



Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuervettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für DSA4.de in den Wettbewerb und erreichte Platz 6.

Dreckige Gassen

von Christian Loewenthal

chloewenthal@web.de

Komplexität: (Meister/Spieler) hoch/mittel

Erfahrung: (Helden) Fortgeschritten

Anforderungen: (Helden) Kampffertigkeiten, Heimlichkeit, Interaktion, Talenteinsatz

Ort und Zeit: Gareth, RON/EFF 32 Hal

Vorwort

Willkommen in Gareth lieber Spielleiter! Das vorliegende Abenteuer führt Sie und Ihre Spieler in eine Gegend ein, die von Helden gewöhnlich weniger häufig besucht wird: die dreckigen Gassen der garether Elendsviertel. Das Abenteuer ist zeitlich kurz nach den Geschehnissen in Gareth, im Sommer des Jahres 32 Hal angesiedelt. Näheres dazu finden sie in den AB Nr. 89 bis 93.

Ein kurzer Überblick...

Hier nur ein kurzer Überblick über die Gesamtsituation in den Vierteln Meilersgrund, Südquartier und Roßkuppel.

Die Stadt Gareth wurde während der vergangenen Kriege von einer wahren Flüchtlingswelle überschwemmt. Die meisten der Flüchtlinge ließen sich in den o.g. Vierteln nieder. Dies führte zu einer drastischen Verschlimmerung des dort herrschenden Elends. Es gab und gibt weder genug Platz, noch Arbeit oder Nahrung in den Vierteln. Hinzu kommt, dass die Kriminalität sprunghaft anstieg. Wie man sich vorstellen kann erreichten etliche Gauner, Halsabschneider und Schlimmeres mit dem Flüchtlingsstrom die Kapitale des Neuen Reiches. Die Situation erreichte ihren Höhepunkt als eine große Dürre die Ernten fast vollständig vernichtete und das Notkorn in den Speichern faul geworden war. Das Kaiserreich war durch die Kriege so geschwächt, dass es diese Unglücke nicht auffangen konnte und so nahm das Schicksal seinen bedauerlichen Lauf.

Es kam zu Aufständen und Massenunruhen unter der armen Bevölkerung und schließlich musste gar die kaiserliche Armee eingesetzt werden um der Bedrohung durch die aufgebrachtten Massen Herr zu werden.

Ein Ende fanden die Unruhen, als die kaiserliche Armee in Mühlingen dem Hungermarsch von etwa vierhundert Bürgern der Elendsviertel ein blutiges Ende bereitete, und fast alle Aufständischen regelrecht abschlachtete. Adel, Klerus und Bürgertum waren teils schockiert von dem Massaker und teils erfreut darüber, konnten sich aber allesamt wieder in Sicherheit wiegen, denn der Pöbel schwieg fortan wieder verängstigt.

Die Geschehnisse in diesem Abenteuer beginnen etwa zwei Wochen nach dem Massaker in Mühlingen und führen Sie und ihre Spieler tiefer in die Nachbarschaft Ochsenquell des Südquartiers ein. Ihre Helden werden dabei sowohl in den brutalen Machtkampf, der zwischen den verschiedenen Herrschern der Unterwelt tobt gezogen, als auch mit den alltäglichen Problemen die zwischen den alteingesessenen Bürgern und den neu hinzugezogenen Flüchtlingen bestehen konfrontiert.

Und schließlich lauert im Verborgenen noch ein ganz anderer Feind...

Welche Helden schicke ich ins Rennen?

Diese Frage lässt sich wie so häufig leider nicht pauschal beantworten! Grundsätzlich ist Gareth groß genug um hier jede Art von Rasse, Kultur oder Professionen auftreten zu lassen, ohne dass man sich groß Gedanken um die Reaktionen der Bewohner der Stadt machen müsste. Die Garether sind halt einiges gewöhnt! Einschränkungen ergeben sich lediglich aus der Motivation der Helden und den Aufgaben die von den Helden typischerweise in einem Stadtabenteuer zu bewältigen sind. Es sollte also zumindest ein Held in Ihrer Gruppe sein, der über gute Werte in den Talenten Etikette, Überreden, Überzeugen, Gassenwissen und Menschenkenntnis verfügt. Eigenbrötlerische, nivesische Jäger und gjalskerländer Kundschafter werden sich wahrscheinlich in Gareth nicht so wohl fühlen wie horasische Fassadenkletterer oder garether Höflinge! Was die Motivation angeht können Sie die zugegebenermaßen doch recht plumpe Variante der „Bekannten in Not“ nehmen oder Sie müssen sich etwas ausdenken was eher zu Ihrer Gruppe passt.

Das Abenteuer in aller Kürze

Hier nun, wie versprochen, eine Zusammenfassung des Abenteuers für diejenigen, die sich lieber sofort einen Überblick verschaffen.

Ihre Heldengruppe erhält in Form einer schriftlichen Nachricht eine Bitte um Hilfe von „Tante Gunelde“ einer nahen Verwandte eines Ihrer Helden. Da die Gruppe

momentan nichts Besseres zu tun hat und es sich schließlich um berufliche Weltenretter und Freizeithelden handelt, machen sie sich sofort auf in Richtung Gareth, dort wohnt nämlich besagte Tante. Kurz vor der Stadt werden die Helden Zeugen eines Überfalls, bei dem sie zwar helfend eingreifen jedoch nicht mehr viel verhindern kön-

nen. Die Angreifer fliehen mit einer ominösen Truhe im Gepäck und die Opfer erliegen ihren Verletzungen. Selbstverständlich nicht ohne den Helden das Versprechen abzunehmen die Truhe den Dieben wieder zu entreißen. Helfen soll ihnen dabei ein Händler namens Harad Schacherer.

In Gareth angekommen fällt den Helden sofort auf, dass sich die Tierwelt in den stinkenden Gassen des Südquartiers ausgesprochen angriffslustig verhält. Auch die Menschen sind seltsam gereizt und aggressiv. Als die Helden dann die Tante ihres Freundes aufsuchen, erfahren sie, warum sie gerufen worden sind. Seit die Flüchtlingswelle, ausgelöst durch die borbaradianische Invasion, Gareth erreicht hat, bekämpfen sich in den Straßen alteingesessene und neue Straßenbanden. Eine Bande hat sich dabei auf eine besondere Form der Erpressung spezialisiert. Sie verlangt Schutzgeld von den hiesigen Geschäftsleuten und wird ausgesprochen gewalttätig wenn man sich widersetzt. Etliche Menschen sind bereits zu Schaden gekommen und viele Geschäfte zerstört worden.

Von den örtlichen Behörden ist keine Hilfe zu erwarten, da diese überlastet sind und sich vornehmlich um die wohlhabenderen Viertel der Kaisermetropole kümmern. Darüber hinaus fehlen schlicht und ergreifend die Beweise. Die Helden erfahren lediglich, dass es sich bei den Tätern wohl um tobrische Flüchtlinge handelt, die sich selbst "Tobrische Wölfe" nennen. Wer sich jedoch dahinter verbirgt, wer ihr Anführer ist oder wo sie ihr Hauptquartier haben ist nicht bekannt. Bei den folgenden Ermittlungen stoßen die Helden auch auf Harad Schacherer, dessen Namen sie von dem Sterbenden kennen. Der Händler beauftragt die Helden die geraubte Truhe wieder zu besorgen und bittet sie ebenfalls etwas gegen die Straßenbande zu unternehmen, da sie sein eigenes Leben ebenfalls bedrohen.

Während der weiteren Ermittlungen der wird die grundlose Gewaltbereitschaft bei Mensch und Tier in der Nachbarschaft immer deutlicher und die Helden erfahren nicht nur von weiteren Anschlägen der Wölfe, sondern auch von einer seltsamen Kette von Kindesentführungen. Als ob das alles nicht genug wäre, werden unsere Helden auch noch ständig von einem Unbekannten beschattet, den sie zwar bemerken aber nicht stellen können. Schließlich werden die Helden sogar direkt in die Kämpfe zwischen den verfeindeten Parteien hineingezogen und kämpfen und müssen sich zunächst für eine Seite entscheiden. Es wird immer deutlicher, dass das Ganze zu einem blutigen Straßenkrieg ausartet, wenn nicht schnell jemand etwas dagegen unternimmt. Als dann auch noch eine Patrouille der Stadtgarde einen tobrischen Jungen tötet kocht die Wut der Flüchtlinge über. Die Helden können im letzten Moment einen blutigen Aufstand und eine noch blutigere Niederschlagung desselben verhindern.

Während eines Straßenfestes wird schließlich ein Anschlag auf Coljew Emmerbruch, der Anführer der Wölfe Tobriens, verübt, den die Helden jedoch im letzten Moment verhindern können. Die Helden haben damit Coljews Vertrauen gewonnen und versucht die Helden als Verbündete zu gewinnen. Gemeinsam verhindern sie die Pläne einer Gruppe von Anhängern des Namenlosen und zerstören ein Heiligtum des dunklen Gottes in den Katakomben unter der Stadt. Hilfe erhalten sie dabei von ihrem unbekannten Verfolger, der, wie sich herausstellt, eine junge Phexgeweihte mit Namen Phejana ist. Anschließend decken sie die Pläne, des Händlers Harad Schacherer, des wahren Urheber der Anschläge, auf. Dieser lässt die Tante der Helden entführen um an die Truhe, bzw. deren Inhalt zu gelangen. Gemeinsam mit den Wölfen und der Phexgeweihten befreien die Helden Tante Gunelde und besiegen schließlich (oder hoffentlich) in einem furiosen Endkampf den wahren Bösewicht.

Ein Wort noch ...

Die in dem Abenteuer angegebenen spieltechnischen Daten basieren alle auf der vierten Regeledition, also auf dem neuen, als DSA4 bekannt gewordenem, Regelsystem. In einigen Bereichen sind die Regeln noch nicht vollständig angepasst worden, namentlich in dem Bereich der Tier- und Pflanzenwelt.

Wo noch keine offiziellen Regeln verfügbar waren wurde improvisiert. Es kann demnach sein, dass die Werte einer Wolfsratte in kommenden, offiziellen Publikationen nicht, den hier vorgeschlagenen Werten entsprechen.

Leider lässt sich das nicht vermeiden, aber wenn die angegebenen Werte auch vielleicht nicht den zukünftigen, offiziellen Werten entsprechen, so sind sie doch spielbar.

Es gibt im gesamten Text mehrfach Verweise auf diverse Publikationen des Schwarzen Auges. Der Einfachheit

halber wurden dafür Abkürzungen verwendet, die unten aufgeführt sind.

Die zahlreichen Texte zum nacherzählen sind keinesfalls bindend für Sie oder Ihre Gruppe! Ich habe die Texte lediglich deshalb eingefügt um Ihnen beim Lesen ein Gefühl für die Stimmung der jeweiligen Szene zu vermitteln. Wenn Ihnen die Texte nicht gefallen oder Sie sich eine Szene ganz anders vorstellen dann fühlen Sie sich bitte so frei und verändern die Texte oder ersetzen sie sie durch eigene Kreationen. Wie bei fast allen DSA-Publikationen gilt: was gefällt bleibt, was nicht gefällt kann geändert werden!

Das Abenteuer enthält alle für das Spiel notwendigen Hintergrundinformationen. Leider kann und darf die Kaiserstadt in dem vorliegenden Abenteuer nicht in aller Ausführlichkeit beschrieben werden. Dem geneigten Leser sei deshalb wärmstens die Regionalbox „Stolze Schlösser, Dunkle Gassen“, und darin insbesondere das Heft „Die Kaiserstadt Gareth“ empfohlen. Das darin enthaltene Hintergrundmaterial erleichtert einem das Leiten einer Spielrunde in Gareth ungemein und liefert

eine Unmenge an Idee zur farbenprächtigen Darstellung der Hauptstadt des Neuen Reiches.

Abkürzungen:

Land der Stolzen Schlösser: LdSS

Die Kaiserstadt Gareth: DKG

In dunklen Gassen: IdG

Kirche, Kulte, Ordenskrieger: KKO

Avanturischer Bote: AB

Kapitel Eins: Der Hilferuf

Die Ereignisse im ersten Kapitel des Abenteuers verlaufen chronologisch und führen Ihre Helden von Wehrheim nach Gareth. Da die Reise für das Abenteuer keinerlei Bedeutung hat, wurde sie auch nicht weiter ausgestaltet. Sollte es in Ihrer Gruppe üblich sein jede Reise auszuspielen, so müssen Sie diese improvisieren.

Wie alles begann!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr befindet euch auf der Reichsstraße II Richtung Gareth. Die Praiosscheibe steht bereits tief am Himmel und hat schon einiges von ihrer Kraft eingebüßt. Missmutig trottet ihr die Straße entlang und beobachtet die Bauern auf den vorbeiziehenden Feldern rechts und links des Weges. Zuerst wart ihr froh gewesen Wehrheim verlassen zu können. Beim Betreten der Stadt habt ihr noch über die ungeheure Menge an Soldaten, Söldnern und Bütteln gestaunt, doch die ständigen Kontrollen durch Bannstrahler und Soldaten, die allgegenwärtigen Werber der kaiserlichen Armee und die biederer Häuser und Straßen waren euch bereits nach kurzer Zeit nur noch lästig und langweilig. Als ihr die Stadt schließlich wieder verlassen habt, wart ihr froh eine neue Aufgabe vor euch zu haben, auch wenn der Lohn dafür mehr als fraglich ist. Leider gestaltete sich eure Reise bis jetzt nicht viel interessanter als das ach so saubere Wehrheim. Bereits nach wenigen Tagen wurde euch zunehmend langweiliger. Die Felder, Weiler und Dörfer waren zwar schön anzuschauen, glichen sich jedoch zu sehr um nach einer Weile noch interessant zu sein. Die Hitze, die in diesem Rundra besonders heiß war, tat ihr übriges um euch bereits nach wenigen Meilen wieder nach einem der zahlreichen Rasthöfe mit ihrem kühlen Bier Ausschau halten zu lassen. Nun, weit habt ihr es ja nicht mehr. Wenn ihr zügig vorankommt, könnt ihr die mächtigste Metropole des Kaiserreiches noch heute erreichen.“

Nun denn, Ihre Helden befinden sich also im heißesten Mond des Jahres 32 Hal auf der Straße von Wehrheim nach Gareth. Zeit zu klären warum sie sich dort befinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Mangels einer interessanteren Ablenkung geht ihr in Gedanken noch einmal durch, was euch zu dieser Reise bewogen hat. Ihr hattet schon eine ganze Weile im gemütlichen Gasthaus „Bei Mutter Travine“ gesessen und eure trockenen Kehlen befeuchtet. Nach dem Auftrag den ihr hinter euch hattet war das auch dringend erforderlich gewesen. Wochenlang hattet ihr einen weidenschen Händler auf seiner Route von Trallop über Baliho nach Wehrheim begleitet. Außer Staub und Hitze, waren eine Kuh, die sich beharrlich weigerte die Straße zu räumen, und ein halbwüchsiger Taschendieb die einzigen Gefahren die euch unterwegs begegneten. Schließlich wart ihr alle mehr als froh, als ihr endlich Wehrheim erreicht und den vereinbarten Vertrag damit erfüllt hattet. Der windige Händler hat zwar noch versucht euch um einen Teil eures Lohnes zu betrügen, doch in direkter Konfrontation haben sich rondrianische Argumente den phexischen als überlegen erwiesen. Bevor es zu einer ernsthaften Auseinandersetzung kam hatte der Händler schon klein beigegeben. So seid ihr dann auf direktem Wege mit eurem Lohn in das erwähnte Gasthaus und habt euch erst einmal was Kühles gegönnt.

Nach einigen eher ereignislosen Tagen, die ihr vorzugsweise in den Schenken und Tavernen der biederer Stadt verbracht habt, und euch bereits wieder den Großteil

eures Silbers gekostet haben, kam schließlich euer Gespräch auf die Frage was ihr nun als Nächstes tun wollt. Klar waren für euch nur zwei Dinge: Erstens, dass das Silber des Händlers nicht mehr lange reichen würde, und Zweitens, dass ihr von der Tätigkeit als Begleitschutz die Nase gestrichen voll hattet.

Ihr wart deshalb mehr als froh, als plötzlich ein Beilunker Botenreiter in dem Gasthaus erschien und eurem Freund [Name eines der Helden] eine Nachricht überbrachte. Wie sich herausstellte stammte sie von seiner Tante aus Ga-

reth. [Held/Heldin] gab dem Boten ein angemessenes Trinkgeld und orderte beim Wirt Wein und eine Mahlzeit für den erschöpften Reiter. Dann, als der Bote sich zurückgezogen hatte, öffnete [Held/Heldin] ungeduldig das Siegel und begann den Brief zu lesen. Neugierig habt ihr euren Freund dabei beobachtet wie er die Nachricht las und sein Gesichtsausdruck dabei von Überraschung zu Bestürzung wechselte. Nachdem [Held/Heldin] die Nachricht durchgelesen hatte, reichte er euch das Pergament und ihr konntet die Nachricht selber lesen.“

Den Zwölfen zum Gruße liebe(r) [Held/Heldin]!

Wie ist es dir in den letzten Monden ergangen? Ich hoffe gut! Wann Erinnerst Du dich endlich wieder einmal Deiner alten Tante? Dein Vater hat mir geschrieben, dass Du dich nach Deiner Ausbildung entschieden hast ein Leben als Herumtreiber/in zu führen. Ich habe ihm immer gesagt, dass du nicht für ein sesshaftes Leben, wie das unsere, geschaffen bist. Nun, Du kennst seine Meinung zu diesem Thema. Er ist nicht sehr begeistert davon und glaubt, dass Du dein Leben verschwendest. Er war schon immer sehr engstirnig. Du weißt, dass ich dich liebe. Du solltest dich von seinen Predigten nicht einschüchtern lassen, sondern das Leben führen, dass Du dir wünschst. Doch genug der sentimentalen Ratschläge einer alten Frau. Ich schreibe Dir aus einem bestimmten Grund. Ich brauche deine Hilfe in einer dringenden Angelegenheit, die zu erläutern hier der Platz fehlt. Ich kann Dir nur soviel sagen, dass es sehr ernst und dringend ist. Wenn Du es irgendwie einrichten kannst, dann komm bitte zu mir. Du bist meine letzte Hoffnung! Wenn Du mir nicht helfen kannst, dann werde ich wohl alles verlieren. Mögen die Götter ihre schützende Hand über Dich halten!

In Liebe,

Deine Tante Gunelde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„[Held/Heldin] hat darauf bestanden sofort aufzubrechen. Ihr habt also eure Sachen gepackt, viel war es nicht was ihr packen musstet, und habt euch auf den Weg gemacht. Ihr seid jetzt schon eine gute Woche unterwegs und entsprechend erschöpft. Doch Gareth ist ja, den Götter sei Dank, nicht mehr fern.“

Ihre Helden befinden sich also zu Beginn der Geschichte in Wehrheim. Sollten ihre Helden noch Ausrüstungsgegenstände oder Waffen benötigen so können sie diese vor Aufbruch noch kaufen. Das „stählerne Herz des Reiches“ ist groß genug um dort alles kaufen zu können was Heldenherzen höher schlagen lässt. Sie sollten jedoch bedenken, dass die Ware umso teurer wird, je exotischer sie ist. Auch die Gefahren durch die Schwarzen Lande machen etliches Handelsgut teurer als es sonst der Fall war. Dies

gilt insbesondere für diverse, beliebte maraskanische Waffen. Die Preise für Tuzakmesser sind in astronomische Höhen geschossen.

Was illegale Waffen oder Gifte angeht sollten Sie es den Helden unmöglich machen sich derartiges in Wehrheim zu besorgen. Die Stadt ist dermaßen anständig (oder unter Kontrolle der Obrigkeit, das ist eine Frage des Blickwinkels), dass illegale Waren hier nicht zu bekommen sind (jedenfalls nicht ohne die richtigen Verbindungen).

Ansonsten können Sie Ihre Helden nach Herzenslust einkaufen lassen ohne sich Gedanken um das Spielgleichgewicht machen zu müssen. Eine Boronsichel oder ein Andergaster wird das Abenteuer nicht kippen, sondern wird die Helden in den engen Gassen Gareths eher behindern.

Ein alternativer Einstieg

Wie bereits oben schon gesagt ist diese Variante des Einstiegs nicht unbedingt einfallreich und passt auch nicht zwangsläufig zu Ihren Helden, da nicht jeder eine Tante Gunelde aus Gareth zu seiner Familie zählt. Doch vielleicht starten Sie ja gerade mit einer „jungen“ Helden-

gruppe und „Dreckige Gassen“ ist das erste Abenteuer der Helden! In diesem Fall lässt sich sicherlich in der Hintergrundgeschichte von einem der Helden eine Tante Gunelde oder ein Onkel Storko aus Gareth unterbringen. Möglicherweise hat Ihre Heldengruppe sogar bereits ei-

nen Bekannten aus Gareth, dann können Sie selbstverständlich auch diesen anstelle von Tante Gunelde als Aufhänger benutzen.

