als Meister sollten jedoch dafür sorgen, daß die Informationen, die mittels solcher Magie gewonnen werden, kaum hilfreich sind. So können z. B. die verrosteten Schaufeln nicht erklären, warum sie rasch alterten, sondern nur gefühllos und sachlich von der plötzlichen Veränderung berichten: ihnen fehlt es einfach an den tieferen Einblicken in die Magietheorie! Einer magisch begabten Heldin wird also recht bald auffallen, daß ein „astrales Feld“ die Baustelle umgibt. Dieses ist leider so geartet, daß alle Versuche, seinen Ursprung zu entdecken, zum Scheitern verurteilt sind. – Folgendes Ereignis eignet sich besonders in dem Falle, daß sich kein zauberkundiger Charakter in der Gruppe befindet, dazu, den Helden (nochmals) zu verdeutlichen, daß ein solches Feld existiert: Während der Wache oder einem 'nächtlichen Ausflug' sehen die Helden in der Nacht vom 17. zum 18. Rah., wie Blitze und Leuchterscheinungen über die Baustelle zucken. Unmöglich bleibt auszumachen, ob das blaugrüne Leuchten eine einzelne Quelle hat, doch wird klar, daß es nur über der Hügelkuppe, auf der Cumrat entstehen soll, zu beobachten ist.

Wenn einem der Helden die Idee kommt, die augenblickliche Sternenkongellation genauer zu betrachten, dann wird ihm nach einer gelungenen Probe auf *Sternenkunde* auffallen, daß Nandus in einer ungewöhnlichen Kongellation zu den Rubinen steht, was einem erfahrenen Sternendeuter (*Sternenkunde-Probe* +3) anzeigt, daß die Götter vor einer List oder verschlagenen Planung (Rubine) warnen wollen (Nandus).

Am nächsten Morgen fehlen wieder einige Fronarbeiter, und die Gerüchte über einen Fluch und finstere Zauberei mehren sich. Die Situation scheint kaum noch kontrollierbar ...

Jasper

Jasper taucht am 18. Rah. zu Cumrat auf und versucht, seine „besonderen Fähigkeiten“ als Wünschelrutengänger anzubieten. Er behauptet, daß er mit seiner Zedernrute Wasseradern in Boden und Fels erspüren könne, was bei der Wahl der Orte für die noch in die Tiefe zu treibenden Brunnen der Kaiserpfalz recht hilfreich sein könnte. Jasper meint, daß man durch seine Hilfe beim Ausheben der Brunnenschächte viel Arbeit sparen könne, und hofft, daß dies der Bauleitung ein paar Goldstücke wert ist.

Also stellt er sich mit diesem Anliegen dem durch die Vorfälle der letzten Tage sehr gereizten Oberkanzleiasessor vor, woraufhin dieser ihn sogleich und kurzerhand von der Baustelle werfen läßt.

Dies scheint Jasper jedoch nicht im mindesten zu irritieren, und er dringt mit Beharrlichkeit und Charme noch zweimal auf den Baron von Ähregatter ein. Schließlich versucht dieser den Wünschelrutengänger mit folgendem Angebot abzuwimmeln:

Jasper solle noch am selben Tag sein Können unter Beweis stellen und eine Wasserader in der Nähe des Arbeiterlagers auftun. Sollte ihm tatsächlich gelingen, eine Stelle ausfindig zu machen, an der man in weniger als zwei Schritt Tiefe auf Wasser stößt, so soll er auch den

Auftrag erhalten, jene Orte zu markieren, wo die Brunnenschächte Cumrats gegraben werden.

Der Baron macht dieses Angebot in der festen Überzeugung, daß im Lager der Arbeiter, das vier Schritt über dem Yaquirniveau und auf felsigem Grund erbaut wurde, nirgendwo Wasser in der angegebenen Tiefe zu finden sei. Augenblicklich müssen die Bewohner des Lagers noch zum Flußufer laufen, um dort an der steilen Uferböschung Wasser zu schöpfen. Dazu müssen sie Eimer und lederne Beutel, welche an Stricken befestigt sind, in den Yaquir werfen, um sie dann, ohne allzuviel zu verschütten, mühselig wieder heraufzuziehen.

Jasper geht sofort auf das Angebot Ähregatters ein, welcher zumindest einen der Helden dem Wüschelrutengänger als Kontrolleur zur Seite stellt. Offensichtlich vermutet der Baron, daß der harmlos wirkende Jasper in Wirklichkeit ein Spion, Saboteur oder Meuchler ist.

Jasper begibt sich sofort ins Lager, wo er einen gegabelten Zedernholzast aus seinem Gepäck hervornestelt. Er faßt die beiden kurzen Enden der Gabel mit den Händen, die er vor die Brust führt, so daß der lange Stiel der Rute waagrecht vor ihm in der Luft steht. Dann schließt er die Augen, und seine Lippen bewegen sich wie im Gebet, als er schließlich mit weiten Schritten losmarschiert. Die Wüschelrute wippt auf und ab, doch der ungeübte Beobachter vermag nicht zu sagen, ob einige dieser Ausschläge kräftiger als andere sind.

Jaspers Weg durch das Lager scheint ungeordnet und willkürlich. Auffällig ist nur, daß er trotz geschlossener Augen jedem Hindernis ausweicht. Sogar einem Bein, das ihm einer der Arbeiter niederträchtig stellt, entgeht er mittels einer plötzlichen Kehrtwende. Dies Schauspiel währt etwa eine Stunde, bis Jasper etwa zehn Schritt nördlich des Lager stehen bleibt, auf den Boden zeigt und behauptet, daß hier Wasser in nur acht Spann Tiefe fließe.

Sofort beginnen einige feixende Arbeiter, an der angezeigten Stelle ein Loch zu graben. Als sie schließlich in einer Tiefe von anderthalb Schritt auf Wasser stoßen, staunen sie – und die bis dahin Jasper ebenfalls verhöhrenden Soldaten – nicht schlecht. Auch der Baron, der erzürnt und ungläubig herbeieilt, betrachtet Jasper mit offenem Mund, bevor er diesem recht widerwillig den versprochenen Auftrag erteilt. Er bietet dem Wüschelrutengänger fünf Dukaten für die Arbeit auf dem Festungshügel, was Jasper dankbar annimmt.

Sollten die Helden ebenfalls von Jaspers Fähigkeiten angetan sein, kommen sie vielleicht auf die Idee, daß der Wüschelrutengänger auch Magie entdecken könnte. Unter Umständen bietet sich ihnen hier die Möglichkeit, den Ursprung des astralen Feldes, welches sie letzte Nacht beobachten konnten, aufzuspüren.

Wenden sie sich diesbezüglich an Jasper, schaut dieser sie nur staunend an und meint schließlich: „Natürlich kann ich Magie erspüren, doch dazu benötige ich eine Rute aus Ulmenholz!“

(An dieser Stelle kann nun ein kleines Abenteuer eingeschoben werden, in dessen Verlauf die Helden aus einem der Wälder jenseits des Yaquirs einen passenden Ulmenast holen. Diesseits des Flusses sind die nächsten Ulmenhaine viel weiter entfernt. Was die Helden in Amhallas, einem Emirats des Kalifats, erleben, bleibt völlig Ihrer Phantasie überlassen. Vielleicht stoßen die Charaktere bei ihrer Suche nach einem passenden Ulmenzweig zufällig auf das Lager einer Räuberbande, die dann in einer spannenden Verfolgungsjagd versucht, die „Schnüffler“ für alle Zeiten verstummen zu lassen. Wichtig ist nur, daß die Helden spätestens am Nachmittag des 20. Rah. wieder in Cumrat ankommen. Fehlt es Ihnen an der Zeit oder der Lust, ein solches Intermezzo vorzubereiten, besitzt Jasper bereits eine Ulmenrute.)

Sollten die Helden am 18. Rah. nicht mit Jasper reden oder nicht auf die Idee kommen, ihn zu fragen, ob er vielleicht den Ursprung des astralen Feldes auf der Hügelkuppe entdecken kann, dann wird er sie (als Vertraute des kaiserlichen Bauleiters) am Mittag des 19. ansprechen. Ihm ist nämlich in der Zwischenzeit das ein oder andere Gerücht zu Ohren gekommen, weshalb er nun von sich aus anbietet, nach den Quellen jener finsternen Zauberei zu suchen. (In diesem Falle besitzt Jasper eine Wüschelrute aus Ulmenholz.)

Jasper, der Wüschelrutengänger

Jasper ist ein achtundzwanzigjähriger Lebenskünstler, der sein Brot mit seinen „besonderen Fähigkeiten“ verdient. Zu diesen zählen neben dem Wüschelrutengehen auch die Trickbetrügerei, die Hochstapelei und der äußerst charmante Umgang mit Damen der höheren Gesellschaft. Nach einigen unglücklichen Zwischenfällen im Lieblichen Feld, bei denen Jasper seine herrschaftliche Garderobe, die für die drei letztgenannten Tätigkeiten unerlässlich ist, in Vinsalt zurücklassen

mußte, halten im Augenblick wieder einmal die Ruten für seinen Lebensunterhalt her.