Sollte Ihnen die Variante des „Bekannten aus Gareth“ generell gefallen oder aus irgendwelchen Gründen für Ihre Gruppe völlig unpassend sein, so müssen sie einen gänzlich anderen Einstieg improvisieren. Aus verständlichen Gründen kann unmöglich jeder mögliche Einstieg ins Abenteuer ausgearbeitet werde, doch hier ein paar alternative Vorschläge:

Die Helden befinden sich in Gareth, als ein Auftraggeber sich an sie wendet um die merkwürdigen Phänomene in dem Viertel zu untersuchen. Als Auftraggeber bietet sich ein Händler oder Handwerker der Nachbarschaft an, oder ein Gardist der Stadtwache der völlig mit der Menge an

Arbeit überfordert ist, den Bürgern aber sagen will er habe „Spezialisten von außerhalb“ angeheuert. Auch der Perainetempel könnte mit einem solchen Auftrag an die Helden herantreten.

Eine andere Möglichkeit wäre es das Abenteuer zeitlich etwas vorzuverlegen und die Helden wegen dem großen Kaiserturnier nach Gareth reisen zu lassen.

Schließlich können sie auch den einleitenden Überfall auf jeder anderen mittelreichischen Straße stattfinden lassen. Der Sterbende nennt dann Wohnort und Name des Händlers und Ihre Helden verfolgen die Diebe bis Gareth.

Wie Sie sehen gibt es eine Fülle von Möglichkeiten. Halten Sie sich keinesfalls sklavisch an den Text des Abenteuers, sondern stricken sie nach Lust und Laune um!

Ein merkwürdiger Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In der Ferne könnt ihr bereits die Stadtmauern der Metropole als dunkle Schatten sehen. Wenn ihr euch beeilt, dann könnt ihr die Stadt noch vor Einbruch der Nacht erreichen. Euer Ziel so dicht vor Augen fällt euch das Reisen wieder leichter, als ihr plötzlich vor euch das Klirren aufeinander treffender Waffen und die Schmerzensschreie Verwundeter und Sterbender hört. Hinter der nächsten Wegkehre seht ihr wie drei Männer auf einen einzelnen Mann eindringen während zwei weitere Kerle verstreut auf der Straße liegendes Gepäck durchwühlen. Zwei Leiber liegen bereits in merkwürdig gekrümmter Haltung am Boden, ein Mann und eine Frau die augenscheinlich tot sind. Der einzelne Kämpfer steht mit dem Rücken an einem Baum. Es ist offensichtlich, dass der Mann sich nicht mehr lange gegen die Übermacht halten kann. Er blutet bereits aus mehreren Wunden und seine Bewegungen wirken schwerfällig und langsam.“

Als edle, aufrechte Recken können Ihre Helden einem solch ungleichen Kampf natürlich nicht tatenlos zusehen. Lassen Sie uns deshalb davon ausgehen, dass Ihre Helden auch wirklich Helden sind und auf Seiten des Überfallenen in den Kampf eingreifen. Sollten Ihre Spieler jedoch aus der Art schlagen und den Räubern zu Hilfe eilen, so haben Sie mein Mitleid, an der Szene wird sich jedoch nicht viel ändern. Die Räuber verschwinden nach ein paar Dankesworten und die Helden können weiter nach Gareth reisen. Sie sollten sich aber in einem solchen Fall

überlegen, ob es sich lohnt mit derartigen Spielern Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges zu bestehen. Gerade das vorliegende Abenteuer braucht echte Helden, keine verkappten Straßenräuber. Aber wie gesagt, gehen wir mal davon aus, dass wir es mit echten Helden zu tun haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Voller Zorn über den feigen Angriff zieht ihr eure Waffen und stürzt euch auf die Räuber. Ein heißer Kampf entbrennt.“

Machen Sie nicht den Fehler ihre Spieler die Situation erst analysieren zu lassen. Vor ihren Augen spielt sich ein dramatischer Kampf auf Leben und Tod ab, und sie haben keine Möglichkeit den Pausenknopf zu drücken. Die Helden müssen sich innerhalb weniger Atemzüge entscheiden ob, und wie sie eingreifen. Zögern Ihre Helden zu lange, können sie nur noch zusehen wie der Letzte der Überfallenen unter den Hieben der Räuber stirbt und diese mit ihrer Beute fliehen. Zur Analyse ist später noch Zeit, jetzt gilt es zu handeln.

Ihre Helden könnten auch auf die sonst löbliche, jetzt jedoch unnütze, Idee kommen, die kämpfende Gruppe erst einmal anzusprechen. In diesem Fall greifen sofort die zwei Räuber die das Gepäck durchwühlen die Helden an und rufen laut fluchend nach ihren Kumpanen.

Die Räuber

Schwerter oder Streitkolben: **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N **LeP** 38 **AuP** 33 **KO** 13 **RS** 3 (Lederrüstungen) **MR** 5 **GS** 7

Bevorzugte Manöver: Wuchtschlag, Meisterparade, Finte, Ausweichen I (8)

Die Räuber sind hinter einer Truhe her, die sich unter den Gepäckstücken befindet und kämpfen verbissen, auch bis zum Tode, bis sie diese haben und ergreifen dann die Flucht. Den Helden kann durchaus auffallen, dass ihre Gegner für normale Straßendiebe eigentlich zu gut bewaffnet sind und zu gut kämpfen können.

Es ist wichtig, dass mindestens zwei der Räuber sterben, damit die Helden die Tätowierung sehen und als eine Art Zugehörigkeitssymbol erkennen können. Des Weiteren dürfen die Helden keinen der Angreifer lebend in die Hände bekommen.

Wenn der Kampf für Ihre Helden zu leicht erscheint, dann können Sie ohne Probleme weitere Räuber auftauchen lassen, die die Straße in Richtung Gareth abgesichert haben und nun nachsehen, warum ihre Kumpane so lange brauchen. Im umgekehrten Fall lassen Sie einfach eine Patrouille der Straßenwacht auftauchen die die Reichsstraße von Gesindel freihalten soll. Eigentlich sollte dies jedoch nicht notwendig sein, da die Räuber nicht daran interessiert sind die Helden zu töten, sondern einfach bei der ersten Gelegenheit mit der Truhe fliehen.

Wie auch immer, nach einer Weile ist der Kampf vorüber.

Das Opfer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr steht schwer atmend zwischen den Leichen der Räuber. Als die Kumpane der Strauchdiebe plötzlich auftauchten, habt ihr schon gedacht euer letztes Stündlein hätte geschlagen, doch Rondra sei Dank war die Kampfkunst der Räuber der euren nicht gewachsen. So wie es aussieht ist die Göttin des Kampfes euch wohl gewogen. Als die Räuber sahen, dass sie euch nicht schlagen können, ist der Rest von ihnen geflohen. Der Krieger, der bei eurer Ankunft noch gegen die Übermacht der Räuber kämpfte, liegt nun vor dem Baum in verkrümmter Haltung am Boden. Als ihr euch ihm nähert, seht ihr, dass er noch lebt. Ihr dreht ihn vorsichtig auf den Rücken, ein leises Stöhnen lässt euch erschauern. Das Stöhnen eines Sterbenden. Der Mann hält beide Hände auf eine tödliche Bauchwunde gepresst. Sein Gesicht ist schmerzverzerrt und er atmet stoßweise und unregelmäßig. Angesichts der großen Blutlache die sich immer schneller um ihn ausbreitet müsste er längst tot sein, doch irgendetwas scheint ihn noch am Leben zu halten.

Mit erstaunlich klarem Blick sieht er euch an. Als [Held/Heldin] sich zu ihm herunter beugt, greift der Verwundete mit seinen blutbeschmierten Händen überraschend zu und zieht ihn/sie näher zu sich heran. Obwohl [Held/Heldin] erschrocken zurückzucken will, gelingt es ihm/ihr nicht, sich aus dem Griff des Sterbenden zu befreien.

“Hört ... mir ... zu. Ihr müsst ... mich anhören! Die Truhe ... sie haben die ... Truhe. Ihr müsst sie ... zurückholen. Die Truhe ... sie ist wichtig. Ihr müsst sie holen ... versprecht ... es mir. Versprecht es!”

Der unbekannte Sterbende spricht abgehackt und hektisch und zum Schluss immer drängender. Er schaut die Helden mit flehendem Blick an und spricht erst weiter wenn die Helden ihm versprechen den Koffer zurückzuholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“[Held/Heldin] nickt und verspricht ihm den Koffer zurückzuholen. “Ihr müsst ... ihr müsst nach, ... nach Gareth gehen. Sucht Harad ... im Südquartier ... Handelshaus. Ihr müsst ihm alles erzählen. Er wird es euch erklären.”

Die Stimme des Mannes wird immer leiser, so dass ihr nicht einmal sicher seid, ob ihr ihn richtig verstanden habt. Ihr lauscht angestrengt um auch kein Wort zu verpassen, als ihr plötzlich merkt, dass der Verwundete nicht mehr atmet. Golgari, Borons unheimlicher Bote, hat ihn bereits geholt. Betreten schaut ihr euch an.

Nach einer Weile erhebt ihr euch und durchsucht die Sachen der Toten, vielleicht geben sie euch einen Hinweis darauf, was hier vor sich geht.“

Wenn Ihre Helden den Tod des Unbekannten und seine rätselhafte Bitte etwas verdaut haben, dann können sie sich an die Untersuchung des Kampfplatzes und der Leichen machen. Folgende Informationen können Sie den Helden mitteilen:

Ein Held mit dem Talent Kriegskunst erkennt, dass der Platz für einen Hinterhalt wie geschaffen ist. Er liegt zwischen zwei eng aufeinander folgenden Kehren und wird rechts und links durch Bäume und hohes Unterholz begrenzt. Das sorgt zum einen dafür, dass man von den umliegenden Feldern schlecht sehen kann was auf der Straße vor sich geht und macht zum anderen eine Flucht abseits der Straße schwer bis unmöglich.

Einem besonders aufmerksamen Helden (Sinnenschärfeprobe + 3) fällt auf, dass alle Räuber eine faustgroße Tätowierung, einen doppelköpfigen Wolf, auf der rechten Brust haben. Der Held muss dafür selbstverständlich nicht alle Leichen ausziehen. Bei einem der Räuber ist das Hemd zerrissen. Eine IN- oder KL- Probe sorgt dafür, dass der Held auch alle anderen Leichen daraufhin untersucht, falls der Spieler nicht von selbst darauf kommt.

Persönliche Gegenstände können die Helden bei keinem der Räuber entdecken. Anders bei den Überfallenen. Sie waren zu Pferd unterwegs, die jedoch gleich nach Beginn des Kampfes das Weite gesucht haben, und hatten Ausrüstung für eine längere Reise dabei, also Schlafsäcke, ein Zelt und ähnliches. Die Gegenstände sind sogar größtenteils noch brauchbar.

Sowohl die Räuber als auch die Überfallenen waren für einen Kampf gut gerüstet, die Überfallenen sogar etwas besser.

Wenn der Kampf vorbei ist und Ihre Helden den Kampfplatz untersucht haben ist es bereits dunkel. Da Ihre Helden in Wehrheim erfahren haben, dass das Wehrheimer Tor eine Stunde nach Sonnenuntergang geschlossen wird, ist es wohl besser die Nacht in einer der Herbergen in Rosskuppel zu verbringen oder gar bei einem der vielen Ortsansässigen um Obdach zu bitten. Auch hier ist die Armut bereits spürbar und für ein kleines Entgelt kann man leicht einen Schlafplatz in der guten Stube am Boden oder im Stall erwerben. Bevor die Helden sich jedoch ausruhen können müssen sie sich noch mit den Hütern des Gesetzes auseinandersetzen die, von einem eifrigen Bäuerlein gerufen, den Schauplatz des Verbrechens mit schnaubenden Rössern betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Langsam fällt die Anspannung von euch ab, und ihr beginnt eure eigenen Schmerzen zu spüren. So wie es aussieht, habt auch ihr einiges abbekommen. Ihr habt euch kaum um eure Wunden kümmern können, als der

laute Hufschlag einer Gruppe Reiter an eure Ohren dringt. In eifrigem Galopp nimmt eine Gruppe der Gareth Stadtwache die Straßenkehre vor dem Kampfplatz und umstellt euch mit militärischer Präzision. Ganz in blau und rot, den Farben des Neuen Reiches gekleidet und gut bewaffnet machen sie einen ebenso herrischen wie disziplinierten Eindruck!“

Machen Sie es Ihren Helden hier nicht zu schwierig. Hauptmann Engsal Riedmund ist ein erfahrener Veteran, der die vermeintlichen Unruhestifter mit diesem Auftritt einschüchtern und etwaigen Widerstand im Keim ersticken will. Ihm ist wenig an einem Kampf gelegen und er wird recht schnell erkennen was sich abgespielt hat und die Helden ihrer Wege ziehen lassen. Vorher wird er natürlich ihre Aussagen aufnehmen und erfahren wollen wo sie zu wohnen gedenken, damit er mit ihnen, falls nötig, noch einmal in Kontakt treten kann!

Wenn Ihre Helden sich hier vernünftig und kooperativ verhalten, dann haben sie hier nichts zu befürchten.

Ankunft in der Kaisermetropole

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Am nächsten Morgen macht ihr euch bereits früh auf den Weg Richtung Hauptstadt. Die Straßen beginnen sich mit vielerlei Reisenden zu füllen. Bauern, Handwerker, Händler, Gaukler, wandernde Tagelöhner, Söldner, Soldaten, Adelige in prächtigen Kutschen und viele, viele andere Reisende sind zu Fuß, zu Pferd oder mit allerlei Wagen unterwegs um die glorreiche Kapitale des Mittelreiches und größte Stadt des Kontinents zu besuchen.

Auch an den Häusern entlang der Reichsstraße könnt ihr erkennen, dass ihr euch der Hauptstadt nähert. Die Bauernhöfe liegen hier dicht an dicht und als ihr vorhin einen der Feldarbeiter gefragt habt, wie weit es noch bis Gareth sei, da hat der unverschämte Bursche laut losgelacht. Ihr wolltet dem frechen Knaben schon Manieren einbläuen, da hat er euch freundlich darauf hingewiesen, dass ihr euch bereits in dem Stadtteil Rosskuppel, und damit in Gareth befindet. Verdutzt habt ihr euch angesehen und seid dann selbst in lautes Gelächter ausgebrochen. Ihr müsst in eurer Müdigkeit

den Grenzstein irgendwann heute Morgen übersehen haben. Mit neuer Kraft macht ihr euch an die letzte Etappe eurer Reise.

Die ländlichen Häuser und Weiden verschwinden schließlich immer mehr und weichen bürgerlichen Fachwerkhäusern, und dann seht ihr sogar die ersten Geschäfte der Handwerker und Kaufleute. Langsam wird euch klar, dass das was ihr Gestern aus der Ferne für die Stadtmauern Gareths gehalten habt, nur das dichte Band der Häuser von Rosskuppel war.

Als ihr endlich das Wehrheimer Tor erreicht müsst ihr mehr als eine Stunde, in einer ständig wachsenden Schlange warten. Die Torwachen waren bei ihren Kontrollen früher schon sehr gründlich, doch seit dem Borbaradkrieg kontrollieren sie jeden der die Stadt betreten will. Die Kontrollen sind nicht unbedingt immer sehr gründlich, doch an ein rasches Betreten der Stadt ist nicht zu denken. Als ihr endlich an der Reihe seid versucht ihr freundlich zu lächeln und einen ungefährlichen Eindruck zu machen, damit die Wache euch schnell durchlässt. Aber entweder seht ihr zu gefährlich aus, oder ihr habt einfach nur Pech. Die Wache winkt euch jedenfalls aus der Schlange heraus und bedeutet euch zum Torhaus zu kommen.“

Die Wächter sind allesamt in den Farben des Kaiserhauses gekleidet, mit blauem Mantel und rotem Barett. Es ist deutlich zu sehen, dass die Wachen angespannt sind und äußerst konzentriert arbeiten. Wenn die Helden auf ihre Fragen höflich antworten und sich bei keiner Lüge erwischt lassen, dann können sie jedoch nach kurzer Zeit passieren. Die Wachleute sind ernst aber freundlich und vor allem gut bezahlt und deshalb unbestechlich (jedenfalls für die Summen über die Helden im Allgemeinen verfügen).

Gareth ist die mit Abstand größte und wichtigste Stadt des Mittelreiches. Zudem befindet sich das Land derzeit im Krieg, so dass ständig mit Spionen oder Saboteuren aus den Schwarzen Landen zu rechnen ist. Die Wachen

sind deshalb besonders wachsam und streng. Die Helden werden nach ihrem Namen und ihrem Herkunftsort gefragt und welcher Profession sie nachgehen. Des Weiteren müssen sie Auskunft geben woher sie kommen und warum sie die Kaisermetropole aufsuchen wollen. Sollten die Helden irgendwelche illegalen Substanzen mit sich führen wäre es besser wenn sie nicht zu finden sind. Das Gepäck durchsuchen die Wachen jedoch nur falls die Helden sich irgendwie auffällig verhalten.

Wenn Ihre Helden sich vernünftig benehmen, sollten Sie ihnen beim Betreten der Stadt keine Steine in den Weg legen. Führen sich Helden den Torwachen gegenüber jedoch wie der weit gereiste Graf Alrik Nasegenalvernundhirnselem auf, dann zeigen Sie ihnen bitte deutlich, dass die Torwachen zumindest am Tor das Sagen haben. Verdächtige Mitbringsel, also schwere Waffen und Rüstungen und alle offensichtlich magischen Gegenstände, werden beschlagnahmt. Für Standessymbole (Magierstab, Rondrakamm, Zweihänder, etc.) gilt dies selbstverständlich nicht, solange der Held seine Berechtigung zum Tra-

gen der Standessymbole beweisen kann (durch Gildensiegel, Schwertfibel, Kriegerbrief etc.). Die Helden bekommen einen Beleg über die Abgabe der Gegenstände und dürfen eine Gebühr von einem Zwanzigstel des wahrscheinlichen Warenwertes berappen (der Schreiber setzt hier üblicherweise einen hohen Wert an). Die Gegenstände werden dann im Haupthaus der Torwache gelagert und müssen innerhalb zweier Tage wieder abgeholt werden. Sollten die Helden länger in der Stadt bleiben wollen, so müssen sie die Gebühr erneut zahlen, sonst gehen die Gegenstände in den Besitz der Stadt über und werden öffentlich versteigert. Quälen Sie die Helden aber bitte nur wirklich mit dieser Prozedur wenn sie sich tatsächlich blöd angestellt haben.

Man kann übrigens eine Genehmigung beantragen um die Gegenstände doch mit in die Stadt zu nehmen. Die Entscheidung hierüber trifft der Hauptmann der Torwache, und der lässt sich schon mal einige Praiosläufe Zeit mit einer derartigen Entscheidung.

In der Stadt

Wenn die Helden sich in der Stadt befinden ist es kaum vorhersehbar, was sie als nächstes tun wollen. Selbst erfahrene Spielleiter können dann ordentlich ins Schwitzen kommen. Die enorme Größe Gareths und die daraus resultierende unüberschaubare Zahl an Orten, Meisterpersonen und Handlungsmöglichkeiten lassen die Leitung eines Abenteuers hier zu richtiger Arbeit werden.

Es kann jedoch auch das Gegenteil eintreten, dass nämlich nicht der Spielleiter von der Fülle die sich ihm bietet erschlagen wird, sondern die Spieler. Viele Spieler sind schlichtweg überfordert und wissen nicht wo sie in der riesigen Stadt anfangen sollen. Dies führt dann meist dazu, dass die Helden von einem Laden und einer Schenke zur nächsten rennen und Gareth sich in den Köpfen der Spieler nur dadurch von anderen Städten unterscheidet, dass es hier alles, aber auch wirklich alles zu kaufen gibt.

Um die Sache zu vereinfachen und einer solchen Entwicklung vorzubeugen beschränkt sich das Abenteuer örtlich auf nur einen kleinen Teil der riesigen Stadt. Dadurch bleiben sowohl die ansprechbaren Meisterpersonen, als auch die Örtlichkeiten die sich zu besuchen lohnen, überschaubar. Der sterbende Mann nannte einen Namen, und einen Stadtteil: Harad und Südquartier. Praktisch, dass in genau diesem Stadtteil Tante Gunelde wohnt. Es liegt also nahe (und ist ehrlich gesagt auch dringend notwendig), dass die Helden sich dorthin begeben.

Es stellt sich nur noch die Frage wohin Ihre Helden sich zuerst wenden: zur Tante oder zum Händler? Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden sich erst einmal zu der Tante ihres Freundes begeben. Dies hat zweierlei Gründe: zum einen ist die Tante eine Blutsverwandte des Helden, und so dürften deren Sorgen und Nöte für den Helden wohl am drängendsten sein, zum anderen brauchen die Helden ein Quartier, was sie bei der Tante wohl am ehesten bekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Als ihr endlich die Kontrollen am Wehrheimer Tor hinter euch gebracht und Alt-Gareth betreten habt, verschlägt es euch schlichtweg den Atem. Gareth ist gigantisch. Selbst diejenigen von euch die die Hauptstadt bereits einmal gesehen haben werden angesichts der schieren Größe wieder von Ehrfurcht gepackt.