Das Talent zum Wüschelrutengehen wurde ihm in die Wiege gelegt, was er schon als kleiner Junge entdeckte: Damals fand er am Strand des kleinen Fischerdorfes, in dem er aufwuchs, einen vom Meer blankgewaschenen Tannenzweig, der auf den ersten Blick wie die Hälfte eines weißen Hirschgeweihs aussah. Jasper spielte mit dem Zweig und erschreckte gerade einige der kleineren Kinder, als ihm ein Ruck den Arm, mit welchem er das „Gewei“ auf seinem Kopf festhielt, nach unten riß. Zuerst schrie Jasper entsetzt auf, doch dann bemerkte er, daß der herabsausende Tannenzweig etwas Blinkendes im Sand freigelegt hatte. Sofort legte er diesen „Schatz“ frei und fand ein wunderbares Schwert thorwalscher Machart.

Nach diesem Erlebnis ergründete Jasper immer weiter sein Talent und vervollkommnete diese Fähigkeit. Das Schwert, das er damals fand, begleitet ihn noch heute.

Jaspers Werte:

MU 14; IN 13; FF 15; AT 14; PA 13; LE 46; AE 16*; RS 2

TP 1W+5 (Anderthalbhänder); GST 1; AU 59; MR 8

*) Jasper ist ein Magiedilettant, der beim Einsatz seiner Fähigkeit des „Wüschelrutengehens“ immer W6 ASP einsetzen muß!

Des Rätsels Lösung

Wenn die Helden am 18. Rah. mit Jasper nach dem Ursprung des astralen Feldes auf der Baustelle suchen, sind bereits vier der insgesamt fünf Runensteine versteckt worden (Kapitel Die Runensteine).

Wieder schreitet der Wüschelrutengänger mit geschlossenen Augen über die Baustelle, was jedoch inzwischen kaum noch belächelt wird. Relativ schnell findet er die vier der auf dem Plan von Cumrat markierten Orte, an denen bereits Runensteine verborgen wurden. Die markierte Stelle südöstlich des Oktogons, wo erst heute Abend der fünfte Runenstein in einer Felsspalte versenkt werden soll, kann er natürlich nicht entdecken.

Die Methode, die Runensteine in Felsspalten zu versenken, wurde übrigens auch bei den ersten drei Runensteinen angewandt: Der Felsen, auf dem Cumrat erbaut werden soll, ist natürlich von kleineren Felsspalten und einer Unzahl von Rissen durchzogen. Besonders in der Nähe der künstlich geschaffenen Abbruchkanten zwischen den einzelnen Bauabschnitten trifft man recht häufig auf diese Spalten. Die größeren wurden schon lange mit Lehm und Schotter aufgefüllt, während man hofft, daß die kleineren Risse beizeiten durch den auf einer Baustelle anfallenden Staub und Sand verschlossen werden.

Während der letzten Tage hat augenscheinlich irgend jemand bereits versiegelte Spalten oberflächlich vom Lehm und Geröll befreit, in den entstandenen Löchern die Runensteine versenkt, und dann das Ganze wieder zugeschüttet. Dies geschah in der Nähe des zerstörten Lastkrans, westlich des Werkzeugschuppens und hinter dem Haus des Barons von Ähregatter, dort, wo am 16. Rah. der Erdsturm losgeschlagen wurde.

Jasper findet jedoch noch eine vierte Stelle, an der ein Runenstein versteckt wurde: Im Fundament des östlichen der beiden Nordtürme des Oktogons. Dort wurde er mit einer Unzahl anderer kleiner Steine zur Auffüllung einer unregelmäßigen Fuge zwischen zwei der großen Felsblöcke benutzt. Diese Arbeit wurde erst heute vormittag durchgeführt, und der Oberkanzleissessor weiß natürlich ganz genau, welchen Arbeiter er zu dieser Arbeit eingeteilt hat – einen leibeigenen Tagelöhner namens Kvalor ...

Opfer oder Täter

Es hängt jetzt ganz vom Vorgehen Ihrer Spieler ab, welchen weiteren Verlauf dieses Abenteuer nehmen wird. Im folgenden sollen einige Anregungen gegeben werden, wie die Handlung (unter Berücksichtigung der verschiedenen Vorschläge und Taten der Helden) fortgeführt werden kann:

Offensichtlich war es der Tagelöhner Kvalor, der die Runensteine an den bereits bezeichneten Orten deponierte. Kvalor kann jedoch kaum derjenige sein, der die Runensteine herstellte, denn dieser werden nach ihrer Bergung als äußerst gefährliche Artefakte erkannt (siehe Die Runensteine).