Die Straßen sind so breit, dass locker vier Kutschen aneinander vorbeifahren können ohne sich zu berühren. Die Häuser sind allesamt aus festem Stein und mit schwarzen, braunen oder roten Ziegeln gedeckt. Viele von ihnen sind aufwendig verziert und mit Vorsprüngen und Erkern versehen, wie kleine Paläste. Selbst die in der Baukunst Unkundigen unter euch erkennen, dass sich hier Baustile aus vielen Jahrhunderten und zahlreicher Kulturen mischen.

Wie in einem Traum bewegt ihr euch durch die Straßen. Noch nie in eurem Leben habt ihr eine derart gewaltige Anzahl Menschen auf einem Haufen gesehen. Der Markt vor euch hat eine größere Grundfläche als viele der Dör-

fer, die ihr auf eurer Reise gesehen habt und doch scheint er schwarz vor lauter Menschen zu sein.

Ihr seht Menschen aus jedem Volk und jeder Region des Kontinents und sogar etliche Zwerge und Elfen. Und sie alle scheinen mit festem Ziel geschäftig hin und her zu eilen. Es herrscht Allerorten ein Gedränge wie auf einem Jahrmarkt und ständig wird man von einem unachtsamen Fußgänger gestoßen oder geknufft, doch niemand scheint sich daran zu stören.“

Da die Helden sich in der Stadt nicht auskennen ist es am einfachsten sich eines der etlichen Straßenkinder als Führer zu nehmen, die sich für diesen Zweck auch lautstark anbieten. Für wenige Heller bekommen die Helden einen Führer der sie bis zum Puniner Tor bringt, dort können sie sich dann einen neuen Führer suchen. Sollten Ihre Helden sich lieber alleine den Weg durch die riesige Stadt suchen wollen, so lassen Sie die Helden ruhig ein wenig durch das Gassenlabyrinth irren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Staunend und wie erschlagen von der schieren Größe der Kaiserstadt folgt ihr dem dreckigen Jungen durch die Stadt. Ihr überquert Plätze und Alleen die noch breiter und schöner sind als man sie euch beschrieben hat. Überall seht ihr prächtige Patrizierhäuser, Ministerialgebäude oder feudale Villen der Adligen. Als ihr den Zwölfgötter-Platz erreicht bleibt ihr für einen Moment stehen um die wunderschönen, fast schon lebendig wirkenden Statuen

die um den großen Brunnen aufgestellt sind zu bewundern.

Als ihr ein langes, rußgeschwärztes Gebäude seht ist euch zunächst nicht klar worum es sich dabei handelt. Die dunklen Mauern ragen schmutzig in den Himmel auf und passen genauso wenig in die prächtige Stadt wie ein stinkender Oger. Mit einem Male nehmt ihr auch die ungewöhnlich große Schar an ausgemergelten Bettlern, Straßenkindern und Kriegsversehrten wahr, die den Platz davor bevölkern. Neugierig fragt ihr euren kleinen Führer danach, und er erzählt euch, dass es sich bei dem Gebäude um das alte Hippodrom handelt. Die dreckigen und ausgemergelten Gestalten sind allesamt Flüchtlinge aus den im Krieg besetzten Gebieten.

Schauernd wendet ihr euch von dem Hippodrom wieder ab. Der Anblick hat auf euch wie ein Eimer Eiswasser gewirkt. Eilig setzt ihr euren Weg fort.“

Die Helden verlassen Alt-Gareth nun durch das Puniner Tor und betreten das Südquartier. Die Kontrollen in das Elendsviertel hinein sind weniger streng und die Helden können einfach passieren. In der Gegenrichtung ist dies übrigens nicht der Fall.

Solange ihre Helden sich auf der Hauptstraße befinden werden sie kaum einen Unterschied zu den kleineren Gassen Alt-Gareths feststellen. Die Häuser an der Hauptstraße sind zwar alle etwas kleiner und auch nicht so prächtig verziert, doch von einem Elendsviertel weit entfernt. Das Elend beginnt erst in den Nebenstraßen.

Im Südquartier

Tante Gunelde hat es zu bescheidenem Wohlstand gebracht. Sie besitzt ein kleines Fachwerkhaus in der Nachbarschaft Ochsenquell im Südquartier.

Das Südquartier ist das ärmlichste Viertel in Gareth, und manche Nachbarschaften sind derart ärmlich, dass es lebensgefährlich ist sich dort herumzutreiben, tagsüber genauso wie nachts. Die Nachbarschaft Ochsenquell stellt jedoch eine der wenigen Ausnahmen dar.

Der kleine Traviashrein ist ein Grund dafür. Ein weiterer Grund ist, dass sich hier viele kleine Handwerker niedergelassen haben, und hier deshalb nicht vornehmlich lichtscheues Gesindel wohnt, sondern hart arbeitende, größtenteils ehrliche Menschen.

Trotzdem dürften die Verhältnisse die im Südquartier herrschen für Ihre Helden ein Schock sein. Erst recht nach dem sie einen Teil der Pracht von Alt-Gareth gesehen haben.

Des Nachts traut sich jedoch auch hier nur der auf die Straßen, der entweder keine andere Wahl hat, oder sich zu wehren weiß.

Das Südquartier ist nicht nur das schäbigste Armenviertel Gareths, sondern des ganzen Kaiserreiches. Lediglich

Helden die in den Gassen Fasars oder Al'Anfas aufgewachsen sind haben vielleicht schon Ähnliches gesehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Auf dem Weg erzählt euch euer Freund, dass seine Tante eine kleine Schneiderei im Südquartier hat. Sie soll die angesehenste und fähigste Schneiderin in ihrer Nachbarschaft sein.

Als ihr durch die engen Gassen geht, macht sich Ernüchterung in euch breit. Ihr habt euch Gareth immer wie die Stadt vorgestellt, die ihr nach Durchschreiten des Wehrheimer Tores kennen gelernt habt, doch das Bild das sich euch jetzt bietet hat nichts mit dem Gareth eurer Vorstellung zu tun. Natürlich war euch klar, dass nicht nur reiche Leute in Gareth leben können, aber dass es hier so ärmliche Viertel geben könnte, das hättet ihr nicht geglaubt.

Die Gassen sind eng und staubig und von einem Pflaster fehlt jede Spur. In manchen Gassen rücken die Häuser so eng zusammen, dass ihr nur hintereinander hindurchpasst. Der Verfall ist hier allgegenwärtig. Von jedem der Häuser blättert die Farbe in großen Lappen ab, und man-

che der kleinen Fachwerkhäuser scheinen nur noch zu stehen, weil sie sich wie alte Leute aneinander lehnen. Ein unbeschreibliches Geruchswirrwarr nach Essen, fauligen Abfällen, Fäkalien von Mensch und Tier und fremdartigen Gerüchen die ihr nicht einordnen könnt, durchziehen die engen, windstillen Gassen in denen eine feuchte Hitze steht, die das Atmen schwer macht.

Gareth ist die Hauptstadt des mächtigsten Reiches des Kontinents, Gareth ist etwas Besonderes, Gareth sollte etwas Besonderes sein. Doch was ihr hier seht erschreckt euch nicht nur, es stößt euch ab.

Unrat und menschliche Abfälle bedecken an manchen Stellen den Boden so dicht, dass nicht einmal der Staub der Straße zu sehen ist. Leicht bekleidete, fast schon nackte Lustknaben und Mädchen stehen mit glasigem Blick an den Hauswänden oder geben sich in den engen Hauseingängen oder Gassen ihren Freiern hin. Ihr seht ein Pärchen, das sich wie wilde Tiere mitten auf der Straße paart, während einige Schritte weiter Kinder im Dreck spielen. Als ihr näher kommt strecken sie euch mit hungrigen Augen ihre dünnen Ärmchen entgegen. Zwei Männer geraten plötzlich ohne Grund aneinander und stechen mit

Messern aufeinander ein. Überall schaut ihr in ausgemergelte, verbitterte und von einem schrecklichen Leben gezeichnete Gesichter. Alkohol und Rauschkräuter scheinen Vielen hier den Verstand genommen zu haben und häufig seht ihr Menschen die, kaum noch von einem Zombie zu unterscheiden, mit leerem Blick an euch vorbeigehen.

Ein Mann liegt nackt und tot am Straßenrand und einige wilde Katzen machen sich an dem Leichnam zu schaffen. Ihr müsst würgen vor Abscheu und die Empfindlicheren unter euch haben sich bereits übergeben.“

Heißen Sie Ihre Helden herzlich in der Kaisermetropole willkommen. Sie werden einige Zeit hier verbringen müssen. Wenn Ihre Helden geglaubt haben sie könnten über den Kaiser Reto Platz flanieren, das Immanstadion besuchen oder sich die Zeit bei Hofe vertreiben, dann machen Sie ihnen unmissverständlich klar, dass sie sich besser von dieser Vorstellung verabschieden sollten.

Die Helden werden die nächsten Wochen in den dreckigsten Gassen der Kaisermetropole verbringen und die Kehrseite der blinkenden Medaille Gareth kennen lernen.

Gassenimman

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Praios sei Dank scheint die Nachbarschaft in der Tante Gunelde wohnt nicht ganz so heruntergekommen zu sein wie die Nachbarschaften die ihr auf eurem Weg hierher durchquert habt. Die Häuser und Menschen hier, kann man zwar immer noch nur als ärmlich bezeichnen, machen auf euch aber einen etwas gepflegteren Eindruck.

Gerade sagt euer Führer euch, dass es nicht mehr weit sei, da vernehmt ihr plötzlich lautes Geschrei und Gejohle aus einer kleinen Gasse seitlich von euch. Bei genauerem Hinhören könnt ihr Anfeuerungs- und Jubelrufe aus dem Lärm heraushören. Als ihr die Gasse erreicht und neugierig einen Blick hineinwerft seht ihr acht Jugendliche die mit einfachen Holzplatten auf einen arg ramponierten Korkball einschlagen.

In der Gasse findet eine Partie Gassenimman statt. Imman ist der beliebteste Mannschaftssport des Kaiserreiches, wenn nicht sogar des ganzen Kontinents, und wie es aussieht ist der Sport auch in den Armenvierteln beliebt. Wenn man ihn hier auch nicht in einem großen Stadion ausüben kann. Das Spiel wird erbittert geführt und bisweilen trifft eine Holzplatte auch mal einen der Spieler anstatt den Ball, wobei nicht immer zu erkennen ist ob Absicht oder

Versehen dahinter steckt. An beiden Enden der Gasse stehen große Trauben von Zuschauern die das Spiel beobachten und ihre Favoriten begeistert anfeuern oder einfach nur lautstark die Aktionen der Spieler kommentieren.

Langsam gelingt es euch die zwei Mannschaften auseinander zu halten. Ihr wollt euch gerade wieder abwenden als der Stürmer der roten Mannschaft (ihr nennt sie in Gedanken so, weil die vier Spieler alle rotblondes Haar haben) sich geschickt einen Weg zum gegnerischen Tor bahnt und dabei dem feindlichen Mittelfeldspieler ausweicht. Mit einer Eleganz die man dem bulligen Stürmer gar nicht zutrauen würde schlägt er seinem Gegner im Vorbeilaufen noch den Holzschläger zwischen die Beine. Der Getroffene presst beide Hände auf verletzte Stelle und geht stöhnend zu Boden. Einem der Verteidiger weicht der Stürmer noch aus, der nächste Verteidiger steckt ihm jedoch in vollem Lauf den improvisierten Schläger zwischen die Beine und rammt ihn mit der Schulter. Sofort gerät der Stürmer in Stolpern und wird mit dem Gesicht gegen die Hauswand gedrückt, schafft es aber trotzdem noch, mit einem spielerisch ausgeführten Elfenroller den Korkball an dem dritten Verteidiger vorbei Richtung Tor zu spielen. Als der Stürmer mit dem Gesicht gegen die Wand schlägt und blutend zu Boden geht, verzieht ihr mitfühlend das Gesicht. Der bullige Spieler hat bestimmt einige seiner Zähne eingebüßt. Ein Aufschrei geht durch die Zuschauer und die Freunde des Stürmers machen sich wegen des rüden Fouls lautstark Luft und drohen sogar dem Verteidiger Schläge an. Einen Moment sieht es so aus als wollten sich beide Parteien aufeinander stürzen, als plötzlich jemand “Tor, Tor!” schreit. Und tatsächlich liegt der Ball zwischen den beiden Holzeimern, die das Tor darstellen. Niemand hat wirklich

auf den Ball geachtet, und sofort beginnt die gegnerische Mannschaft das Tor zu bestreiten. Anschuldigungen werden gemacht und Schimpfwörter wie Betrüger und Schieber werden laut. Die Stimmung wird immer aggressiver. Man könnte meinen es ginge um die große Aventurische Meisterschaft und nicht um ein unwichtiges Hinterhofspiel.“

Lassen Sie Ihre Helden nun Sinnenschärfenproben würfeln. Wenn sie gelingt haben sie mitbekommen wie der Ball von seinem letzten Schwung getragen, wie ein alter Mann, über die Torlinie gerollt ist. Wenn nicht, dann haben sie wie alle anderen Zuschauer nur auf das Foul geachtet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Plötzlich winkt der bullige Stürmer mit seinem Schläger und fordert die Menge lauthals auf “doch endlich die Klappe zu halten”. Da der Jugendliche das Organ eines ausgewachsenen Höhlenbären hat, kommt die Menge zumindest vorläufig seiner Aufforderung nach. Der bullige Rotschopf deutet mit seinem Schläger auf euch und ruft: “Die da sind fremd in unserer Nachbarschaft. Die gehören weder zu uns, noch zu euch. Die sind bestimmt unparteiisch. Wenn sie den Ball gesehen haben, sollen sie entscheiden. Seid ihr einverstanden?” Die Frage galt sowohl der Menge, als auch den gegnerischen Spielern. Sofort erklärt die Menge lautstark ihre Zustimmung und auch die Spieler geben mit Nicken ihr Einverständnis.

Langsam wird euch mulmig in eurer Haut. Ihr seid kaum angekommen und scheint schon zwischen die Fronten eines Nachbarschaftskampfes zu geraten.

Der junge Bär deutet wieder mit seinem Schläger auf euch. “He, ihr da! Ihr habt es gehört, ihr entscheidet. War das ein reguläres Tor, oder hat jemand geschummelt?” Angespannte Stille legt sich über die kleine Gasse. Alle Augen ruhen auf euch und die Menge wartet auf eure Antwort.“

Egal ob die Helden das Tor nun geben oder nicht, die jeweils benachteiligte Seite wird noch eine Weile schimpfen und lamentieren und danach wird das Spiel fortgesetzt. Die Helden können es sich noch bis zum Ende ansehen wenn sie wollen, oder sie können sich lieber aus dem Staub machen.

Eine verbrannte Ruine

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr kommt an einem kleinen Haus vorbei. Es hat hier offensichtlich ein Feuer gegeben. Die untere Etage ist völlig ausgebrannt, und auch die obere Etage sieht nicht viel besser aus. Das Haus ist nicht mehr bewohnbar. Vor dem Haus liegt ein halb verbranntes Holzschild im Dreck. Von dem Schriftzug ist nur noch ein “SE” übriggeblieben, doch könnt ihr noch deutlich ein sich lustig windendes Seil erkennen.“

Tante Guneldes Schneiderei

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Schließlich erreicht ihr die Gasse in der die Tante eures Freundes wohnen soll. Das kleine Fachwerkhaus hat schon bessere Zeiten gesehen, und sieht bereits reichlich baufällig aus für euren Geschmack. Über einer alten, schief im Rahmen sitzenden Holztür hängt ein verblichenes Holzschild

auf dem schwach eine Schere und eine Rolle Garn zu erkennen sind. Augenscheinlich wurde der untere Teil der Fassade kürzlich frisch getüncht. Sie glänzt in einem sattem Weiß, im Gegensatz zum schmutzig Grau der oberen Fassade.

Neugierig auf die Verwandte eures/eurer Freundes/Freundin betretet ihr den kleinen Laden.

Tante Gunelde sitzt im Verkaufsraum und arbeitet an einer sichtbar alten Hose die einen langen Riss am Hosenbein hat. Als ihr den Laden betretet schaut sie auf und ein strahlendes Lächeln überzieht ihr hageres Gesicht. Sie ruft freudig den Namen eures Freundes, legt ihr Nähzeug bei Seite und kommt mit ausgebreiteten Armen auf euch zu.“

Hier einige typische Zitate von Tante Gunelde:

“Ist das schön dich endlich mal wieder zu sehen. Was machst Du nur für Sachen, du siehst ja ganz mager aus! Ißt Du auch immer genügend?” Sie spricht schnell und besorgt und kneift ihm/ihr prüfend in die Rippen.

“Das sind also deine Freunde ja?!” Sie mustert die Gruppe prüfend und beginnt dann, offensichtlich zufrieden, herzlich zu lachen.

“Willkommen, seid alle willkommen in meinem Haus. Die Freunde von meinem/ meiner kleinen [Held/Heldin] sind auch meine Freunde!”

“Ihr seht aber alle sehr mitgenommen aus. Lasst uns nach oben gehen und dann mach ich euch erst mal was anständiges zu essen.”

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Tante Gunelde schließt den Laden ab, und ihr begeht euch gemeinsam über eine alte Treppe mit ausgetretenen Holzstufen in die oben gelegenen Wohnräume. Sie setzt Wasser für Tee auf, fordert euch auf es euch bequem zu machen, und verlässt noch einmal kurz das Haus um Brot

und Käse zu kaufen. Nach einer Weile habt ihr euch den größten Dreck runtergewaschen und sitzt in geselliger Runde bei frischem Brot, Käse, Kompott und Tee. Es ist eng und warm in der kleinen Stube, doch gemütlich.“

Wenn Tante die Blessuren der Helden vom gestrigen Kampf sieht fordert sie die Helden auf ihr alles zu erzählen. Sie lauscht der Geschichte gebannt mit erschrecktem Gesichtsausdruck und flüstert nur hin und wieder ein “Bei Mütterchen Travia, wie schrecklich” oder “Das ist ja furchtbar”. Schließlich beginnen sie und [Held/Heldin] über alte Zeiten und ihre Familie zu plaudern und die Helden hören Geschichten über ihren Freund, von denen er bestimmt nicht gewollt hatte, dass sie die zu hören bekommen. Improvisieren Sie ein paar Lausubengeschichten, die am besten zu dem betroffenen Helden passen. Etwa wie er als kleiner Junge über einen Zaun sprang und in der Jauchegrube dahinter landete, er bei seinem ersten Austritt vom Pferd fiel und völlig mit Schlamm bespritzt nach Hause kam oder der Nachbars-tochter einen Eimer voll Würmer, Spinnen und anderem Ekelzeug ins Bett gekippt hat und dafür von seinem Vater fürchterlich verdroschen wurde. Es sollte vor allem deutlich werden, dass Tante und der Held miteinander verwandt sind. Wenn Sie es darüber hinaus auch noch schaffen Tante Gunelde als liebenswertes und ständig um das Wohl der Helden besorgtes Mütterlein darzustellen, haben Sie das Ziel erreicht und Ihre Spieler sollten dann entsprechend motiviert sein der alten Dame zu helfen.

Der Grund für den Hilferuf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr habt schon immer geahnt, dass euer/eure Freund/Freundin es faustdick hinter den Ohren hat und die Geschichten die ihr heute zu hören bekommen habt, haben das nur bestätigt.

Ihr könnt euch ein hämisches Grinsen hin und wieder nicht verkneifen, und bemerkt wie [Held/Heldin] unruhig hin und her rutscht und versucht das Thema zu wechseln. Schließlich fragt euer/eure Freund/Freundin nach dem Brief, den er/sie erhalten hat, und was es damit auf sich hat. Tante Gunelde, bis eben noch in Gedanken glücklicherer Tage versunken, macht plötzlich ein sehr betrübtes Gesicht. Sie beginnt zuerst stockend, dann immer schneller zu reden und erzählt euch eine Geschichte, die euer Blut zum kochen bringt.

“Es begann alles vor ungefähr zwei Monden. Wie ihr ja selbst bestimmt schon gesehen habt, kamen in den letzten Jahren viele Flüchtlinge aus den umkämpften Gebieten im Osten zu uns in die Stadt. Vor allem natürlich aus dem besetzten Tobrien, aber auch aus Maraskan und sogar aus dem fernen Bornland. Da die Reichsregentin die Menschen nicht in die dämonenverseuchten Gebiete zurückschicken kann, ohne sich gegen die Götter zu versündigen, nahm sie natürlich alle Flüchtlinge hier in Gareth auf.

Zuerst war das auch kein Problem, und wenn man vom alten Hippodrom fernblieb, war auch kaum etwas von den ganzen Flüchtlingen zu bemerken. Doch es wurden immer mehr und sie begannen sich in der ganzen Stadt auszubreiten. Am Anfang waren sie vor allem in den Randbezirken der Stadt wie zum Beispiel in Rosskuppel oder in der Nähe der Brache. Mittlerweile breiten sie sich aber über die ganze Stadt aus. Das Schlimmste ist jedoch, dass nicht nur die Guten vor den untoten Horden des Bethaniers flüchteten, sondern auch viele Böse. Diebe, Schmuggler, Falschspieler, Halsabschneider, das ganze zwielichtige Gelichter halt. Kaum hier angekommen, organisierten sie sich in Gruppen und bekämpften sich untereinander.