Falls man den Tagelöhner mit dem Namen Kvalor einer unauffälligen Untersuchung mittels eines ODEM ARCANUM unterzieht, stellt sich

jedoch heraus, daß er mit Magie behaftet ist. Ein ANALÜS ARCAN-STRUKTUR zeigt, daß er selbst nicht über die Gabe verfügt, sondern unter dem Bann eines Beherrschungszaubers steht, der am ehesten mit einem sehr mächtigen IMPERAVI ANIMUS zu vergleichen ist. Dieser Zauber mag sehr belesene und gebildete Abenteurer (*Magiekunde-Probe +10!*) sogar jetzt schon daran denken lassen, daß der ehemalige Hofmagier Kaiser Hals, der schurkische Gaius Cordoavan Eslam Galotta, mit derartiger Magie schon häufiger in Verbindung gebracht wurde. Vielleicht steckt er, der Erzfeind des Kaiserhauses, auch hinter den seltsamen Vorgängen auf Cumrat?

Angesichts dieser Untersuchungen und anderer Überlegungen scheint es dem Baron wenig hilfreich, wenn man nun Kvalor vorlädt und intensiv befragt. Er will nämlich wissen, ob tatsächlich Galotta hinter dem Tagelöhner steht – noch immer favorisiert er seine Theorie, daß die almadanischen Barone für Kvalors Taten verantwortlich sind, die er jedoch nicht allein mit der Aussage eines Tagelöhners überführen kann. Er benötigt handfestere Beweise, weshalb er die Helden, wenn diese nicht von allein auf diese Idee kommen, beauftragen wird, Kvalor fortan zu beschatten. Vielleicht werden die Helden auch den Einfall haben, die Fundorte der einzelnen Runensteine auf einem Plan der Baustelle einzutragen, was schließlich zu der Erkenntnis führen mag, daß die ersten vier Stellen, an denen man Runensteine fand, Eckpunkte eines Pentagramms sind. Auf diese Art und Weise können sie, ohne Kvalor zu beschatten, herausfinden, wo der nächste und damit letzte Runenstein versteckt werden soll.

Falls die Helden Informationen über Kvalor bei seinen Kollegen einholen, werden sie erfahren, daß dieser sich schon seit Tagen seltsam benimmt. Früher sei Kvalor ein freundlicher Zeitgenosse gewesen, der gerne mit den anderen Arbeitern trank, scherzte und spielte. Nun sei er aber gänzlich wortkarg. Er brüte die ganze Zeit vor sich hin und sei unansprechbar.

Treten die Charaktere direkt an Kvalor heran, werden sie bemerken, daß die Aussagen seiner Freunde vollkommen zutreffend sind: Kvalor läßt sich in keinerlei Gespräch verwickeln, und starrt nur stumpf vor sich hin. Seine Arbeit verrichtet er jedoch zur Zufriedenheit der Vorarbeiter, die kein schlechtes Wort über ihn verlieren. Im Falle, daß die Helden den Tagelöhner direkt auf die Runensteine ansprechen, werden sie eine böse Überraschung erleben: Kvalor verwandelt sich zu einer wilden Bestie, die mit Gigantenkräften (KK 20) versucht, die Flucht zu ergreifen.

Kvalor, die Bestie

Der Beherrschungszauber, der auf Kvalor lastet, ist so stark, daß er in dem Tagelöhner ungewöhnliche Kräfte freisetzt, sobald die Gefahr besteht, daß das Ziel des ganzen Zaubers nicht erreicht werden kann. In diesem Falle verändern sich die Werte Kvalors wie folgt:

MU 18; KK 20; AT 16; PA 14; LE 43; RS 1

TP (abhängig von Waffe, etwa): W +11 (Spitzhacke); GS 9 (!); AU 63; MR 4

Stellen Sie die Raserei des Tagelöhners als wirklich gefährlich dar. So mag einem Helden, der von dem beherrschten Tagelöhner einen Schlag vor die Brust erhält, für Minuten die Luft wegbleiben. Wenn die Helden den unwahrscheinlich schnellen Kvalor aufhalten wollen, müssen sie ihn besinnungslos oder sogar totschiessen, doch dies wird kaum die Billigung des Barons von Ähregatter finden, da dieser die Hintermän-

ner stellen will. Die voreilige Aktion der Helden würde diese Möglichkeit wohl unwiederbringlich zunichte machen.

Der fünfte Runenstein ist übrigens sehr gut am Fuße des Festungshügels versteckt, und kann somit nicht bei Kvalor oder seinen Habseligkeiten entdeckt werden.

Um den Tagelöhner jedoch über die Steine zu befragen, muß man zuvor die Beherrschungsmagie, die Kvalor in ihrem Bann hält, brechen. Dazu ist ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN vonnöten, das gegen einen Beherrscher der 19. Stufe und mit einem Malus von +19 gelingen muß. Ist dies der Fall, so kann Kvalor die Helden zwar zum Versteck des fünften Runensteines führen, doch auf die Frage, wer ihn behext habe, weiß er keine Antwort. Er entsinnt sich nur, daß er am 10. Rah. in ein nahes Weindorf gehen wollte, um dort etwas Schnaps zu kaufen. Er kann sich auch noch daran erinnern, daß er aufgebrochen sei, doch dann verläßt ihn sein Gedächtnis.

Am Vormittag des 12. Rah. sei er dann in einem nahe gelegenen Gehölz aufgewacht und eine innere Stimme habe ihm ununterbrochen befohlen, die fünf Runensteine, die schon damals in dem Versteck am Fuße des Festungshügels gelegen hätten, im Abstand von jeweils zwei Tagen an ganz bestimmten Stellen der Baustelle zu verstecken. Er habe versucht, den Befehlen zu widerstehen, doch dies habe zu Übelkeit, Schmerz und Schwindel geführt, so daß er einfach gehorchen mußte.

Außerdem versprach ihm die Stimme eine Belohnung, die er sich in einer alten Burgruine nördlich des Yaquirstieges abholen dürfe, sobald er den letzten Runenstein versteckt habe. Ihm war weder bewußt, wozu die Runensteine dienen sollten, noch hat er jemals die Steine mit den seltsamen Vorfällen auf der Baustelle in Verbindung gebracht.

Ein auf dem Gebiet der Beherrschungsmagie bewanderter Held wird, wenn er diesen Bericht hört, sicher erkennen, daß hierin mächtiger IMPERAVI ANIMUS gewirkt wurde, wobei das Opfer zuvor wahrscheinlich mittels einer

Droge oder eines Schlafgifts betäubt wurde. Sowohl die Art der Magie als auch die Anwendung eines alchimistischen Katalysators deuten darauf hin, daß der gesuchte Zauberer ein Gildenmagier der linken Hand ist.

Der einzige Hinweis darauf, wo dieser Schwarzmagier zu finden ist, stellt die verheißene Belohnung dar, die sich Kvalor bei einer alten Burgruine abholen soll.

Auch ohne die Beherrschung zu brechen, können die Helden zu dieser uralten Burgruine gelangen. Wenn sie nämlich Kvalor nur beobachten, werden sie Zeugen, wie er in der Abenddämmerung des 20. Rah. den fünften Runenstein aus seinem Versteck holt, und damit auf die Baustelle schleicht. Oben angelangt, versteckt Kvalor das Artefakt an der Stelle, die auf der beiliegenden Karte mit dem fünften Kreuz südöstlich des Oktogons gekennzeichnet wurde.

Falls die Helden diesen Punkt bereits zuvor als Ort für den letzten Runenstein bestimmten, können sie sich auch hier auf die Lauer legen und auf Kvalor warten. Dies ist besonders dann nötig, wenn die Helden den Tagelöhner während des Tages zu einer überhasteten Flucht getrieben haben (siehe oben!). Denn auch in diesem Falle muß er den Befehlen des Beherrschungszaubers gehorchen, und wird während der Nacht mit dem letzten Runenstein hier auftauchen.

Da die Helden die ersten vier Runensteine bereits entfernt haben, können sie Kvalor in aller Ruhe den fünften anbringen lassen. Das Feld, welches sich zwischen den Steinen aufbauen soll, wird niemals vollkommen und komplett sein.



Hoffentlich lassen die Charaktere die Falle nicht vorzeitig zuschnappen, denn wenn sie Kvalor weiterhin beobachten, führt dieser sie nun direkt zur Burgruine nördlich des Yaquirstiegs. Unter Umständen kann auch abermals der Baron die Abenteurer von einem vorschnellen Zugriff abhalten.

Der die Fäden hält

Das Finale des Abenteuers findet bei jener alten Burgruine statt, wo der Schwarzmagier, der Kvalor bezauberte, kurzfristig untergekommen ist. Von der uralten Burg ist nicht mehr als ein Turm übriggeblieben, dessen unterstes Stockwerk wohl noch soweit intakt ist, daß es ein wenig vor ungemütlichem Wetter schützen kann.

Hier hat der Bösewicht sein Quartier aufgeschlagen und wartet auf Kvalor, um diesen als einzigen Zeugen seiner ruchlosen Tat umzubringen.