Nun sind diese Kämpfe wohl ausgetragen und die Überlebenden versuchen jetzt die Kontrolle über alle illegalen Geschäfte der Stadt zu bekommen. Ich habe ja mit Schmugglern und so nichts am Hut, doch seit einigen Monaten fordert eine Gruppe die sich selbst “Wölfe Tobriens” nennt von allen Händlern hier in der Nachbarschaft eine monatliche Beteiligung am Umsatz. Sie bieten uns dafür ihren Schutz an. Wir haben ihnen gesagt sie sollen sich trolchen, wir bräuchten keinen Schutz, und bisher stimmte das auch. Doch in den letzten Monden kam es immer häufiger zu irgendwelchen Zwischenfällen. Erst waren es nur harmlose Sachen. Werkzeug wurde geklaut, Schmierereien an den Wänden und so etwas. Mir hatte irgend so ein Schmierfink einen derart praisolästerlichen Satz an die Wand geschmiert, dass ich mich weigere ihn zu wiederholen. Nein, Nein!

Die Schmiererei war nicht mehr wegzuwischen, weshalb ich schließlich die Wand neu streichen musste. Eine Strapaze war das, erst recht wenn man so alt ist wie ich, das könnt ihr mir glauben.

In den letzten Wochen sind diese Zwischenfälle jedoch häufiger und wesentlich schlimmer geworden.

Bäcker Marmwulf ist letzten Mond in seiner Backstube des Nachts überfallen worden. Die Einbrecher haben ihn fast totgeschlagen und die gesamte Einrichtung zertrümmert aber nichts gestohlen.

Dem Alrik Wagner wurde in der Nacht das gesamte Werkzeug gestohlen und bei Seiler Arupp brach in der letzten Woche des Nachts ein Feuer aus, das seinen gesamten Laden zerstörte. Wir wissen alle, dass die Wölfe dahinter stecken, doch wir können es nicht beweisen. Und selbst wenn wir es beweisen könnten, wer sollte uns helfen?

Die Stadtgardisten sind alle damit beschäftigt in Neu-Gareth für Ordnung zu sorgen. Doch selbst wenn sie einige Mann hier herschicken würden, was sollten die schon ausrichten? Die stellen viele Fragen, versprechen sich darum zu kümmern, und verschwinden wieder, und alles geht weiter wie bisher. Wenn das so weiter geht, weiß ich nicht, was ich noch machen soll. Ich zahle bereits seit einem Mond das geforderte Schutzgeld, aus Angst mir könnte auch was passieren. Wenn man mir

auch den Laden anzündet weiß ich doch gar nicht wohin, ich wohn doch auch hier. Aber die Gebühr beträgt mehr als ich bezahlen kann, mir bleibt kaum etwas zum leben. Wenn nicht bald etwas geschieht werde ich den Laden wohl aufgeben müssen.”

Sie verstummt traurig und wischt sich verstohlen eine Träne aus dem Augenwinkel.

Nachdenkliches Schweigen macht sich in eurer Runde breit. Für euch ist klar, dass ihr etwas gegen diese Erpresserbande unternehmen müsst, doch was?“

Kapitel Zwei: Ermittlungen

Die folgenden drei Kapitel sind nur der Übersicht halber getrennt. Das Abenteuer verläuft in dieser Phase vollkommen nichtlinear, und Sie können die in den folgenden Kapiteln beschriebenen Ereignisse in nahezu beliebiger Reihenfolge stattfinden lassen. In den Fällen, in denen sich die Einhaltung einer bestimmten Reihenfolge empfiehlt, wird gesondert darauf hingewiesen.

Die ersten Schritte

Auf die Helden kommt nun einiges an Arbeit zu. Sie müssen zunächst versuchen herauszufinden wer sich hinter den Wölfen verbirgt bzw. wer ihr Oberhaupt ist.

Vielleicht stellen Ihre Helden auch jetzt schon eine Verbindung zwischen den Straßenräubern mit der merkwürdigen Wolfskopftätowierung und den Wölfen Tobriens her.

Danach müssen sie eine Möglichkeit finden die Wölfe zur Strecke zu bringen oder zumindest sie aus der Nachbarschaft zu vertreiben. Wichtig hierbei ist vor allem, dass Sie den Helden klar machen, dass sie unmöglich alle Mitglieder der Straßenbande töten können. Reine Gewalt dürfte kaum die Lösung sein. Vor allem, da sie ihre Gegner nicht kennen, und diese auch vor keiner Tat zurückschrecken scheinen. Die Helden werden also einen guten Plan und gute Verbündete brauchen.

Die Helden werden erst einmal auf Informationssuche gehen, daher sind im Folgenden einige der Personen beschrieben denen die Helden in der Nachbarschaft begegnen können und über welche Informationen diese verfügen. Sie müssen die Begegnungen aber nicht in der aufgeführten Reihenfolge stattfinden lassen. Sollten Ihre Helden auf andere Ideen kommen, werden Sie als Spielleiter nicht umhin kommen ein wenig improvisieren zu müssen.

Folgende Informationen kann Tante den Helden noch geben:

“In der Nachbarschaft sagen alle, dass es sich bei den Wölfen Tobriens um tobrische Flüchtlingen handelt.“

“Die Bande, die in meinen Laden gekommen ist um mich zu erpressen, bestand jedenfalls aus Burschen die wie Tobrier aussahen.“

“Ach, Ärger haben wir mit den Straßenbanden schon immer gehabt. Üble Raufbolde und Schläger sind die

meisten. Aber so schlimm wie in letzter Zeit war es noch nie!“

“Die Leute hier in der Nachbarschaft haben doch alle Angst. Wovor? Na, dass die Straßenbanden es zu bunt treiben und dann die Armee wieder kommt. Wer weiß schon, was die dann mit uns allen machen?!“

“Die meisten Bürger hier hassen die Flüchtlinge. Ich halte das ja für Unfug, aber die Meisten glauben, dass es uns besser ginge, wenn die Flüchtlinge erst mal weg sind.“

“Die Leute hier machen die Flüchtlinge sogar für die Tollwut verantwortlich, die hier in letzter Zeit grassiert. Als ob ein Mensch die Tollwut bei Tieren auslösen könnte! Schließlich hat dieser senile Pferdemetzger aus der Engen Gasse doch tatsächlich überall rumgetönt, die Tiere würden nicht an Tollwut leiden! So einen Blödsinn habe ich auch schon lange nicht mehr gehört. Was bitte schön, sollte die Tiere denn sonst so aggressiv machen?“

“Der Hass zwischen den beiden Gruppen ist immer größer geworden. Wenn das so weiter geht, braucht die Reichsregentin die Armee nicht mehr zu schicken, dann bringen die sich nämlich alle gegenseitig um!“

“Viele der erfolgreicherer Kaufleute und Handwerker aus dem gesamten Viertel bedrängen den Wehrvogt und den Hauptmann der Stadtgarde beständig, die Flüchtlinge endlich mit Gewalt aus dem Viertel entfernen zu lassen.“

“Ich halte das allerdings für keine gute Idee... und da bin ich nicht die Einzige Es stimmt schon, dass die Flüchtlinge unser Viertel nicht eben schöner gemacht haben, aber dass sind auch alles arme Leute. Die haben doch nichts mehr, wo sollen die denn hin?“

“Wenn die Armee hier einmarschiert um die Flüchtlinge aus dem Viertel zu werfen, dann kommt es nur zu neuen Unruhen. Die Flüchtlinge sind doch so verzweifelt, dass sie wieder einen Aufstand wagen, den die kaiserliche Armee dann wohl wieder blutig niederschlagen wird, wie sie

es Anfang des Mondes in Mühlingen getan hat (siehe **AB 93**).“

Wenn die Helden ihr von dem gestrigen Überfall und dem was der Sterbende erzählt hat berichten:

“Harad? Natürlich kenne ich einen Händler namens Harad! Harad Schacherer und sein Bruder Bardo gehören zu den erfolgreichsten Kaufleuten der Nachbarschaft, und wohl auch des ganzen Viertels. Es heißt, er hätte sogar Kontakt zu den Bürgern Alt-Gareths.“

Stane

Wenn die Helden die Nachbarschaft erkunden, treffen sie auch wieder auf den jungen Immanpieler, der sie kurzerhand zu Schiedsrichtern in dem heutigen Spiel gemacht hatte. Wenn die Helden ihn ansprechen wird er sich freundlich mit ihnen unterhalten und ihnen gerne weiterhelfen. Wenn die Helden zuvor das Tor nicht gegeben haben, begrüßt er sie als die „blinden Fremden“, ist aber ansonsten nicht nachtragend. Eine Beschreibung Stanes und seiner Funktion im Spiel finden Sie im Anhang.

Folgende Informationen können Sie den Helden durch ihn zur Verfügung stellen:

Die Geschichte der Wölfe Tobriens wie sie im Anhang steht.

“Klar gibt es ständig Ärger hier, Mann! Ist auch kein Wunder oder? Es gibt nun mal nicht so viele lukrative Plätze zum Betteln, gute Gassen zum Imman spielen oder genug Getreide für alle. Ist doch klar, dass sich da alle in die Haare kriegen oder?!“

“Mensch das ist doch klar oder? Passt mal auf, ich erkläre euch: Gareth ist wie ein riesiger, fetter Kuchen, und alle wollen ihren Teil ab haben. Es gibt die „Alte Gilde“, die waren schon immer hier, und es gibt die „Almadaner“ und die „Tobrier“, die sind neu hier. Und da Alle Alles wollen, schlagen sie sich langsam aber sicher die Köpfe ein.“

“Ich glaub nicht, dass die Wölfe mit solchen Anschlägen was zu tun haben. Auf der Straße erzählt man sich, die Wölfe hätten früher zu den Tobriern gehört und sich von diesen getrennt, weil die Tobrier so brutal bei der Arbeit sind.“

“Man ihr seid ja echte Frischlinge! Die Straßenbanden, von denen gibt’s allein hier in der Nachbarschaft ein gutes Dutzend, gehören nicht zu den Gilden. Das sind alles nur Schläger und Laufburschen. Die meisten sind dumm und nur in der Überzahl mutig. Die Gilden heuern sie manchmal an, wenn sie die Arbeit nicht selbst erledigen wollen.“ „Das war ein verdammt Schlachtfest in Mühlingen. Ham jetzt alle Schiss hier, und trauen sich nicht mehr, was gegen das voll gefressene Adelsvolk und das Patrizierpack zu sagen.“

“Die Tiere sind verdammt giftig in den letzten Tagen. Gestern hat der Ackergaul vom Brauer doch einem seiner

Gesellen glatt den Schädel eingetreten, einfach so. War plötzlich gar nicht mehr zu beruhigen der verfluchte Gaul. Der Bauer hat ihn dann selbst totgemacht.“

“Nicht nur die Tiere spinnen. Ich hab in der letzten Woche von vier Leuten gehört, die ohne Grund ausgerastet sein sollen und irgendwen angegriffen haben. Das muss am Wetter oder dem Hunger der Leute liegen. Gestern ist mein Vater von seinem besten Freund angegriffen worden, ... ohne Grund... mit nem Fleischerhaken. Ham vier Männer gebraucht um ihn klein zu kriegen. Jetzt sitzt er im Kerker der Garnison und tobt immer noch.“

“Die Leute sind hier auch wegen den verschwundenen Kindern so gereizt. Die Tobrier erzählen die Garether würden sie entführen und töten, damit sie sich hier nicht weiter ausbreiten, und die Garether erzählen genau dasselbe nur andersherum. Ist aber alles totaler Quatsch. Ich hab Freunde unter den Garethern und den Tobriern, und ich weiß, dass sowohl garethische als auch tobrische Kinder entführt worden sind. Wenn ihr mich fragt, steckt ein Kobold dahinter, oder ein Druide, der die Kinder als seine eigenen aufziehen will. Deshalb entführt er auch nur Säuglinge!“

Die Helden können sich auch an die Bettler, Straßenkinder und Huren wenden.

Hier sind die Meinungen bezüglich der Wölfe sehr geteilt, je nachdem an wen man sich wendet.

Jeder hier kennt die Probleme die zwischen den Flüchtlingen und den Alteingesessenen herrschen und weiß auch von dem Krieg der Gilden um die Macht auf den Straßen.

Besondere Informationen können die Helden hier allerdings nicht bekommen, dafür eine Unzahl wahrer und falscher Gerüchte.

Niemand kennt die wahre Identität der Wölfe und ihres Anführers. (falsch, bspw. Stane kennt sie)

Die Wölfe sind die Geister von Opfern der „Alten Gilde“, die aus der Dämonenbrache zurückgekehrt sind um sich zu rächen. (falsch)

Die Wölfe bestehen nur aus tobrischen Flüchtlingen und beschützen das tobrische Volk. (teilweise wahr, siehe Geschichte der Wölfe im Anhang)

Die Wölfe entführen die Säuglinge und bilden sie zu Meuchelmördern aus. (falsch)

Die Säuglinge sind gar nicht entführt worden, sondern schlichtweg verhungert, weil ihre Eltern die wenige Nahrung selbst gegessen haben. (falsch, ist aber schon vorgekommen)

Den Tobriern ist allesamt nicht zu trauen. Seit der Invasion sind sie alle mit Dämonen im Bunde. Wie hätten sie sonst entkommen können? (wohl falsch)

Die Mitglieder eines unheimlichen Kultes treiben sich in den Gassen der Elendsviertel herum, töten Menschen und entführen die Säuglinge für finstere Rituale. (wahr)

Nur Bürger aus Alt- oder Neu-Gareth gehören zu den Kultisten. Die reichen Pfeffersäcke sind alle satt und gelangweilt und beten aus reinem Nervenkitzel zu finsternen Göttern. (wohl teilweise leider wahr)

Schließlich können die Helden auch die Händler, Handwerker usw. der Nachbarschaft befragen.

Hier ist lediglich die Ausdrucksweise etwas gehobener, ansonsten sind auch hier keine wertvollen Informationen zu bekommen.

Die Helden können sich auch an den Geweihten des Traviashreins, Travinor von Rommilys, wenden.

Travinor von Rommilys ist aus Berufung im Südquartier. Der asketisch und streng wirkende Mittfünfziger mit den grauen Schläfen und der Hakennase wirkt äußerlich eher wie ein Vertreter der Praios-Kirche. Wer jedoch einmal sein helles, herzhaftes Lachen gehört hat gewinnt schnell einen anderen Eindruck. Der Geweihte kommt aus dem Südquartier und fühlt sich ihm verbunden. Nachdem er seine Weihe in Rommilys empfangen hatte, ging er zurück nach Gareth und gründete in seiner alten Nachbarschaft, mit Erlaubnis der Kirche, einen kleinen Schrein. Wohnen tut der Geweihte in einem kleinen, kargen Raum der an den Schrein angrenzt. Die Bewohner der Nachbarschaft haben den Geweihten als einen der ihren akzeptiert, da er sie nicht ständig belehrend und von oben herab behandelt sondern ihnen einfach nur nach Kräften beisteht. Travinor ist über die Grenzen der Nachbarschaft hinaus bekannt und niemand im ganzen Viertel würde es wagen Hand an ihn oder den Schrein zu legen. Der Geweihte organisiert Armenspeisungen, bittet bei den Reichen um Spenden und wenn man einen Schlafplatz braucht kann man sicher sein, dass er einen findet. Es gibt wohl nichts, was ihm noch fremd ist, und er macht keine Unterscheidung zwischen Stand oder Herkunft einer Person. Der Geweihte kennt sich bestens in seinem Viertel aus und kann den Helden alle oben genannten Informationen geben. Im Gegensatz zu allen anderen Meisterpersonen hat er jedoch auch mehr oder weniger gute Kontakte zu den reicheren Bürgern und sogar zum Kommandanten der Stadtwache, der ein alter Jugendfreund von ihm ist.

Der Geweihte nimmt die wieder steigende Aggressivität im Viertel mit Sorge zur Kenntnis und fürchtet eine Wiederholung der Vorkommnisse der letzten Woche. Auch die Zahl der entführten Neugeborenen deutet für ihn auf ein planvolles Vorgehen hin, und kann keinesfalls Zufall sein.

Er weiß, dass die Wölfe gegen einen hochrangigen Vertreter der „Alten Gilde“ kämpfen, weiß jedoch nicht, wer sich dahinter verbirgt.

Die Wölfe hat er bis jetzt nur als Schmuggler und Diebe kennen gelernt. Er kennt ihren Anführer zwar nicht, weiß jedoch, dass er „Leitwolf“ genannt wird und angeblich Gewalt verabscheuen soll.

Auch der Hauptmann der Stadtwache kann den Helden einige Informationen geben.

Hauptmann Therion Selidur ist jedoch chronisch überarbeitet und nicht an den Problemen der Helden interessiert. Nach langer Wartezeit werden sie zwar zu ihm vorgelassen, doch er hört sich ihr Anliegen deutlich gelangweilt an. Wenn die Helden ihn darauf ansprechen stöhnt er darüber, dass seine Leute überarbeitet und viel zu Wenige sind um alle Probleme, die täglich anfallen zu lösen. Nicht nur, dass es ständig Ärger mit dem zwielichtigen Gelichter gibt, in den letzten zwei Wochen häufen sich bei ihm auch noch die Meldungen von Säuglingsentführungen. Allein neun Stück seien es bis jetzt schon. Darüber hinaus hat jemand den Boronanger in der Nachbarschaft geschändet und die Innereien einer gerade verstorbenen jungen Frau gestohlen. Die Borongeweihten sitzen ihm im Nacken um den Täter zu finden.

Händler Harad Schacherer

Eine Beschreibung des Händlers finden Sie im Anhang.

Die Helden treffen den Händler je nach Tageszeit entweder in seinem Laden oder in seiner Wohnung an. Sein Laden liegt im Erdgeschoss eines großen aber schönen Massenmietshauses am südlichen Rande der Nachbarschaft. Seine Wohnung liegt in dem Geschoss darüber. Das Mietshaus besitzt drei Stockwerke und gehört zu den Besten in Gareth.

Die Straßenfassade ist schön verziert, es gibt eine Wasserversorgung in den oberen Stockwerken, ein Badehaus im Erdgeschoss und eine Dachterrasse mit Hängegärten.

Ein Diener öffnet den Helden die Tür und führt sie auf einen großen Balkon. Schacherer sitzt an einem edlen Holztisch über seine Kassenbücher gebeugt und arbeitet. Der Händler empfängt Ihre Helden erst reserviert, wenn sie jedoch erzählen, dass sie mit Tante Gunelde verwandt sind, wird er sofort freundlicher, bittet die Helden Platz zu nehmen und lässt einen Bediensteten Getränke bringen.

Bezüglich der Situation in der Nachbarschaft kann der Händler den Helden folgende Informationen geben.

“Ich kann für die armen Flüchtlinge aus den Kriegsgebieten nur Mitleid empfinden, doch ist es auch eine Tatsache, dass viel tobrisches Gelichter sich hier niedergelassen hat!“

“Die Menschen hier arbeiten hart für ihren Unterhalt und haben sich in langen Jahren ihre Geschäfte aufgebaut. Es ist nur verständlich, wenn der garethische Handwerker wütend auf die Tobrier ist. Er verkauft weniger Waren und muss den Hunger fürchten, nur weil der tobrische Flüchtling Pfuscherware zum billigen Preis anbietet.“

“Edle/Edler Dame/Herr! Die Wölfe Tobriens sind eine brutale Straßenbande, die aus Flüchtlingen besteht und den ehrbaren Kaufleuten und Handwerkern in der Nach-

barschaft viele Probleme macht. Mord und Erpressung gehören zu ihrem täglichen Geschäft.“

„Mein Bruder und ich hatten ebenfalls vor einiger Zeit Besuch von den Wölfen. Sie drohten uns umzubringen, wenn wir sie nicht zu Teilhabern machen würden. Phex sei Dank sind wir reich genug einige Leibwächter zu bezahlen die für unseren Schutz sorgen.“

„Ich kann nur hoffen, dass die Stadtgarde und die Spießbürger bald hart durchgreifen.“ „Das Massaker in Mühlingen war eine schlimme Sache. Doch hat sie gezeigt, dass diese tobrischen Aufrührer nur die Sprache der Gewalt verstehen. Das ist auch der Grund, warum Menschen wie wir machtlos gegen solche Gestalten sind.“

„Es gibt viele Gerüchte über die Wölfe. Es heißt zum Beispiel, sie seien Geister aus der Dämonenbrache oder ähnliches. Meiner Meinung nach, nichts als Ammenmärchen.“

„Glaubt mir, meine Freunde, wenn sich nicht bald etwas ändert, tun sich die ehrbaren Bürgern in der Nachbarschaft zusammen und bereinigen das Problem der Flüchtlinge wohl endgültig. Ich rede jeden Tag auf meine Geschäftsfreunde und Kunden ein und mahne sie die Sache der Obrigkeit zu überlassen, aber die Situation wird immer gespannter.“ *Wenn die Helden ihn auf den rätselhaften Überfall ansprechen wird er sie erst mit versteinertem Gesichtsausdruck anhören und dann, den Tränen nahe Folgendes erzählen.*

„Üblicherweise führ ich das Geschäft zusammen mit meinem Bruder. Unser Vater hatte ein Geschäft in Trallop, doch ist er vor kurzem verstorben. Mein Bruder war dort, um unsere Mutter zu unterstützen während ich das Geschäft weiter führen musste. Seit einigen Tagen warte ich bereits auf die Rückkehr meines Bruders. Er wollte ein altes Familienerbstück meines Vaters mitbringen. Das Schmuckstück ist bereits seit Generationen im Besitz unserer Familie und geht nach dem Tod des Vaters immer in den Besitz des ältesten Sohnes über. Bei dem Schmuckstück handelt es sich um einen sehr wertvollen, mit Juwelen besetzten Stirnreif. Mein Bruder wollte ihn mir mitbringen, da ich der Ältere von uns war, und den Stirnreif von nun an aufbewahren sollte. Mein Vater war ein frommer Phexgläubiger, und glaubte der Stirnreif würde unserer Familie Glück bringen. Aus diesem Grund ließ er die Truhe anfertigen, die ihr mir so treffend beschrieben habt, um darin den Stirnreif aufzubewahren.“

Schacherer ist bereit den Helden eine hohe Belohnung zu zahlen, wenn sie ihm die Truhe wieder beschaffen können. Außerdem möchte er wissen wo die Helden seinen Bruder begraben haben um seinen Leichnam auf dem örtlichen Boronanger beisetzen zu lassen.