Bei dem Schwarzmagier handelt es sich tatsächlich um niemand anderes als Gaius Cordovan Eslam Galotta, der die Runensteine anbringen ließ, damit sie ihm in einer hoffentlich nicht allzu fernen Zukunft dazu dienen sollen, Rache am Hause der Kaiser zu Gareth zu nehmen (Hintergründe sind den Abenteuerbänden **Mehr als 1000 Oger** (1988) und **Die Attentäter** (1991) von Ulrich Kiesow zu entnehmen!). Sobald nämlich die Pfalz feierlich unter der Teilnahme des gesamten Kaiserhauses eingeweiht wird, will er die ungeheuren magischen Kräfte, die in den Runensteinen schlummern, freisetzen. Er ist davon überzeugt, daß kein Mensch, der sich zu diesem Zeitpunkt in der Pfalz aufhält, das Zusammenstürzen der Mauern und Türme, das Zerbersten der Decken und das Aufbrechen des Berges überleben wird. Erst danach wird seine Rache am Kaiserhaus gestillt sein. Das mysteriöse Verschwinden von Kaiser Hal, der ihn einst so schmähte, konnte ihn nicht befriedigen, und so wartete er auf eine Gelegenheit, mit dem „Gezücht aus Gareth“ endgültig aufzuräumen.

Die Art des Finales hängt natürlich davon ab, ob die Helden Kvalor verfolgen oder ob sie aufgrund eines gelungenen BEHERRSCHUNGEN BRECHEN hierher gefunden haben. Da ersteres wahrscheinlicher ist, soll im folgenden vor allem auf diese Möglichkeit eingegangen werden.

So könnte doch z. B. Galotta, sobald Kvalor die Burgruine betritt, hervortreten und mit zuckersüßer Stimme sagen: „Nun sollst Du Deine Belohnung erhalten. Denn Du bist der einzige Mensch, der meinen Traum vom Untergang der kaiserlichen Familie noch verhindern kann ...“

Bevor der Schwarzmagier nun den völlig überraschten Kvalor tötet, sollten die Helden einschreiten. Galotta, der offensichtlich nicht mit einem solchen Widerstand gerechnet hat, zieht sich rasch in den Turm zurück, der nur von einer Seite erstürmt werden kann. Von dort aus versucht er, die Helden nacheinander auszuschalten.

Sollte ihm dies nicht gelingen, was sehr zu hoffen ist, wird er sich endlich, laute Verwünschungen ausstoßend, zurückziehen.

Galotta

Das hervorstechendste Merkmal an Gaius Cordovan Eslam Galotta ist sein Kahlschädel, der genau wie seine Haarlosigkeit von einem üblen Spiel der mächtigen Zauberin Nahema herrührt, das sie einst mit Galotta, dem damaligen Hofmagus, im Hause des Kaisers trieb. Damals wurde Galotta derart gedemütigt, daß er sich durch sein Sinnen nach Rache zum üblen Schwarzmagier wandelte. So war er für den Zug der Oger verantwortlich, der im Jahre 10 Hal Tobrien verwüstete und sogar Gareth bedrohte. Mit dieser Tat, die Hunderte von Menschen das Leben kostete, machte er sich zum meistgejagten Verbrecher des Mittelreiches. Durch seinen vorgetäuschten Tod gewann er jedoch genügend Zeit, um das Land zu verlassen. In der Folgezeit sah man ihn in Brabak und schließlich mehrmals in Al'Anfa.

Galottas Werte:

MU: 16 AG: 0 Stufe: 19 Geb.: 12 Eff. 43 v. H.

KL: 16 HA: 2 MR: 19 Größe: 1,82

IN: 12 RA: 1 LE: 48 Haarfarbe: Kahlschädel

CH: 13 TA: 0 AE: 104 Augenfarbe: graugrün

FF: 14 NG: 4 AT/PA: 11/13 (Zauberstab)

GE: 14 GG: 4

KK: 9 JZ: 5

Galotta beherrscht alle sieben Stab- und auch die fünf Kugelzauber.

Den Kampf mit den Helden wird der Zauberer wie folgt gestalten: Zuerst einmal wird er seinen Rückzug mit einem TLALUCS ODEM (ZF 4) decken. Die Helden, die die grünschillernde Fäulniswolke durchdringen, erwartet er mit einem auf alle gleichzeitig gesprochenen FULMINICTUS (ZF 11). Falls dies nicht oder nur zum Teil gelingen sollte, nimmt er den Kampf mit seinem Flammenschwert (AT 15; TP 1W+17) auf. Galotta versucht, alle Helden, derer er habhaft wird, zu töten. Bereiten Sie also Ihre Charaktere behutsam darauf vor, daß sie es hier mit einem äußerst gefährlichen und skrupellosen Gegner zu tun haben, der durchaus nicht davor zurückschreckt, Störenfriede und unliebsame Zeugen kurzerhand zu beseitigen. Zauberkundige sind sein erstes Ziel, da diese ihm am gefährlichsten erscheinen. Sollte die Gefahr bestehen, daß die Heldengruppe völlig ausgelöscht wird, können sie natürlich Hilfstuppen auftauchen lassen, die der Baron von Ähregatter anführt.

In diesem Fall wird sich Galotta zurückziehen – was er übrigens auch versuchen wird, wenn die Helden ihm deutlich überlegen sind. Dazu zieht er sich an die hintere Turmmauer zurück, aktiviert einen FORTIFEX, der in seine Gürtelschnalle gewoben wurde (Artefakt). Auf diese Art und Weise verschafft er sich den Platz und die Zeit, um mit einem TRANSVERSALIS zu entkommen. (Falls ihm dazu die Astralenergie fehlt, trinkt er zuvor noch einen Zaubertrank, der ausreichend stark ist.) Sorgen Sie also dafür, daß Galotta eine weitere Niederlage hinnehmen muß, doch am Ende wieder einmal entfliehen kann. (Sollten all diese Vorkehrungen nicht ausreichen, ein Entkommen zu gewährleisten, können Sie immer noch auf die Tatsache zurückgreifen, daß Calotta ein Blakharaz-Paktierer des zweiten Kreises der Verdammnis ist...)

Nach dem Sieg

Als Belohnung für ihren Einsatz finden die Charaktere einige alchemistische Tränke, die Galotta neben ein oder zwei Zauberbüchern in seinem Versteck zurücklassen mußte (Inhalte bzw. Titel können sie den Bedürfnissen Ihrer Heldengruppe anpassen).

Baron von Ähregatter wird natürlich die versprochene Prämie auszahlen und die Helden bitten, auch weiterhin für seinen Schutz und für die Ordnung auf der Baustelle zu sorgen.

Falls die Helden zusagen, werden sie Zeugen, wie der Oberkanzleiasessor nur vier Tage nach dem Kampf mit Galotta von einigen almadanischen Baronen aufgesucht wird. Die Barone von Imrah, Khabosa, Cres und Rosenteich samt Gemahlinnen und Gefolge lassen sich die Baustelle in allen Einzelheiten zeigen. Baron von Ähregatter ist äußerst erregt, da er vermutet, daß die Adligen irgend etwas im Schilde führen. Er glaubt nicht an ihr plötzliches Interesse für die Baustelle. Aufmerksame Beobachter können feststellen, daß in der Tat die almadanischen Herren den Bauleiter ein wenig respektlos behandeln. Sie scheinen immer wieder zu vergessen, daß der Oberkanzleiasessor sehr viel Wert darauf legt, mit seinem Titel angesprochen zu werden. Wenn er ihnen dies wieder ins Gedächtnis zurückruft, entschuldigen sie sich sofort, scheinen aber nur wenige Minuten später wiederum vergessen zu haben, daß Baron von Ähregatter ihnen gleichgestellt ist.

Die Barone, die aus zwei verschiedenen, miteinander konkurrierenden Grafschaften kommen, haben zwar in der Vergangenheit einige der für Almada so typischen Adelsfehden geführt, doch sie verstehen es, auf der Baustelle wie alte Freunde zu erscheinen, die gemeinsam einen Ausflug machen.

Ihre an den Tag gelegte Arroganz und ihre vielen Fragen über den Fortgang der Arbeiten setzen dem Baron von Ähregatter sichtlich zu. Immer wieder bittet er die Helden, nicht von seiner Seite zu weichen und immer wieder muß er sich Schweißperlen vom Gesicht tupfen, das wohl aufgrund der Aufregung fast das Karmesinrot Galottas zeigt.

Als der Oberkanzleiasessor den Baronen gerade die Fortschritte bei der Errichtung eines neuen, zweiten Lastkranes zeigen will, bricht plötzlich ausgerechnet (zufällig?) das Stück der Felskante ab, auf dem der Baron von Ähregatter steht. Natürlich retten sich alle möglichst schnell aus dem Gefahrenbereich, und nur der Bauleiter steht vor Schreck so erstarrt, daß er in die Tiefe stürzt ...

Sofort organisieren die Barone eine Rettungsaktion, in deren Verlauf Palf von Ähregatter – glücklicherweise nur leicht verletzt, aber unter schwerem Schock (sieht er doch all seine Verschwörungstheorien gerechtfertigt) – geborgen werden kann. Kein Wort mehr bringt er in Gegenwart der Almadaner heraus, nur noch zitternd steht er da. Als er wieder zu Bewußtsein kommt (und der Besuch fort ist), bittet er in der

Reichskanzlei um seine sofortige Versetzung. Angesichts der Lage in Almada wird dieser Bitte entsprochen.