Wenn er von den Wolfstätowierungen erfährt erzählt er den Helden hasserfüllt, dass die Tätowierung eine Art Gildensiegel der Wölfe ist.

Kapitel Drei: In den Straßen des Südquartiers

Die folgenden Begegnungen sollen Ihren Helden einerseits ein Gefühl für die Stimmung in der Nachbarschaft vermitteln und sind andererseits typisch für die Großstadt Gareth. Sie können die Szenen immer dann einbringen, wenn Sie das Gefühl haben, dass die Helden eine Abwechslung von ihrer Ermittlungsarbeit brauchen können.

Traum oder Realität?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es ist bereits tiefe Nacht als ihr euch auf dem Heimweg macht. Eilig schreitet ihr aus, denn ihr seid müde und hungrig als ihr plötzlich einen grausigen Schmerzensschrei vernehmt. Wie erstarrt bleibt ihr stehen und schaut euch verwirrt um. In diesen verdammten Gassen ist es fast unmöglich auszumachen woher Geräusche kommen. Ihr lauscht angestrengt, doch ihr hört keine weiteren Schreie mehr. Fast glaubt ihr schon ihr hättet euch getäuscht als wieder ein gequälter, lang gezogener Schrei durch die Nacht halt. Diesmal haben auch die anderen Menschen die noch unterwegs sind den Schrei gehört und wie immer in solchen Momenten hören sie einfach weg oder beschleunigen ihren Schritt um ihr Ziel schneller zu erreichen. Niemand in diesem verdammten Viertel kümmert

sich um den anderen. Nun ja, fast niemand! Schnell rennt ihr in die Richtung aus der eurer Meinung nach der Schrei gekommen sein muss. Ihr biegt in eine der kleineren Gassen ab und seht an ihrem Ende einen rosafarbenen Schimmer am Himmel. Es sieht aus, als würde irgendwo vor euch etwas brennen.

Die Flammen müssen sehr hoch sein. Ihr rennt auf den Widerschein zu und seht, dass er vom Hof einer dieser götterverlassenen Mietskasernen kommen muss.

Mit einem mulmigen Gefühl und gezückten Waffen betretet ihr das muffige Treppenhaus. Der Gestank im Inneren ist noch um vieles schlimmer als auf den Straßen und sofort rebelliert euer Magen. Eure Augen sind schon an die Dunkelheit gewöhnt, so dass ihr die Tür die zum Hof führt schnell findet. Ihr steigt über eine schnarchen-

de Schnapsleiche hinweg, stoßt ein aufdringliches Freudenmädchen aus dem Weg und öffnet die klapprige Hof-tür.

Der Geruch von verbranntem Fleisch und Rauch schlägt euch entgegen und lässt euch augenblicklich würgen.

Zwei brennende, sicherlich mehr als mannsgroße Scheiterhaufen stehen inmitten des Hofes. Männer und Frauen sind mit dicken Ketten an zwei mächtige, aufrecht stehende Baumstämme festgebunden und stehen inmitten des brennenden Infernos. Die Kleidung und die Haare der Männer und Frauen haben bereits Feuer gefangen und die hilflosen Opfer winden sich wie Würmer in ihren Fesseln. Ihre Gesichter sind zu grotesken Fratzen unbeschreiblichen Schmerzes und grenzenloser Angst verzogen, doch kein Laut dringt aus ihren aufgerissenen Mündern. Mehrere Dutzend Orks tanzen in gespenstischer Lautlosigkeit um die zwei Scheiterhaufen herum und beten ihren blutigen Götzen an.

Wieder zerfetzt ein Schrei die unwirkliche Stille die über der ganzen Szene liegt. Eure Augen weiten sich vor Entsetzen als ihr die Pfähle rund um die Scheiterhaufen wahrnehmt. Es ist mindestens ein Dutzend hüfthoher, zugespitzter Pfähle fast kreisrund um die Scheiterhaufen in den Boden gerammt. Drei Pfähle stehen noch einsam im flackernden Licht der riesigen Feuer, an den anderen hängen, mitten durch den Leib aufgespießt, Menschen. Einige von ihnen bewegen sich sogar noch und versuchen sich von den unterarmdicken Speeren zu befreien. Zwei Orks halten einen zappelnden Mann an Händen und Füßen gepackt und schwingen ihn hoch in die Luft. Ehe ihr reagieren könnt lassen die Orks den Unglücklichen mit Wucht auf einen der angespitzten Pfähle fallen und erneut

schallt ein entsetzlicher Schmerzensschrei durch die Nacht.“

Was Ihre Helden hier sehen ist nichts weiter als eine sehr reale Geistererscheinung. Szenen wie diese haben sich häufig in Gareth abgespielt als die Orks vor gut andert-halb Jahrtausenden bis ins Herz des Reiches vorgedrungen waren und Gareth in ihren Klauen hielten.

Die Geistererscheinung ist sicherlich schrecklich anzuschauen, jedoch relativ leicht zu erkennen. Zum einen ist die Szene an sich recht unwahrscheinlich. Mitten in Gareth treiben sich üblicherweise keine Orks herum und halten Opferrituale ab. Schon gar nicht in einem voll besetzten Mietshaus. Darüber hinaus wird einem aufmerksamen Helden schnell klar, dass er zwar den Rauch und den Geruch verbrannten Fleisches wahrnehmen kann, dass er jedoch weder das Prasseln der Flammen, die Gesänge der Orks oder die Schreie der brennenden Menschen hören kann.

In Gareth befindet sich die gewaltigste Menschenansammlung des Kontinents und damit zwangsläufig auch eine riesige Menge ungebundener Astralenergie. Seltsame Phänomene sind hier häufig zu beobachten und gehören praktisch zum Stadtbild. Wenn auch zugegebener Maßen nicht jede Geistererscheinung so dramatisch ist.

Sollten Ihre Helden die Geistererscheinung nicht von selbst erkennen und Angesichts der großen Überzahl der Orks Hilfe holen wollen, so geben Sie ihnen die Chance einer Sinnenschärfeprobe+3 ehe die Helden sich lächerlich machen. Sollten die Helden tatsächlich Hilfe holen, so ist die Erscheinung bei ihrer Rückkehr verschwunden.

In der Falle

Diese Szene sollten Sie erst dann einbauen wenn die Helden schon einiges an Ermittlungsarbeit hinter sich haben. Als Fremde sind die Helden in der Nachbarschaft natürlich aufgefallen, umso mehr da sie ständig neugierige Fragen gestellt haben. Wie zu erwarten war, sind über kurz oder lang auch die Wölfe auf die Helden aufmerksam geworden, und beginnen sich ihrerseits für die Helden-gruppe zu interessieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr kommt müde und entmutigt aus dem Gasthaus. Es ist schon spät, weit nach Mitternacht und ihr habt einen langen und anstrengenden Tag hinter euch. Den ganzen Tag habt ihr wieder mit Leuten aus der Nachbarschaft gesprochen und versucht etwas mehr über die Straßenbande herauszufinden die neuerdings hier ihr Unwesen treibt. Doch entweder wollen die Menschen hier euch nicht weiterhelfen, oder es weiß tatsächlich niemand was

Ihr biegt in die kleine stinkende Gasse ein die euch zum Haus von Tante führt.

Es ist dunkel und trotz der späten Stunde noch warm. In der engen Gasse regt sich kein Lüftchen, so dass der Gestank des Tages noch zwischen den Hauswänden hängt. War da nicht eben ein Geräusch? Ja, da war es wieder! Ein erstickter Schrei und Kampfgeräusche dringen von einem Hof zu eurer Rechten zu euch. Der Tonlage nach zu urteilen hat eine Frau die Schreie ausgestoßen. Vielleicht ein Überfall? Oder einer Frau wird Gewalt angetan? Da, wieder! Diesmal lauter, ängstlicher. Ihr braucht euch nur kurz anzusehen und mit stummem Einverständnis setzt ihr euch in Bewegung. Wer immer dort auch in Gefahr ist, ihr werdet ihm helfen!

Neben einem mit Kisten beladenen Handwagen seht ihr einen schmalen Durchgang. Der Zugang zum Hof ist nichts anderes als ein mehrere Schritt langer kaum schulterbreiter Gang wie es sie hier zuhauf gibt. Eine Holztür hat den Durchgang irgendwann mal gesichert, doch jetzt

hängen nur noch Reste davon an den Angeln. Ohne Schwierigkeiten könnt ihr den engen Durchgang nacheinander betreten. Nach wenigen Schritten hat der erste von euch den Hof erreicht. Kein Licht erhellt hier die Nacht und es herrscht völlige Dunkelheit. Selbst das Mondlicht wird von den hohen Wänden ringsum wirkungsvoll abgehalten.

Jemand von euch entzündet ein Licht und schlagartig erkennt ihr die Falle.

Der Hof wird an allen vier Seiten von Wänden umschlossen und der Durchgang zum Hof ist auch der einzige Weg in wieder zu verlassen. Rings um euch lehnen sich Gestalten aus den Fenstern und ihr seht gespannte Armbrüste und blitzende Stahlbolzen im aufflackernden Licht. Hinter euch schiebt jemand beladenen Handkarren in den schmalen Durchgang und versperrt euch somit den Rückweg! Einfach aber effektiv! Plötzlich öffnet sich euch gegenüber eine Tür in der Hauswand. In der Hektik ist sie euch gar nicht aufgefallen.

Ein großer Mann betritt den Hof, gefolgt von zwei waren Riesen. Alle drei haben ihre Gesichter mit dunklen Tüchern verhüllt, sind mit Schwertern bewaffnet und tragen nachtschwarze Lederrüstungen.

Die zwei Riesen, jeder von ihnen ist bestimmt zwei Schritt groß, bleiben nahe der Tür stehen. Auf den ersten Blick wirken sie gelassen, doch wenn man sie genauer beobachtet kann man die Wachsamkeit und Anspannung an ihnen erkennen.

Der erste Mann, beruhigenderweise normal groß, tritt bis etwa in die Mitte des Hofes und hebt in einer friedfertigen Geste die Hände mit den Handflächen nach außen auf Brusthöhe und lächelt leicht.

“Bitte” sagt er mit einem Blick auf eure Waffen “Keine Gewalt. Wir sind nicht hier um zu kämpfen. Es liegt nicht in meiner Absicht euch zu töten!” Es spricht mit einer Selbstsicherheit und Bestimmtheit, dass ihr keinen Augenblick daran zweifelt, dass ihr schon tot wäret, wenn

euer unbekannter Gesprächspartner das gewollt hätte. Ein Blick auf die bewaffneten Männer um euch herum verscheucht auch die letzten Gedanken an Kampf. Vielleicht solltet ihr erst einmal hören was die Kerle wollen?! Ihr entspannt euch etwas und lasst die Waffen sinken. Der Unbekannte lächelt freundlich. “Entspannt euch, bitte! Ich möchte nur mit euch reden.” [Held/Heldin] fragt ihn, was er von euch will. Nachsichtig lächelt der Unbekannte. “Was ich von euch will? Die Frage ist wohl eher, was ihr von mir wollt. Ihr seid es doch, die auf der Suche nach Tobriens Wölfen sind und dabei das ganze Viertel durchkämmen. Nun, ich habe eine gute Nachricht und eine schlechte Nachricht für euch. Die erste ist, dass ihr die Wölfe gefunden habt, die zweite, dass sie von eurer Rumschnüffelei nicht begeistert sind. Was also wollt ihr von uns?”

Es ist im Folgenden egal was die Helden den Wölfen erzählen, die Wölfe reagieren immer in der gleichen Weise, sie warnen die Helden davor sich weiter einzumischen, raten ihnen die Nachbarschaft zu verlassen und verschwinden dann wortlos.

Bei dieser Begegnung geht es den Tobriern lediglich darum, dass der Anführer der Wölfe sich einen Eindruck von den Helden machen will um einschätzen zu können ob sie ein Problem darstellen oder nicht.

Sollte er dabei den Eindruck gewinnen, dass die Helden eine Bedrohung für ihn darstellen wird er ihnen diese letzte Gelegenheit geben die Stadt zu verlassen. Danach wird er sie töten lassen. Für die Helden wiederum bringt die Begegnung zweierlei: zum einen haben sie nun das Gefühl, dass sie sich den Wölfen genähert und damit ein Stück vorangekommen sind. Die Begegnung enthält also ein gewisses Erfolgserlebnis. Zum anderen leben die Helden noch. Ein erster Hinweis darauf, dass die Wölfe nicht so brutal und rücksichtslos sind wie es vielerorten heißt.

Der unbekannte Beobachter

Diese Begegnung können Sie eintreten lassen, sobald die Helden das Südquartier betreten haben. Wenn Ihre Helden einigermaßen aufmerksam sind, wird ihnen ihr scheinbarer Verfolger immer wieder mal auffallen, zufassen kriegen sie ihn jedoch nie.

Lassen Sie den unbekannten Verfolger immer dann auftauchen, wenn die Helden sich langweilen, oder Sie Ihre Spieler verunsichern wollen. Spielen sie ruhig mit den Vorstellungen und Ängsten der Helden. Ihre Spieler halten den Verfolger für einen Attentäter, der ihre Helden beobachtet und auf eine günstige Gelegenheit zum zuschlagen wartet? Gut so! Bauen sie einige Missgeschicke ein, die die Paranoia der Helden noch schüren, in Wahrheit jedoch nichts mit dem Verfolger zu tun haben; ein

Satteltgurt reißt, die Helden werden von einer Straßenbande angegriffen und sehen kurz darauf ihren Verfolger in einer Seitengasse verschwinden usw.

Wichtig ist, dass Ihre Helden sich in dem Viertel nie zu sicher fühlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr seid wieder unterwegs in den Gassen des Südquartiers. Den ganzen Vormittag habt ihr damit verbracht nach dem Versteck der Wölfe zu suchen, leider erfolglos. Jedes Mal wenn ihr mit der tobriischen Bevölkerung spricht bekommt ihr den Eindruck, die Wölfe sind lediglich eine Gruppe Traviageweiheter, die nur aus der Not heraus Verbrechen begeht.

In den Augen der Tobrier scheinen die Wölfe so etwas wie Volkshelden zu sein.

Sprecht ihr jedoch mit den Garethern, so gewinnt ihr den Eindruck die Wölfe kommen direkt aus den fauligen Sümpfen der nahen Dämonenbrache. Viele der alteingesessenen Bewohner geben den Wölfen die Schuld für fast jedes Verbrechen und jedes Unglück in der Nachbarschaft. Ein alter Schmied hat euch sogar erzählt, der Anführer der Wölfe sei ein mächtiger Magier, und hätte mit einem bösen Zauber die Tiere in der Nachbarschaft rasend gemacht, damit sie die Garethern zerfleischen. Das seltsame Verhalten der Tiere ist euch auch schon aufgefallen, aber die Geschichte des Schmiedes klang doch etwas weit hergeholt.“

Würfeln Sie für den Helden mit dem höchsten Wert in dem Talent Sinnenschärfe hin und wieder eine verdeckte Probe (lassen Sie Ihre Spieler ruhig sehen, dass Sie würfeln, verraten Sie ihnen aber nicht warum).

Sobald die Probe gelingt lesen Sie ihnen Folgendes vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“[Held/Heldin] stößt einen leisen Warnlaut aus und deutet wie beiläufig quer über den Platz. Möglichst unauffällig schaut ihr in die euch gewiesene Richtung, könnt jedoch nichts Auffälliges erkennen, bis [Held/Heldin] euch auf eine schmale Gestalt im Schatten der Fachwerkhäuser auf der anderen Seite des Platzes aufmerksam macht.

Ihr könnt nicht genau erkennen, ob es sich bei der Gestalt um eine Frau oder einen Mann handelt, da das graue Kapuzengewand ihre Konturen wirkungsvoll verbirgt.

Eines aber erkennt ihr genau: die Gestalt starrt euch unverhohlen aus dem Schatten ihrer tief ins Gesicht gezogenen Kapuze an.“

Wie Ihre Helden sich nun verhalten kann sehr unterschiedlich sein. Vielleicht versuchen sie dem unbekannten Beobachter eine Falle zu stellen, oder sie versuchen ihn mit einem Frontalangriff zu stellen. Was auch immer die Helden versuchen, es bleibt erfolglos. Jedes Mal wenn die Helden sich dem Verfolger nähern, verschwindet er spurlos.

Kapitel Vier: Bilder des Hasses

Es folgen Schilderungen von beispielhaften Szenen die für die angespannte Lage die in der Nachbarschaft herrscht bezeichnend sind.

Ein Rudel Straßenköter

Diese Szene können Sie einsetzen um den Helden die Aggressivität der hier lebenden Tiere deutlich zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr seid auf dem Weg zum Markt, als ihr plötzlich ein leises, drohendes Knurren seitlich von euch vernehmt. Erschrocken dreht ihr euch um, und seht einen großen, schmutziggrauen Hund aus der Gasse auf euch zu kommen. Der Hund hat drohend seine Lefzen zurückgezogen und entblößt zwei Reihen gefährlich blitzender Zähne. Langsam und geduckt schleicht der Hund auf euch zu, und weitere Hunde folgen ihm. Ein ganzes Rudel versucht euch einzukreisen und als die ersten Menschen auf den Straßen die Hunde bemerken bricht Panik aus. Einige Menschen fangen ängstlich an zu schreien und rennen in wilder Flucht davon. Ihr habt gerade noch Zeit eure Waffen zu ziehen, dann greifen die Hunde euch an...”

Hunde

Biss: INI 8+W6 AT 11 PA 5 LeP 25 RS 2 TP 1W+3
GS 10 AuP 70 MR 1 GW 3

Ein feiger Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr seid wieder in den dreckigen Gassen des Elendsviertels unterwegs um mehr über die Wölfe in Erfahrung zu bringen als zwei dürre, zerlumpte Gestalten mit ausgestreckten Armen auf euch zu gerannt kommen. “Helft uns Herr/Herrin! Oh bitte helft uns doch, sie prügeln ihn sonst tot!”

Zitternd bleiben die beiden Bettler vor euch stehen und winken aufgeregt mit den armen und deuten beim Reden die sanft geschwungene Gasse entlang in die Richtung aus der sie euch entgegengekommen sind. “Helft uns, helft uns doch bitte! Sie schlagen den armen Pitjerow sonst mausetot!”

Die beiden sind offensichtlich in Panik und reagieren kaum auf Fragen der Helden. Wenn die Helden nicht schnell dem Hilferuf folgen, dann werden die Bettler sich an andere Passanten wenden. Diese ignorieren die alten

Männer jedoch bestenfalls und stellenweise stoßen sie die beiden sogar brutal in den Dreck. Wenn die Helden in die gewiesene Richtung eilen, sehen sie hinter der nächsten Kurve wie zwei Männer und eine Frau, der Kleidung nach zu urteilen Handwerksgesellen, auf eine am Boden liegende Gestalt eintreten und einschlagen. Die grobschlächtige Frau schwingt eine dicke Keule und schlägt wie von Sinnen auf den Wehrlosen ein.

Wenn ihre Helden eingreifen werden die Gesellen bis zur ersten Verletzung die sie einstecken kämpfen und danach fliehen. Da sie sich in der Stadt wesentlich besser auskennen, und die Helden sich zudem um den Verletzten kümmern müssen, sollte ihnen die Flucht gelingen. Die Gesellen sollen den Helden nur die Spannung und den Hass verdeutlichen der zwischen den Parteien herrscht und haben für das weitere Abenteuer keine weitere Bedeutung.

Wenn der Kampf vorüber ist kommen sofort die beiden Bettler wieder angelaufen und bitten die Helden den Verletzten zu versorgen. Wenn die Helden die beiden fragen wie es zu dem Zwischenfall gekommen ist, dann erzählt einer von ihnen folgende Geschichte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Das ist Adran. Der Junge is ne ganz arme Sau hohe/r Herr/Herrin! Der hat in Tobrien alles verloren, als die verfluchten Horden das Land überfielen. War früher wohl Schmiedegeselle. Is dann ausgezogen um Haus und Hof zu verteidigen und hat schwer wat abbekommen der Kleine, hatta wirklich.

Als er dann nach Hause nach seine Familie und so zurückkam, da gabet dat nich mehr. Nix davon mein ich. Kein Hof, keine Familie! Dat ganze Dorf hammse abgefackelt. Is dann hierher gekommen um hier zu arbeiten, abba hier wollnse ihn nich haben. Haben gesacht er muss erst Gold zahlen um in die Zunft aufgenommen zu werden, aber wie soll einer zahlen der nix hat frag ich? Hat sich immer geweigert zu betteln oder so. Wir ham dann auf in uffgepasst weil er ja noch so jung is un so. Ham ihm immer watt mit gegeben von unser Essen. Hat ganz

gut gereicht für uns. Der alte Kvalor und ich ham da so unser Tricks müsst ihr wissen hohe/r Herr/Herrin. Ich bin übrigens der Rumpo.

Die drei Mistviecher ham ihn schon lange uffem Kiecker, weil er en dreckiger Flüchtling is sagen sie immer. Und heute, na, heute kamen se plötzlich an un ham uffen eingeschlagen. Wir wollten ja dazwischen abba dann hätten se uns auch plattgemacht, also hamma gedacht dat beste is wenn ma Hilfe holen.”

Mit einem verlegenen Achselzucken beendet der Alte seine Rede. Ihr seid unwillkürlich einen Schritt vor dem Gestank der beiden Bettler zurückgewichen, und auch das Opfer der brutalen Schläger riecht nicht viel besser als ein alter Nachttopf. Offensichtlich haben die drei weder einen Platz zum schlafen noch zum waschen. Wieder einmal fragt ihr euch, ob ihr euch auch wirklich in Gareth befindet.“

Wenn Ihre Helden sich um den Verletzten kümmern, müssen sie feststellen, dass er einige Platzwunden, Quetschungen und wohl auch mehrere Knochenbrüche davongetragen hat. Wenn sie nicht eingeschritten wären, wäre der Junge jetzt wohl tot.

Falls die Helden nicht von selbst darauf kommen, dann geben Sie ihnen durch eine gelungenen KL-Probe oder Notfalls durch die Bettler den Hinweis, dass es wohl am Besten wäre den Jungen zum Traviashrein zu bringen.

Die Helden könnten den jungen Mann jedoch auch auf eigene Kosten zu einem Medicus bringen wollen. Angesichts solch traviagefälliger Hilfsbereitschaft sollten Sie Ihren Helden dann auch ein paar Extra AP gönnen.

Den Jungen selbst gesund zu pflegen verbreitet sich wegen des hohen Zeitaufwandes von selbst.

Falls sich ein entsprechend versierter Magier (oder Elf, Hexe etc.) in Ihrer Heldengruppe befindet, kann auch ein Balsam Salabunde mit zwanzig eingesetzten AsP den Jungen wieder auf die Beine bringen. Stellt sich nur die Frage ob die Helden ihre AsP nicht vielleicht später dringender brauchen werden.

Straßenschlacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr steht gemeinsam am Rand einer Gasse die bevorzugt von den garethischen Jugendlichen zum Imman spielen benutzt wird. Auch jetzt findet eine spannende Partie zwischen den Jugendlichen zweier Straßenzüge statt. Das Spiel wird hitzig aber freundschaftlich geführt und ihr seid nicht die einzigen Zuschauer. Etliche Bewohner des Armenviertels lenken sich hier von ihrem täglichen Elend ab und ihr seht sogar, dass Wetten auf den Ausgang des Spieles abgeschlossen werden. Zwar wird meist nur um ein paar Kreuzer, etwas Kautabak, den lukrativsten Bet-

telplatz oder einen fetten Rattenbraten gewettet, doch für die Menschen hier ist das wichtiger als die Pferderennen im Hippodrom für die garether Oberschicht. Die Menschen hier, soviel habt ihr bereits erkannt, haben nicht viel anderes.

Ihr genießt das Spiel und diskutiert die Ergebnisse eurer Nachforschungen, als plötzlich vom anderen Ende der Gasse lautes Geschrei ertönt.

Zuerst hört ihr nur wütende Rufe, dann die ersten Schmerzensschreie und plötzlich sind sie überall.

Jugendliche mit Messern, Ketten, Holzschlägern und Keulen bewaffnet treiben die Zuschauer auseinander und schlagen auf alles ein was ihnen in den Weg kommt. Nachdem die Immanspieler ihre Überraschung verwunden haben gehen sie zum Gegenangriff über.

Auf euch kommt ein dickes Weib mit roten Zöpfen zu. In ihren Wurstfingern hält sie eine Keule, in deren oberes Ende Nägel getrieben wurden, und schwingt sie geschickt in eure Richtung. Aus den Augenwinkeln seht ihr immer mehr Angreifer, aber auch immer mehr Helfer kommen. Ohne Vorwarnung werdet ihr in ein regelrechtes Scharmützel hineingezogen.“

Geben Sie Ihren Helden keine Zeit lange zu überlegen. Die Angreifer kommen urplötzlich und mit der Wucht eines Sturmes über das improvisierte Spielfeld. Ihr Helden haben nur zwei Möglichkeiten: Flucht oder Kampf.

Der Kampf ist heftig aber kurz. Sobald es den ersten Toten gibt, egal auf welcher Seite, ergreifen die Angreifer die Flucht. Viele der Garethher nehmen zwar die Verfolgung auf, geben jedoch schnell wieder auf.

Im nachhinein stellt sich heraus, dass es sich bei den Angreifern um einen Bande tobrischer Jugendlicher handelt, die zuvor hier gespielt hatten, jedoch von den garethischen Jugendlichen von hier verjagt worden sind.

Dies war nicht der erste Zwischenfall dieser Art, sondern ist typisch für die Nachbarschaft (sogar für die Elendsviertel insgesamt). Fast täglich geraten die Alteingesessenen und die Flüchtlinge aneinander. Handgreiflichkeiten sind die Regel, und werden zunehmend brutaler ausgetragen. Die Straßenbanden der Garethher und der Tobrier liefern sich regelrechte Fehden, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis der gegenseitige Hass sich in einer gewaltigen Katastrophe entlädt.

Der tobrische Dieb

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr wollt auf dem Markt etwas Obst für Tante Gunelde kaufen, ein Luxus den sie sich sonst verkneift, als ein vielleicht zehnjähriger Knabe unter eurem Arm durchtaucht, ihr wühlt gerade in der Kiste mit Äpfeln und sortiert die Wurmstichigen aus, und sich flugs zwei Äpfel greift, wieder unter eurem Arm durchtaucht, diesmal in die andere Richtung, und Fersengeld gibt. Ihr schaut dem Kleinen noch verdutzt nach, da beginnt die bestohlene Marktfrau schon wie eine Harpyie zu kreischen. Ihr „Haltet den Dieb!“ schrillt schmerzhaft in euren Ohren und schallt über den ganzen Platz.

Lächelnd seht ihr wie der Junge einem Kartoffelhändler ausweicht, der ihn aufhalten will und beglückwünscht ihn in Gedanken schon zu seinem Schneid und seiner Schnelligkeit, als Phexens Glück den Kleinen verlässt. Ein Marktbesucher stellt ihm ein Bein und der Kleine kracht schwer zu Boden. Der Kartoffelhändler ist schon heran und dreht dem kleinen Dieb beide Arme auf den Rücken. Mit einer Geschwindigkeit die man ihr gar nicht zutrauen würde kommt auch die feiste Marktfrau angelaufen. Mit hochrotem Gesicht reißt sie die ausgemergelte Gestalt des kleinen Diebes an seinem Haarschopf in die Höhe. Der Junge schreit auf vor Schmerzen und zappelt wie ein Fisch am Haken, doch gegen die Kraft der dicken Marktfrau kommt er nicht an.

„Hab ich dich, du kleine Gossenratte! Hast wohl gedacht du könntest mich bestehlen was? Du tobrischer, kleiner Bastard gehörst doch zu der Bande, die hier ständig klaut, was? Ich werde dich lehren, anständige Garethher zu bestehlen, du kleiner Bastard! Weißt Du wie wir hier Diebe bestrafen? Wir hacken ihnen ihre diebische Hand ab, und genau das werde ich jetzt mit dir machen du stinkender Sohn eines tobrischen Schafhirten!“

Außer sich vor Zorn schreit die feiste Frau nach einem Beil, und es dauert nur Augenblicke, dann bringt ihr einer der Fleischhändler auch eines. Anscheinend will die Menge Blut sehen. Anschließend zerrt sie ihn zu einer der vielen Holzkisten in denen die Händler ihre Waren transportieren und will ihm offensichtlich gleich hier die Hand abschlagen.

Hoffentlich erscheint Ihren Helden die Strafe ebenfalls als unverhältnismäßig hoch und greifen beherzt ein. Andernfalls werden sie Zeuge, wie die Marktfrau die Strafe vollzieht und dann den Jungen davonjagt.

Der Kleine gehört zu den vielen Straßenkindern des Viertels, die hier jeden Tag ums Überleben kämpfen. Er heißt Hane, ist ein Flüchtling aus Warunk und nicht aus Tobrien, und hat seit Tagen nichts gegessen. Wenn die Helden ihm helfen, ist er ihnen so dankbar, dass er ihnen fortan wie ein Hund folgt.

Sollten Ihre Helden erwartungsgemäß eingreifen, so reicht es nicht, wenn sie die zwei Äpfel bezahlen wollen. Die Marktfrau behauptet schon oft von dem Kleinen und seinen „Freunden“ bestohlen worden zu sein und möchte eine höhere Entschädigung.

Überlegen Sie, was Ihre Helden noch in der Kasse haben und wie viel sie bereit sind zu zahlen, und legen dann die Höhe der geforderten Entschädigung fest. Bedenken Sie aber, dass wir uns im Südquartier befinden. Wenn die Helden der Marktfrau ein oder zwei Dukaten geben, haben sie ihr wahrscheinlich die gestohlenen Waren von ein oder zwei Monden ersetzt.

Sollten die Helden Gewalt anwenden, so wird die Marktfrau schnell nachgeben, doch der Ruf der Helden unter den Garethern wird dadurch nicht besser.

Weitere Szenen

Die oben geschilderten Vorfälle werden ausreichen, um den Helden ein Gefühl für die Spannungen zu vermitteln, die zwischen den Garethern und den Tobriern herrschen. Vorfälle wie Diese ereignen sich jeden Tag in den Gassen der Elendsviertel.

Wenn Sie das Abenteuer aber ausbauen möchten und Ihre Spieler Spaß daran haben, so spricht nichts dagegen, dass Sie noch weitere Szenen dieser Art improvisieren.

Folgendes können Sie noch als Anregung nehmen:

Einige tobrische Bettler belästigen eine Magd. Die Helden kommen dazu, als die Männer die junge Frau gewaltsam in den Hausflur eines Massenmietshauses ziehen.

Mitglieder der garethischen Gerberzunft überfallen eine kleine Hinterhof Gerberei und schlagen alles kurz und klein. Die Gerber sind Tobrier und man hat ihnen, ohne Begründung, die Aufnahme in die Zunft verweigert.

Der garethische Besitzer einer Massenmetskaserne wirft eine vielköpfige Flüchtlingsfamilie aus der gemieteten Wohnung. Einige Schläger unterstützen ihn dabei. Als Grund gibt er an, die Tobrier hätten unpatriotische Reden geschwungen.

Der kleine Straßenjunge Hane sitzt weinend in einem Hauseingang. Er hat Verletzungen im Gesicht und berichtet, dass eine Bande von Straßenkindern ihn als „Warunker Ochse“ beschimpft und ihm seine Rüben weggenommen hätten, die er geschenkt bekommen hatte. Als er sich gewehrt hat, haben sie ihn verprügelt.

Sturm auf die Garnison

Der drohende Sturm auf die Garnison der Stadtwache stellt den Höhepunkt der Auseinandersetzungen zwischen den Garethern und Tobriern dar. Sie sollten die Ereignisse deshalb auch erst dann stattfinden lassen, wenn Sie sich entscheiden zum nächsten Kapitel überzugehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Es ist schon dunkel und als ihr leicht weinselig und gut gelaunt aus der „Almada Stube“ auf die Straße tretet. Ihr habt versucht das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden und in der beliebten Taverne versucht an Informationen zu kommen. Obwohl ihr nicht viel erfahren habt, war der Abend doch angenehm. Plötzlich dringt von irgendwoher der charakteristische Lärm einer aufgebrauchten Menge zu euch. Verwirrt schaut ihr die dunkle Straße hinauf und wieder hinab und rätselt wo der Lärm herkommt, als Fackelschein vor euch die Nacht erhellt. Was, bei allen Göttern, ist jetzt wieder geschehen?

Aus der Gasse in der Tante Guneldes Haus liegt kommt ein Mann, mit einer Fackel in der einen und einem Hammer in der anderen Hand in eure Richtung gelaufen.

Fast augenblicklich wird der Lärm lauter und drei, vier weitere mit Messern und Knütteln bewaffnete Männer folgen dem ersten. Wenige Atemzüge später sind es schon mehr als ein Dutzend und dann zwei, drei Dutzend und es werden immer mehr.

Ihr seht Männer, Frauen, Alte, Junge, ja sogar einige Greise und Kinder in der Menge, und sie alle schreien nach Blut. Die Meute ist aufgebracht und ihr hört Rufe wie: “Rache für Thimorn!”, “Tötet die Feiglinge!”, “Brennt die Garnison ab!”, “Wir haben für sie in Tobrien geblutet, jetzt lasst sie bluten!”, “Tod den arroganten Garethern!”.

Ihr traut euren Ohren nicht. Was, bei allen Dämonen Tobriens, ist hier los?

Ihr seht Stane in der Menge und ruft laut seinen Namen. Ob er euch durch den infernalischen Lärm des Mobs

hindurch gehört hat, oder nur zufällig in eure Richtung blickte ist unklar, jedenfalls sieht er euch und steuert auf euch zu.

Atemlos erzählt er euch folgende Geschichte:

“Ihr wisst ja, dass die Gardisten sich üblicherweise nicht hier im Südquartier blicken lassen. Gestern ist aber irgend so ein verwöhntes Adelssohnchen auf Abenteuerfahrt hier unterwegs gewesen und hat sich prompt ne blutige Nase geholt. Jedenfalls muss er der Sohn von irgendeinem hohen Tier sein. Heute hat sich tatsächlich eine Gruppe Gardisten auf Patrouille in unsere Nachbarschaft verirrt. Die Kerle haben sich jedoch fast in ihre hübschen Brustpanzer geschissen vor Angst. Als dann einige der Alteingesessenen mit ein paar der Tobrier aneinander geraten sind wollten die Gardisten für Ruhe sorgen und haben es wohl übertrieben. Die Situation ist eskaliert und einer der Tobrier ist draufgegangen. Die Gardisten haben dann flugs das Weite gesucht und sich in ihre Garnison verpisst. Erst war dann auch alles ruhig, doch dann hat einer angefangen nach Rache zu schreien und plötzlich haben immer mehr nach Rache geschrien.

Jetzt sind diese Verrückten unterwegs, um sich den Gardisten zu holen. Das gibt ein verdammtes Massaker wenn ihr mich fragt! Genau wie vor Kurzem in Mühlingen.”

Mit einem bitteren Blick auf den Mob beendete euer junger Freund seinen Bericht.

Der Zug der wütenden Tobrier befindet sich nun vollständig auf der Straße.“

Es sind gut hundert Leute die Richtung Garnison ziehen und unterwegs werden sich ihnen sicherlich noch einige Menschen mehr anschließen. Verglichen mit den vielen tausend Flüchtlingen in der Stadt ist es nur ein relativ kleiner Aufstand, doch wenn die Sache nicht bald beendet wird, kann sie das ganze Viertel ins Chaos reißen.

Die Nachricht vom Nahen des wütenden Mobs spricht sich schnell herum und ist bereits bei den Gardisten eingetroffen. Der Hauptmann der Garde lässt seine Leute in voller Bewaffnung antreten und ist bereit mit aller Härte gegen die Aufrührer vorzugehen. Bitten um Verstärkung hat er nur an die örtlichen Banner des Bürgerregiments richten lassen. Boten an die Garnisonen der anderen Stadtteile hat er nicht entsandt, da er glaubt mit der Bedrohung auch selbst fertig werden zu können. Wenn die Helden es nicht schaffen die Situation zu entspannen, dann gibt es auf dem Platz vor der Garnison ein Blutbad.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr ist klar das ihr etwas unternehmen müsst, die Frage ist bloß, was? Da ihr den wütenden Mob im Moment unmöglich stoppen könnt, lauft ihr dem Zug voraus und warnt die Menschen auf dem Weg zur Garnison. Alle Einwohner erinnern sich noch zu gut an die Ereignisse vor einigen Wochen und die Meisten nehmen sofort Reißaus. Niemand möchte dabei sein wenn die Obrigkeit wieder ihre Soldaten auf die Menge loslässt.

Da ihr euch beeilt kommt ihr einige Zeit vor dem Mob bei der Garnison an. Überall brennen die Wachfeuer und erhellen die Nacht mit ihrem Schein, so dass der Vorplatz der Garnison fast taghell erleuchtet ist. Wie ihr befürchtet habt sind die Gardisten bereits in voller Bewaffnung vor der Garnison in Aufstellung gegangen und erwarten den wütenden Mob. Ihr seht Angst in den Augen etlicher Gardisten, als sie euch erblicken, jedoch auch grimmige Entschlossenheit sich die Herrschaft über das Elendsviertel kein zweites Mal entreißen zu lassen. Mit den Handflächen nach außen streckt ihr eure Arme in die Höhe und ruft den Gardisten zu, dass ihr nicht zum Mob gehört und lediglich mit dem Hauptmann sprechen wollt. Hauptmann erkennt euch sofort und tritt aus den Reihen seiner Männer vor und winkt euch zu sich.“

Wieder einmal lässt es sich schwerlich voraussagen wie das Gespräch verlaufen wird. Deshalb hier nur einiges zur Einstellung des Hauptmanns. Die Unruhen im Praios und seine Unfähigkeit haben den Hauptmann einiges an Ansehen gekostet. Sowohl beim Stadtrat als auch unter den Gardisten. Der Hauptmann hat sich einiges an Spott anhören müssen weil er mit “einer Bande halbverhungerten Dreckfresser und Strauchdieben” nicht fertig wurde. Der Hauptmann fürchtet sowohl ernsthaft um seine Stellung als auch um seine Ehre. Aus diesen Gründen ist er fest entschlossen notfalls mit aller Härte gegen die Aufständischen vorzugehen. Gleichwohl hat der Hauptmann ein gewisses Verständnis für die Sorgen und Nöten des armen Volkes, insbesondere der Kriegsflüchtlinge unter ihnen. Wenn er eine Möglichkeit sieht die Sache unblutig zu beenden, so wird er sie ergreifen. Er ist jedoch nicht bereit dem Pöbel den unglückseligen Gardisten zu überlassen der den Tobrier getötet hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr diskutiert noch mit dem Hauptmann darüber wie ihr die Lage entspannen könnt, als der Pöbel auch schon wüste Beschimpfungen brüllend und nach Rache schreiend die Garnison erreicht. Euch beschleicht langsam das Gefühl, dass dieser Abend schrecklich enden wird.

Die Meute ist auf weit über hundert Menschen angewachsen, und sie scheinen zornig genug die Garnison tatsächlich anzugreifen.

Als die Meute bis auf ungefähr zwanzig Schritt heran ist, gibt der Hauptmann einen Befehl und die vorderen Reihen seiner Männer senken die Hellebarden und Piken während die hinteren Reihen ihre Armbrüste heben. Wie auf ein geheimes Kommando bleibt die wütende Meute plötzlich stehen.

Der Hauptmann hat etwas mehr als ein Banner zur Verfügung, also deutlich weniger als es die aufgebrachten Flüchtlinge an Zahl sind, doch seine Leute sind gut gerüstet und mit scharfen Hellebarden und Schwertern bewaffnet, wohingegen die Menge ungerüstet und bestenfalls mit Werkzeugen, Knütteln und Messern bewaffnet ist

Bleierne Schweigen legt sich über den Platz und wenn ihr überhaupt eine Gelegenheit habt das scheinbar Unvermeidliche noch abzuwenden, dann jetzt ...

Einer von euch tritt vor: “Ihr Leute hört mich an! Ich bin ...”