Bei der Entscheidung über die Nachfolge des Oberkanzleiaassessors stellt sich rasch heraus, daß auffällig viele Beamte der Staatskanzlei während der letzten Tage des Rah. 26 Hal an Dumpschädel oder Darmfräisch leiden. Andere haben wichtige familiäre Angelegenheiten in Weiden oder Perricum zu erledigen, so daß eigentlich nur der Unterkanzleirat R. A. Eslam LaValpo-Sfürcha zur Verfügung steht. Gespannt harrt man der Entscheidung des Reichsrates ...

Auf alle Fälle werden die Helden nach dem tragischen Unfall des Barons von Ähregatter arbeitslos, und man gibt ihnen deutlich zu

verstehen, daß man sie nicht länger auf der Baustelle dulden will. Der Baron von Imrah bezahlt ihnen den noch ausstehenden Lohn, und ein Sekretär des Kronverwesers von Almada stellt ihnen ein Zeugnis darüber aus, daß sie sich bei der Vereitelung eines Anschlages gegen kaiserliches Eigengut ausgezeichnet haben. Dies mag den Abenteuern helfen, wenn sie wieder einmal in fremde Dienste treten wollen – und besonders dann, wenn ein Adliger des Reiches einen Auftrag ausschreibt ...

Ansonsten erhält jeder Held 150 Abenteurpunkte, wovon jedoch für jede entscheidende Idee, die Nichtspielercharaktere (der Baron oder Jasper) einbrachten, bis zu 20 Punkte abgezogen werden können.

Die Runensteine

Nachdem nun die Hintergründe und Zusammenhänge dieses Abenteuers mehr oder weniger aufgedeckt wurden, bleibt noch zu erklären, was es mit den Runensteinen auf sich hat.

Bei diesen etwa apfelgroßen, unregelmäßig runden Sandsteinen sind eine Unzahl verschiedener Zauberrunen in Nanduria eingraviert worden. Die Runensteine haben die außergewöhnliche Eigenschaft, ihrer Umgebung die Astralenergie zu entziehen, die dann durch ein bei ihrer Herstellung festgelegtes Schlüsselritual auf einen Schlag freigesetzt werden kann. Andererseits vermögen sie auch, Zaubersprüchen eine permanente Wirkung zu geben. So wurde in diesem Fall ein permanenter HELLSICHT TRÜBEN über den gesamten Festungshügel gesprochen, der offensichtlich dafür sorgen sollte, daß die Runensteine nicht vorzeitig entdeckt werden konnten (Auswirkungen im Kapitel Die Ermittlungen).

Neben der Rune für HELLSICHT TRÜBEN sind in die Steine noch weitere Zeichen eingemeißelt worden, welche auf die eigentlichen Aufgabe der Artefakte hinweisen. Diese Runen befassen sich ausschließlich mit der Zersetzung von Materie, so daß sie tatsächlich Zauber wie DESINTEGRATUS bzw. EISENROST zu symbolisieren scheinen.

Eigentlich sollten sich diese Wirkungen nicht vor dem bei der Herstellung festgelegten Schlüsselritual beobachten lassen. Doch aufgrund der unvorstellbaren Anstrengungen und Kosten, die die Herstellung eines solchen Runensteines beansprucht, sind die Artefakte niemals auf ihre Wirkung geprüft worden. Somit konnte auch Galotta nicht wissen, daß seine fünf Runensteine gelegentlich ungerichtet Magie freisetzen. Er hatte zwar mit irgendwelchen Schwierigkeiten gerechnet, und deshalb die Platzierung der einzelnen Steine nicht gleichzeitig vornehmen lassen, doch an eine spontane Entladung der Runensteine hat er offensichtlich nicht gedacht.

Die Quelle, aus der Galotta die Runensteine bezogen hat, muß übrigens über magische Kenntnisse bzw. Fertigkeiten verfügen, die man in den Magierkriegen verloren glaubte. Keiner der Magister, die die Artefakte zu Punin untersuchen, kann sich vorstellen, daß Galotta selbst es war, der die Steine herstellte – was Galottas Vorhaben in einem völlig neuen Licht erscheinen läßt ...

Ende Pra. 27 Hal teilt die Spektabilität zu Punin in einer streng vertraulichen Nachricht an die Hofmagier zu Gareth abschließend mit, daß die Runensteine, wenn sie nur einen Götterlauf auf der Baustelle ungestört Astralenergie hätten sammeln können, in der Lage gewesen wären, innerhalb eines Herzschlages die gesamte Festung Cumrat in Staub und Trümmer zu legen. Angesicht dieser Gefahren seien die Artefakte der Hesindekirche zur Aufbewahrung übergeben worden ...