Diese Szene sollte auf Ihre Heldengruppe sehr gefährlich wirken. Geben Sie Ihren Helden das Gefühl, dass einzig sie noch zwischen einem Massaker wie es in Mühlingen stattfand und einem friedlichen Abzug der aufgebrachten Flüchtlinge stehen. Am besten wäre es sogar wenn Ihre Helden am Tag des Massakers in Mühlingen anwesend waren und alles mit eigenen Augen gesehen haben. Erst dann wird ihnen richtig klar sein wohin die Lage sich noch entwickeln kann und sie werden alles tun oder sagen um das zu verhindern.

Dafür müssen Sie noch nicht einmal die Vorgeschichte großartig anpassen. Mühlingen liegt außerhalb Gareths und es ist durchaus möglich, dass Ihre Helden auf ihrer Reise Richtung Weiden den Ort durchquert haben. Sollten Ihre Helden jedoch die unbekannten Abenteurer an Zylvas Seite gewesen sein, so müssen Sie zumindest die Einleitung erheblich anpassen. Außerdem würden die Helden dann sowohl Gareth, als auch insbesondere die Elendsviertel schon kennen und das Abenteuer einen guten Teil seines Reizes verlieren.

Nun zu den Argumenten die von den Helden vorgebracht werden können.

Der Tod Thimorns war ein bedauerlicher Unfall, dem Gardisten tut es sehr leid (Etwas schwach zwar, vor allem nützt es Thimorn nichts mehr, doch es entspricht der vollen Wahrheit).

Der Schatzvogt persönlich wird dafür sorgen, dass Thimorns Familie finanziell abgesichert ist. Der Hauptmann bestätigt dies (Äußerst fraglich, wird die Zukunft zeigen). Niemand will neuerliche Unruhen wie es sie in den letzten Wochen gab. Erinnerung an die vielen Toten.

Erinnerung an das Massaker von Mühlingen und an die Folgen wenn die Meute jetzt die Gardisten angreift (Die kaiserliche Armee würde wieder eingreifen, und die Leute hätten mit harten Sanktionen, Ausgangssperren und Ähnlichem zu rechnen).

Erinnerung an die zwölfgöttliche Ordnung und die Gebote der Götter (Immer sehr wirkungsvoll. Wer riskiert schon gerne seine Seele?)

Appell an die aufgebrachten Bürger an das Schicksal ihrer Kinder und Familien zu denken. Was haben die davon wenn ihre Väter, Mütter, Kinder etc. jetzt getötet werden. Auch die Gardisten haben Familien die sie vermissen werden.

Gestalten Sie die Szene möglichst dramatisch. Ihre Helden müssen jederzeit das Gefühl haben, dass die Situation auf der Kippe steht. Lassen Sie die Rädelsführer der Meute die Helden hin und wieder mit einem Gegenargument unterbrechen. Zwischendurch wird immer wieder mal ein "Rache für Thimorn!" laut. Schlussendlich haben die

Helden jedoch Erfolg und die Menge hat sich soweit beruhigt, dass sie abzieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Verzweifelt sucht ihr nach einem neuen Argument um die Menge zur Umkehr zu bewegen als ihr bemerkt wie sich erst einzelne Männer und Frauen, dann schließlich ganze Gruppen aus der Menge lösen und klammheimliche in den Seitengassen verschwinden. Noch hat der Großteil der Menge nichts davon mitbekommen, doch es werden immer mehr die sich heimlich versuchen davonzuschleichen. Mit neuer Hoffnung appelliert ihr wieder an die Vernunft der Tobrier und versucht ihnen deutlich zu machen wie wenig sie bei einem Aufstand gewinnen könnten. Schließlich merkt auch der harte Kern des Pöbels, dass die Menge schrumpft und wüste Beschimpfungen und Verwünschungen ausstoßend löst sich die Menge schließlich ganz auf. Befreit atmet ihr auf und wischt euch die feuchten Hände an eurer Kleidung ab. Von Firun her ertönt plötzlich der Lärm genagelter Stiefel die im Marschschritt die Straße entlang kommen und Augenblicke später erreicht ein ganzes Banner gerüsteter Spießbürger den Garnisonsvorplatz. Der Hauptmann legt euch von hinten eine Hand auf die Schulter: "Praios sei Dank, dass ihr das verhindert habt!" In Gedanken stimmt ihr ihm zu."

Kapitel Fünf: Die Wölfe Tobriens

Wenn Sie der Meinung sind, dass die Helden sich genug in der Nachbarschaft herumgetrieben und ermittelt haben, können sie zu diesem Kapitel übergehen. Die Ereignisse laufen ab jetzt recht schnell hintereinander ab, weshalb das Abenteuer ab hier recht chronologisch verläuft.

Ein phexgefalliger Vorschlag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr sitzt gemeinsam mit dem Traviageweihten, Tante Gunelde, Harad Schacherer, und einigen weiteren Verbündeten in einem Hinterzimmer der Almada-Stube. Die Unruhen in der Nachbarschaft sind in der letzten Woche immer schlimmer geworden. Täglich kommt es zu handfesten Auseinandersetzungen zwischen den Bürgern und es gibt nun schon die ersten Toten zu beklagen. Die Menschen werden immer zorniger, und selbst friedliche Leute, von denen man euch glaubhaft versichert hat, dass sie niemals zuvor streitsüchtig oder gar gewalttätig waren, gerieten wegen Belanglosigkeiten außer sich vor Zorn und griffen ihre Mitmenschen an.

Euch kommt es so vor, als wenn die Menschen dieser Nachbarschaft von Hass und Zorn vergiftet, nur darauf warten sich gegenseitig zu töten.

Ihr beratschlagt nun schon seit Stunden wie ihr der Situation Herr werden und weiteres Blutvergießen vermeiden könnt, als plötzlich Stane den Raum betritt und euch aufgeregt einen ungewöhnlichen Vorschlag macht.

Er behauptet er sei von einem Mann kontaktiert worden, der vorgab als Vertreter der tobrischen Flüchtlinge in der Nachbarschaft zu kommen. Der Mann, groß und rothaarig, sei zu ihm nach Hause gekommen und habe ihm Folgendes erzählt:

die Anführer der Tobrier seien die ständigen Kämpfe in der Nachbarschaft leid.

Um die Streitigkeiten zwischen den Garethern und den Tobriern beizulegen müsste man, ihrer Meinung nach, den Menschen nur klar machen, wie ähnlich sie sich im Grunde sind. Immerhin seien beide Untertan derselben Krone.

Der Unbekannte schlug vor ein gemeinsames Straßenfest zu veranstalten um die Menschen von ihrem Elend abzulenkten und ihnen ihre Gemeinsamkeiten aufzuzeigen. Außerdem sollte im Rahmen des Festes eine Partie Gasenimman stattfinden bei der eine garethische gegen eine tobrische Mannschaft spielen soll. Offiziell soll es sich dabei um ein Freundschaftsspiel handeln, dass bei seinem Gelingen zu einer regelmäßigen Veranstaltung werden könnte.

Im Geheimen soll das Spiel jedoch für die Dauer eines Götternamens über die Machtverhältnisse in der Nachbarschaft entscheiden.

Der Sieger bekommt das Recht die besten Plätze zum Betteln nach eigenem Gutdünken zu benutzen, frei über die am besten zum Imman spielen geeigneten Gassen zu verfügen und weitere Vergünstigungen dieser Art. Am Ende jedes Götternamens könnte erneut ein Spiel veranstaltet werden, um dem vorherigen Verlierer die Möglichkeit zu geben die Machtverhältnisse wieder umzukehren.

So hätten alle dieselben Chancen und weitere Kämpfe würden unnötig werden.

Als Grund für diesen Vorschlag habe er zweierlei angegeben: erstens würde es um die Ausübung eines Gewerbes gehen, das schon von der Sache her unter Phexens Schutz steht und somit wäre es nur gottgefällig dem Gott des Glücks und des Spiels die Entscheidung darüber zu überlassen wer im nächsten Götternamen den meisten Gewinn macht.

Zum anderen habe er davon gehört, dass es im tiefen Süden eine Stadt gäbe, die jeden Götterlauf ihre wichtigsten Ämter in einer Lotterie vergebe und damit großen Erfolg hätte. Offensichtlich würden solche Regelungen dem listigen Gott besser gefallen als sinnlose Straßenkämpfe.“

Lassen Sie die Helden ausführlich diesen Vorschlag diskutieren. Weitere Informationen kann Stane nicht geben, da er vorgibt den Besucher nie zuvor gesehen zu haben. Der Mann habe auf ihn jedoch überzeugend und ehrlich gewirkt.

Machen Sie Ihren Helden klar, dass sie sicherlich nicht alle Probleme der Nachbarschaft mit diesem Vorschlag lösen können, doch wenn sich alle Seiten an die Abmachung halten, dann sind zumindest Kämpfe um so banale Dinge wie die besten Immanplätze in der Nachbarschaft vorüber. Zu verlieren haben die Helden jedenfalls nichts.

Der Fremde hat angekündigt Stane bald wieder aufzusuchen um die Entscheidung der Garether zu erfahren. Wenn sie mit dem Vorschlag einverstanden sind, soll das Fest in einer Woche am Rohalstag stattfinden.

Ein Festtag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Die Nachricht von dem bevorstehenden Straßenfest hat sich in Windeseile in der Nachbarschaft herumgesprochen und bei allen Bürgern großen Anklang gefunden.

Die Hilfsangebote von allen Seiten übertreffen eure kühnsten Erwartungen und so bereitet sich die ganze Nachbarschaft auf das festliche Ereignis vor. Händler Harad Schacherer hat sogar zwei ganze Ochsen für das Fest spendiert und der Wirt der „Almada“ Stube steuert zwei Fässer Bier bei, die sich noch mit Wasser verdünnen lassen.

Was im Einzelnen die Helden sich alles für das Fest einfallen lassen, lässt sich unmöglich voraussagen. Versuchen Sie die ausgelassene Atmosphäre eines Straßenfestes zu erzeugen. Zum ersten Mal seit die Helden in der Nachbarschaft sind, sind die Menschen zumindest dem Anschein nach ausgelassen und fröhlich.

Obsthändler geben bereitwillig ihre vom Vortag übrig gebliebenen Waren als kleine Spende für das Fest, die Handwerker aus dem Viertel organisieren eine Tombola bei der es Holzspielzeug oder einen Beutel mit Pfeifenkraut und Ähnliches zu gewinnen gibt, Coljew hat in Neu-Gareth einem Bäcker eine ganze Wagenladung Kuchen und Gebäck geklaut die er über einem Mittelsmann dem Fest zukommen lässt und dergleichen mehr.

Es gibt Stände mit diversen Spielen wie Ringe- oder Dosenwerfen, und auch bis zu einigen Gauklern, Barden und sogar einem Scharlatan hat sich die Nachricht vom bevorstehenden Fest herumgesprochen, die Gerber veranstalten Ring- u. Boxkämpfe bei der die Sieger einen Abend mir der drallen Zulhamin gewinnen können usw.“

Das Spiel, die Mannschaften, die Regeln

Vereinbart wird ein Spiel Sieben gegen Sieben. Der Ball darf nicht mit der Hand berührt werden und der Einsatz von Waffen außer den Immansschlägern ist verboten. Der Körper der Spieler, die Schutzausrüstung und der Boden zählen dabei nicht als Waffen. Gespielt wird eine Stunde ohne Halbzeit und ohne Verlängerung. Sieger ist, wer die

meisten Tore gemacht hat. Jedes Tor gibt einen Punkt. Zur Messung der Zeit wird eine Sonnenuhr genommen. Die Tobrier bestehen darauf, dass einer der Helden die Zeit misst.

Die Mannschaft der Garether besteht aus den Helden und weiteren garethischen Bürgern der Nachbarschaft, die Sie

improvisieren müssen. Orientieren Sie sich für deren Werte an den Werten der Wölfe. Sollten die Helden Abjo als Mitspieler ablehnen, da er ihnen unbekannt oder unsympathisch ist, so sorgt Harad dafür, dass einer der Spieler im letzten Moment „unpässlich“ ist, und Abjo als einzige Alternative bleibt. Sollte die Helden das bereits missverständlich machen, so ist das nicht weiter schlimm. Mögliche Mitspieler finden sie im Anhang.

Die Abwicklung am Spieltisch:

Ein Spieler in Ballbesitz kann sich mit einer Körperbeherrschungs-Probe am Gegner in Richtung Tor vorbeischlängeln. Der Aufschlag richtet sich nach der Anzahl der dabei zu überwindenden Gegner. Ist die Probe erfolgreich, ist eine weitere Probe fällig. Ist diese ebenfalls erfolgreich, hat der Spieler ein Tor erzielt. Ist die erste Probe misslungen, ist der Spieler von seinem Gegner aufgehalten worden, und die Spieler gehen in den Nahkampf über. Benutzt werden dafür die Talente Raufen, Ringen oder Hiebaffen. In jeder Runde kann sich ein weiterer Mitspieler oder Gegner in das Getümmel stürzen. Mit einer Körperbeherrschungs-Probe (+ Differenz zwischen Gegnern und eigenen Spielern) kann man sich mit dem Ball aus dem Knäuel lösen. Um einen Pass zu einem Mitspieler zu spielen, muss einem Helden eine Körperbeherrschungs-Probe, erschwert um die doppelte Anzahl der in der Fluglinie stehenden Gegenspieler, gelingen.

Das Spiel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Das Spiel wird hart und mit Einsatz, doch überraschend fair geführt. Ihr habt euren Spielern extra eingeschränkt, dass sie fair gewinnen müssen, damit die Tobrier für den Fall eures Sieges keinen Grund haben diesen anzuzweifeln. Wie es scheint sehen eure Gegner das ebenso und verhalten sich geradezu sportlich.“

Der Anschlag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr wischt euch den Schweiß aus den Augen und versucht etwas zu Atem zu kommen. Gerade habt ihr euch nach einem Angriff auf das Tor der Tobrier wieder in euren Verteidigungsraum zurückgezogen. Die Tobrier sind in Ballbesitz und kommen langsam auf euren Strafraum zu. Der Kapitän spielt den Ball lässig zu seinem linken Flügelmann und gibt Anweisungen für die Angriffstaktik. Euer Spielführer brüllt euch hektisch Anweisungen für die Verteidigung zu und versucht den Aufbau der Tobrier zu stören. Ihr packt euren Schläger fester und versucht dem tobrischen Kapitän den Weg abzuschneiden. Lange kann das Spiel nicht mehr gehen und ihr liegt mit zwei Punkten vorn. Wenn ihr euch diesen Vorsprung nicht jetzt wieder abnehmen lasst, dann habt ihr das Spiel

so gut wie gewonnen. Der tobrische Kapitän ist nur noch zwei Schritte von euch entfernt, als Abjo plötzlich von der Seite auf den Spielführer der Tobrier zu springt, in seiner Hand blitzt silbern eine Klinge ...“

Sie müssen den obigen Text nicht vorlesen, wichtig ist nur, dass die Helden den Anschlag verhindern können, und dazu müssen sie natürlich in der Nähe des Kapitäns sein. Würfeln Sie für den Spieler mit der höchsten Sinienscharfe eine verdeckte Probe. Sollte die Probe gelingen, können Sie dem Helden folgende Passage als Kopie vorlegen:

Du siehst wie die Tobrier sich in ihrem Strafraum den Ball zu spielen und ihren Angriff vorbereiten. Euer Spielführer weist euch eure Positionen zu und versucht eine dichte Verteidigung aufzubauen. Dein Blick streift über das Spielfeld um zu sehen, ob jeder deiner Mitspieler auch auf der richtigen Position steht. Die Position rechts außen ist jedoch leer, als du dich weiter umsiehst, siehst du wie Abjo am Spielfeldrand von einer dünnen Gestalt einen mit Stoff umwickelten Gegenstand entgegennimmt, kaum größer als eine große Männerhand. Abjo begibt sich nun schnell auf seine Position und der Dürre verschwindet in der Menge. Du überlegst noch was sich da wohl abspielen mag und um was für einen Gegenstand es sich handelt als der Angriff der Tobrier beginnt. Du schenkst dem Angriff kaum Aufmerksamkeit sondern beobachtest weiter Abjo. Irgendetwas gefällt dir nicht an der Sache. Plötzlich verlässt der Nivese seine Position und rennt auf den Spielführer der Tobrier zu, dabei wickelt er den Gegenstand aus. Du siehst die schimmernde Klinge eines Messers und willst einen Warnschrei ausstoßen, als dein tobrischer Gegenspieler dich zu Boden rammt.

Lassen Sie den Helden eine Selbstbeherrschungsprobe würfeln. Wenn sie gelingt, kann er noch im Fallen einen Warnschrei ausstoßen. In diesem Fall können Sie den an dem Attentat beteiligten Helden einen kleinen Bonus bei der INI- oder IN-Probe gewähren.

Der Kampf mit dem Attentäter

Der Kampf mit Abjo ist kurz und heftig. Er weiß, dass die Tobrier ihn ohnehin töten werden, wenn sie ihn lebend zu fassen bekommen, also kämpft er mit dem Mut der Verzweiflung und bis zum Tod. Ob Sie, als Spielleiter, den Attentäter entkommen lassen, weil Sie ihn als Feind der Helden aufbauen wollen, oder ihn sterben lassen ist Ihre Entscheidung. Eine kurze Beschreibung seiner Person finden Sie im Anhang.

Abjos Werte:

Langdolch: INI 14+W6 AT 16 PA 12 TP 1W+2 DK H
LeP 28 AuP 38 KO 13 RS 2 (Gambeson) MR 3 GS 8

Bevorzugte Manöver:

Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

Wichtig ist, dass die Helden Abjo nicht lebend in die Fänge bekommen, da sie sonst zu früh, zu viel erfahren würden. Sollte es dennoch passieren, dass die Spieler ihn lebend in die Hände bekommen (Spieler sind da manchmal ungemein erfinderisch), dann weiß er nur zu erzählen, dass ein dunkel gekleideter Mann ihn einen Tag nach Bekanntgabe des Spieles, nachts auf dem Nachhauseweg abgefangen hätte. Er konnte das Gesicht des Mannes nicht erkennen, da dieser eine tief in sein Gesicht gezogene Kapuze trug und es ohnehin sehr dunkel in der Gasse

war. Die Gewänder des Mannes waren so weit, dass sie seine Umrisse stark verschleierten, die Dunkelheit tat ihr übriges. Die Stimme des Mannes klang jedoch seltsam dunkel und gedämpft, so als halte er sich ein Tuch vor den Mund um seine Stimme zu verfälschen. Der Mann bot ihm hundert Dukaten für den Anschlag. Den Dürren, der ihm das Messer gab, hatte er vor dem heutigen Tag noch nie gesehen.

Der dunkle Mann hatte ihm den Dürren beschrieben, und auch gesagt wo am Spielfeldrand er stehen und wann er dort stehen würde.

Mehr könnte Abjo selbst unter Folter nicht verraten, da er einfach nicht mehr weiß.

Der tobrische Leitwolf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der Aufruhr der sofort nach dem Anschlag ausbrach hat sich etwas beruhigt. Den Göttern sei Dank war keine Panik ausgebrochen und es hatte auch keine weiteren Kämpfe gegeben. Zwar wurden allerorten wilde Beschuldigungen, die schon bald in wüste Beschimpfungen übergingen ausgestoßen, doch einige Worte der besonneneren Bürger hatten ausgereicht um die Jähzornigeren zu beruhigen. Die Menschen stehen in kleinen Gruppen zusammen und reden über den Anschlag und seine möglichen Folgen. Das Spiel jetzt fortzusetzen ist undenkbar und auch ihr steht zusammen und überlegt was nun zu tun sei. Gegenüber am anderen Ende des Spielfeldes haben sich die tobrischen Spieler und wie ihr sehen könnt, auch noch weitere Tobrier versammelt, die allesamt aufgebracht diskutieren. Mit Beunruhigung nehmt ihr die größer werdende Menge war. Einer von euch bringt euer aller Befürchtung zum Ausdruck: “Sie denken jemand von uns hat den Attentäter angeheuert. Wenn wir nicht aufpassen verwandelt sich unser Straßenfest in eine weitere Straßenschlacht!”

Lassen Sie die Helden ruhig eine Weile darüber diskutieren wer hinter dem Anschlag stecken könnte, wie es weitergehen soll und wie sich die Lage nach dieser katastrophalen Unterbrechung wieder bereinigen lässt. Wie auch immer, sobald die Helden zur Tat streiten wollen, oder wenn die Diskussion langweilig wird, kommt der Spielführer der Tobrier mit einer kleinen Gruppe seiner Leute auf die Helden zu. Die Gruppe ist augenscheinlich unbewaffnet und hat sogar ihre Immanschläger beiseite gelegt.

Eine seltsame Einladung

Der Spielführer kommt lächelnd auf die Helden zu. Er hält dabei die Arme, mit den Handflächen nach außen, auf Brusthöhe vor sich, um seine Friedfertigkeit zu demonstrieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Bei Phex, ein aufregendes Spiel nicht wahr?!” begrüßt er euch fröhlich. Er wendet sich an den/die Held/Heldin der/die ihm das Leben gerettet hat. “Ich verdanke euch mein Leben! Mein Name ist Coljew Emmerbruch. Erlaubt mir mich für eure edle Tat erkenntlich zu zeigen und seid heute Abend mein Gast. Ich würde euch gerne in meinem Heim willkommen heißen und euch bewirten. Ich wohne in dem Mietshaus direkt an der Brunnengasse. Es ist das letzte Mietshaus kurz vor den Toren Alt-Gareths, ihr könnt es nicht verfehlen. Ich wohne ganz oben, unter dem Dach. Bei dieser Gelegenheit könnten wir dann auch die eine oder andere Angelegenheit erörtern. Ich bin sicher ich kann mich für eure noble Tat angemessen erkenntlich zeigen. Vielleicht könnte ich sogar für euch einen Kontakt mit dem Anführer der Wölfe Tobriens herstellen wenn ihr es wünscht.”

Er weiß sehr genau, dass die Helden ihm wahrscheinlich misstrauen und hinter dem Angebot vielleicht eine Falle vermuten. Da er selbst ein äußerst misstrauischer Mensch ist, wird er Äußerungen dieser Art mit einem verständnisvollen Lächeln hinnehmen und den Helden versichern, falls gewünscht sogar bei den Göttern schwören, dass es sich nicht um eine Falle handelt. Sollten Sie mit extrem ängstlichen oder misstrauischen Helden geschlagen sein, wird er ihnen sogar den Vorschlag machen, sich an einem neutralen Ort, den die Helden aussuchen können, zu treffen. Wenn die Helden sich schließlich zu einem Treffen bereit erklären, wird er vorschlagen das Fest fortzuführen und sich verabschieden.

Das Treffen

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden die Einladung des Spielführers in dessen Haus annehmen. Wenn Ihre Helden sich für einen neutralen Ort entschei-

den haben, müssen Sie improvisieren. Die „Almada Stube“ bietet sich dann beispielsweise dafür an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Es dämmt schon, als ihr euch der großen Mietskaserne nähert. Wieder einmal schüttelt ihr verwundert über die garethischen Sitten den Kopf. Keiner von euch hat jemals ein solches Bauwerk gesehen. Wo auf Dere würde man auch auf die Idee kommen ein fünfstöckiges Bauwerk mit sicherlich hundert oder mehr Räumen zu erschaffen, wenn nicht in Gareth?!

Wie von ein, urzeitlichen Giganten behauener Steinklotz liegt das Mietshaus vor euch und wirft einen langen Schatten in dem sich unzählige Ratten und deren menschlichen Geschwister verstecken. Noch ist es zu früh für den schlimmsten Abschaum, um aus seinen Löchern zu kriechen, doch in weniger als einer halben Stunde wird es vollständig dunkel sein. Dann beginnt die Stunde der Gestalten der Unterwelt. Ihr seid froh, es lebend bis hierhin geschafft zu haben und wagt kaum an den Rückweg zu denken.

Ihr konzentriert euch wieder auf die Mietskaserne. Der Klotz aus gebrannten Ziegeln und, wie ihr jetzt seht, Holz, ist mit dem Mietshaus, in dem Händler Schacherer sein Geschäft hat nicht zu vergleichen. Lediglich die ersten beiden Stockwerke sind aus Ziegeln erbaut. Darüber erhebt sich ein wenig Vertrauen erweckendes Konstrukt aus lehmigen Fachwerk und Holz. Der ganze Bau ist schief und ein Wirrwarr von Stützbalken klemmt zwischen der nördlichen Hauswand und der südlichen Wand des benachbarten Miethauses. Fast hat man den Eindruck die beiden Häuser lehnen sich Schutz suchend aneinander. In etwa zwei Schritt Höhe haben Menschen Bretter auf die Stützbalken gelegt und Planen aufgespannt. Augenscheinlich wohnen sie dort. Leere Augen und gierige Blicke verfolgen euch gleichermaßen aus dem Dunkel unter den Brettern und Planen.

Der Eingang liegt tief im Schatten und zwei bullige Männer stehen rechts und links der Holztür wie kaiserliche Wachsoldaten und blicken euch streng entgegen. Als ihr näher kommt öffnen sie die Tür und ringen sich sogar zu einer freundlichen Begrüßung durch. Augenscheinlich wurdet ihr angekündigt.“

Sollten die Helden noch jemand anderen dabei haben, etwa Tante oder Stane, werden die Wachen die Helden höflich aber bestimmt festhalten und erst die Erlaubnis ihres Herrn einholen, ehe sie die Helden passieren lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Eine enge, bedenklich ächzende Treppe führt steil nach oben. Wie euch euer Gastgeber verraten hatte wohnt er in einer Wohnung unter dem Dach, also macht ihr euch an den Aufstieg. Auf jeder Etage geht ein Gang von der Treppe ab der von etlichen Türen gesäumt wird. Es muss

in diesem Bau noch wesentlich mehr Wohnungen geben als ihr gedacht habt. Die Gänge und Treppen bilden ein regelrechtes Labyrinth und ihr fragt euch wie überhaupt jemand hier wohnen kann. Zwischen den dünnen Wänden des Hausflurs steht die Luft so dick, dass man sie beim Einatmen bald beißen kann. Der Gestank und die Hitze sind hier noch unerträglicher als in den Gassen. Je länger ihr euch hier aufhaltet, desto mehr unterschiedliche Geruchsnoten fallen euch auf. Von menschlichen Exkrementen über Kochdünste bis zu dem Geruch der Säfte die man beim wilden Liebespiel austauscht ist alles dabei. Die Wände sind an vielen Stellen aufgequollen, voller Löcher und so dünn, dass die vielen Geräusche aus dem Haus ein monotones Summen ergeben. Endlich erreicht ihr die oberste Etage. Der Gang der von hier abgeht wird jedoch von einer schweren Tür verschlossen, vor der zwei weitere Wachen stehen. Wenn die Wachen am Haupteingang der Mietskaserne noch zum Haus hätten gehören können, so können diese beiden nur zu eurem Gastgeber gehören.

Misstrauisch fragt ihr euch wer euer neuer Freund wirklich ist. Wie auf ein geheimes Zeichen öffnet sich die Tür und ein großer, bulliger Mann mit roten Haaren begrüßt euch freundlich und bittet euch ihm zu folgen. Ihr erkennt den Mann als einen der tobrischen Immanpieler von heute Morgen. Als ihr die Wohnung betretet verschlägt es euch glatt den Atem. Seit Wochen haltet ihr euch nun schon im Südquartier auf und seit Wochen habt ihr die Armut und das Elend hier erlebt, doch für das was ihr seht gibt es nur ein treffendes Wort: Luxus.

So ärmlich und heruntergekommen die Mietskaserne auch sonst sein mag, auf dieser Etage herrscht solider Wohlstand. Durch die Armut die euch die ganze Zeit über umgibt wirkt der Luxus dieser Wohnung noch stärker auf euch und ihr habt fast das unwirkliche Gefühl eine andere Welt betreten zu haben.

Die Eingangshalle in der ihr euch befindet hat wohl die Breite des gesamten Hauses. Die gesamte obere Etage muss eurem Gastgeber gehören.

Die Halle ist mit kostbaren tulamidischen Teppichen ausgelegt und die Wände sind sauber vertäfelt. In regelmäßigen Abständen hängen geschmackvolle Gobelins an den Wänden die allesamt göttergefällige Motive zeigen. Zumeist zeigen sie firungefällige Jagdszenen, Wolfsköpfe oder das Banner des freien Tobriens. In jeder Ecke des Raumes stehen mannsgroße silberne Leuchter mit unterarmdicken Kerzen und spenden warmes Licht. Mehrere Türen führen von der Eingangshalle weg und eine breite geschwungene Treppe führt offensichtlich auf das Dach. Der Hüne führt euch die Treppe hinauf. Die Treppe endet auf einem Flachdach. Und wieder verschlägt euch der Anblick die Sprache. Der Rand des Daches ist mit einem hüfthohen, schmiedeeisernen Geländer gesichert. Während das Dach größtenteils wie erwartet aussieht, ist der östliche Teil des Daches zu einem kleinen Garten umgebaut worden. In großen Töpfen und Kübeln stehen bunte

Blumen und sogar regelrechte Büsche deren Duft aromatisch in der warmen Luft schwebt und wirkungsvoll den Gestank der euch im Treppenhaus noch umgab vergessen lässt. Große Öllampen erhellen die zunehmende Dunkelheit mit warmen Licht und ein runder Holztisch mit ... Anzahl der Helden plus eins ... Stühlen zielt die Mitte dieser so plötzlich aufgetauchten Oase. Auf dem Tisch sind Wein, Bier, frisches Brot, kalter Braten, Käse und Weintrauben bereitgestellt und scheinen nur auf euch zu warten. Im Kaiserpalast würde man dieses Mahl vielleicht als zu gewöhnlich verschmähen. Hier jedoch, im Südquartier, fühlt ihr euch als hättet ihr einen Schatz gefunden. Euer Gastgeber kommt euch freundlich lächelnd entgegen und bittet euch Platz zu nehmen.“

Der präsentierte Wohlstand dient vor allem dazu, ihren Spielern klar zu machen, dass es sich bei deren Gegenüber nicht um Strauchdiebe, sondern um eine straff geführte und äußerst erfolgreiche Verbrecherorganisation handelt. Wenn sie es schaffen den Spielführer als jungen Paten darzustellen, dann haben sie das Ziel erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Meine Freunde, es ist schön euch heute Abend begrüßen zu dürfen. Ich hoffe ihr fühlt euch wohl in meinem bescheidenen Heim! Bevor wir uns dringenderen Angelegenheiten widmen, sollten wir vielleicht erst einmal etwas essen. Der Koch hat sich heute besonders große Mühe gegeben. Ich bin sicher ich werdet zufrieden sein.”

Nach diesen einleitenden Worten beginnt er ein belangloses Gespräch über das Immanspiel, Politik oder das heiße Wetter und widmet sich voller Genuss seinem Essen. Nach dem Essen räumen zwei Mägde den Tisch ab und ein Knecht bringt euch neue Getränke und für den der möchte, etwas zu rauchen. Euer Gastgeber zündet sich genießerisch eine langstielige Pfeife an und wartet bis die Bediensteten mit ihrer Arbeit fertig sind, dann richtet er das Wort an euch. “Nun lasst uns interessantere Dinge besprechen, ich sehe ihr seid bereits ganz ungeduldig. Wohl an, ihr wundert euch wahrscheinlich darüber wie ich mir eine solche Wohnung inmitten dieses Elends leisten kann. Die Antwort ist ganz einfach, mit genügend Gold lässt sich hier alles bekommen. Das gilt hier noch mehr als anderswo auf Dere. Der Vorbesitzer konnte nicht viel damit anfangen, also hat er es mir sehr günstig überlassen. Viel interessanter ist aber doch folgende Frage: warum sucht ihr bereits seit Wochen nach den Wölfen? Wenn ich einen Kontakt herstellen soll, dann muss ich eine Antwort auf diese Frage bekommen.”

Wie genau das gesamte Gespräch verläuft lässt sich nicht vorhersagen, deshalb werde ich im Folgenden nur die wichtigsten Antworten aufführen.

“Ich kann euch versichern meine Freunde, dass die Wölfe nicht das Geringste mit den Anschlägen und den Erpressungen zu tun haben. Ich muss es wissen, denn ich bin ihr

Anführer, und ich kann euch versichern, dass nichts in meiner Organisation ohne mein Wissen geschieht.”

“Nun, Schutzgelderpressung gehört nicht zu unserem Geschäft. Wir betätigen uns hauptsächlich im Schmuggelgeschäft und hier und da etwas Einbruch oder Diebstahl wenn es sich lohnt, doch Schutzgelderpressung gehört definitiv nicht zu unserem Geschäftszweig. Es ist dabei häufig Gewalt von Nöten, und das liegt mir nicht. Nicht dass ich nicht hin und wieder auch zu etwas radikaleren Mitteln greifen würde, doch generell erreichen wir unsere Ziele durch Heimlichkeit und List, wie es der Graue uns lehrt. Und wir leben ganz gut davon wie ihr sehen könnt.” “Habt ihr euch schon gefragt, wer noch ein Interesse an den Anschlägen haben könnte? Vielleicht steckt mehr dahinter als es zunächst den Anschein hat? Vielleicht geht es gar nicht um Schutzgeld?!”

“Ich könnte euch verraten wer hinter den Anschlägen steckt, doch ich vermute ihr werdet mir ohnehin keinen Glauben schenken.”

“Ohne Zweifel muss der Urheber der Anschläge uns feindlich gesonnen sein, denn er lässt es so aussehen, als ob wir dahinter stecken würden. Er will uns folglich schaden. Darüber hinaus muss er auch den Inhabern der zerstörten Läden feindlich gesonnen sein”

“Nun meine Freunde, ich kann nicht beweisen wer hinter den Anschlägen steckt. Ich kann euch jedoch verraten wer unser größter Konkurrent hier in der Nachbarschaft ist, und ich kann euch auch verraten wer ein Interesse an der Zerstörung der in Mitleidenschaft gezogenen Geschäfte hat. Die Antwort ist in beiden Fällen dieselbe: es ist euer Freund Händler Schacherer!”

“Wie ich euch bereits verraten habe, betätigen wir uns hauptsächlich im Bereich der Vermögensumverteilung, bevorzugt bei Nacht und Nebel, im Schutze von Phexens Mantel. Nun, wir arbeiten erst seit relativ kurzer Zeit in Gareth und bevor wir unsere Geschäfte hier aufnehmen, befand sich der Schmuggel ganz in der Hand des ach so ehrenwerten Händlers. Oder habt ihr etwa gedacht man kann mit dem An- und Verkauf von Baumwolle und Seide einen solchen Reichtum erlangen, wie ihn euer Freund sicherlich hat?!

Habt ihr euch schon mal gefragt wie ein einfacher Händler eine derartige Meute von Leibwächtern bezahlt? Nein? Nun, das solltet ihr schnellstens nachholen!”

“Wie nicht anders zu erwarten war, nimmt euer Freund uns unsere Aktivitäten ausgesprochen übel. Einen Krieg gegen uns zu führen kann er sich jedoch nicht leisten. Zum einen würde das mit ziemlicher Sicherheit zu einem Blutbad unter unseren Männern führen. Das will weder er noch ich. Das würde uns mit Sicherheit so schwächen, dass wir leichte Beute für jede dahergelaufene, ehrgeizige Straßenbande wären. Zum anderen würden unsere Geschäfte deutlich darunter zu leiden haben. Verletzte oder tote Männer können keine Waren schmuggeln.”

“Sein Plan ist wesentlich effektiver, er greift uns nicht persönlich, sondern nur indirekt an, indem er dafür sorgt,

dass die Bevölkerung gegen uns ist. Die Bevölkerung macht ständig Druck auf die Stadtwache und die Stadtwache wiederum macht uns das Leben schwer. Und wie es scheint ist er sehr erfolgreich mit seiner Taktik. Die Bevölkerung hasst uns, und gibt uns die Schuld an allem was in dem Viertel schief geht. Wenn man die Leute reden hört, könnte man meinen, dass das Viertel ohne uns in Wohlstand und Frieden gedeihen würde.”

“Bezüglich der Truhe muss ich euch leider enttäuschen. Zwar stimmt es, dass es meine Leute waren die die Truhe in ihren Besitz brachten, jedoch haben sie sie kurze Zeit später wieder verloren.”

“Es war kurz vor den Stadttoren, als meine Leute von einer unbekannte Gruppe angegriffen wurden. Die Unbekannten sind dabei äußerst rücksichtslos und brutal vorgegangen. Meine Männer sind allesamt gute Kämpfer, doch sie hatten keinerlei Chance gegen die Angreifer. Lediglich einer von ihnen hat mit viel Glück und Beistand der Götter überlebt. Ihr solltet euch seinen Bericht vielleicht selbst anhören.”

“Was sich in der Truhe befindet weiß ich leider auch nicht. Ich hatte von einem Informanten lediglich einen Tipp bekommen, dass der Händler eine wertvolle Lieferung erwartet. Leider wusste mein Informant nichts genaueres über Art oder Herkunft der Lieferung. Ich habe meine Leute weniger aus Interesse an der Lieferung losgeschickt, als vielmehr um die Geschäfte des Händlers zu stören und ihn mal ordentlich zu ärgern.”

Die Phexgeweihte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Interessiert lauscht ihr den Ausführungen des Oberhauptes der Verbrecherbande nach der ihr so lange gesucht habt, als der Hüne mit der Holzprothese wieder den Raum betritt, und seinem Herrn etwas ins Ohr flüstert. Für einen Moment wirkt euer Gegenüber überrascht, fängt sich jedoch wieder und schickt den Hünen mit der knappen Bemerkung „Lasst sie rein!“ wieder aus dem weg. Entschuldigend sieht er euch an. „Wie es aussieht bekommen wir noch überraschend einen Gast. Wenn ich richtig vermute kann sie uns vielleicht einige unserer Fragen beantworten.“ Verwundert fragt ihr euch, um wen es sich bei dem überraschenden Gast handeln könnte und wartet gespannt ab.

Ihr habt nicht lange warten müssen, da führt der Hüne eine ausnehmend schöne, junge Frau zu euch auf die Dachterrasse.

Irgendetwas kommt euch an der Art wie die Frau sich bewegt bekannt vor, und plötzlich fällt es euch auf: die schmale Gestalt, die geschmeidigen Bewegungen und der graue Mantel. Vor euch steht euer unbekannter Verfolger!“

Phejana gibt sich den Helden und Coljew nun als Mondschaten zu erkennen und erzählt ihnen was sie nach Ga-

reth geführt hat (Details finden Sie im Anhang). Wenn sie die Truhe aus ihrem Traum beschreibt können die Helden und Coljew sie als die Truhe erkennen, die von den unbekannten Angreifern gestohlen wurde.

Coljew lässt daraufhin den Mann kommen, der den Angriff als Einziger überlebt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Euer Gastgeber nickt dem Mann zu, der euch hineingeführt hat und dieser verlässt den Raum. Kurze Zeit später kehrt er in Begleitung eines jungen Mannes zurück. Ihr erkennt ihn, als einen der Angreifer die euch damals die Truhe gestohlen haben. Es kommt euch vor, als wenn das schon Monate her wäre.

Er lächelt den jungen Mann freundlich an, “Hallo Mikail. Unsere Freunde kennst du ja bereits. Die junge Dame ist ihre Gnaden Phejana von Havena, Mondschaten und im Auftrag der Phexkirche bei uns. Sei so nett und erzähl ihnen von dem Überfall bei dem ihr die Truhe verloren habt.”

Zögerlich fängt der junge Schmuggler an zu erzählen. “Wir hatten die Stadttore von Alt-Gareth schon fast erreicht und beglückwünschten uns gegenseitig zu unserem Erfolg. Harmwulf, der uns an diesem Tag anführte, erinnerte uns in unserem Freudentaumel daran, dass wir soeben drei Männer in dem Kampf verloren hatten, doch ich für meinen Teil, war einfach nur froh, dass ich am Leben war.

Harmwulf erwischte es zuerst. Weil wegen der späten Stunde das Tor verschlossen war, war kaum noch einer auf der Reichsstraße. Wir ritten in die letzte Kehre vor der Stadt, so dass wir von dem Tor aus nicht zusehen waren, als Harmwulfs Pferd mitten im Lauf im Boden versank. Man stell sich das mal vor. Am helllichten Tag, kurz vor der größten Stadt des Reiches tut sich plötzlich der Boden auf und verschluckt wie ein gieriges Raubtier ein halbes Pferd. Unsere Tiere gerieten plötzlich in Panik und auch wir spürten die Veränderung. Irgendwas war anders. Es war nur ein Gefühl, zuerst nur wie ein Schaudern, kurz und unangenehm, vorbei ehe es einem richtig bewusst wurde, aber als wir uns unsicher ansahen wussten wir, dass wir es alle gefühlt hatten.

Und dann kam es über uns. Ich kann nicht sagen was genau passiert ist.

Wir konnten niemanden sehen, keinen Menschen und auch kein Tier und keine Bestie, aber es fiel uns an wie etwas ... Lebendiges.

Es fühlte sich böse an. Böse und alt, uralte, älter als alles was ich kenne.

Ich fühlte plötzlich Hass in mir aufsteigen, unversöhnlichen, kalten Hass. Phex sei mein Zeuge, ich war nie ein guter Mensch und habe vieles getan auf das ich nicht stolz bin, aber ich habe Albin vom ersten Tag seiner Geburt an geliebt wie keinen anderen Menschen zuvor. Doch in diesem Moment hasste ich ihn so sehr, dass ich mein

Schwert zog und ihn mit einem Streich erschlug. Ich hackte solange auf ihn ein bis er vom Pferd fiel. Aus den Augenwinkeln konnte ich sehen, dass auch die anderen sich gegenseitig angriffen und töteten.

Selbst unsere Pferde bäumten sich auf und versuchten sich gegenseitig zu beißen und zu treten. Irgendwie ist mein Pferd dann wohl durchgegangen und aus dem Gewühl entkommen. Ich war wie von Sinnen weil es mir nicht gehorchen wollte, dass ich solange mit meinem Schwert auf das Pferd einschlug bis es zusammenbrach. Ich schlug mir bei dem Sturz den Kopf irgendwo an und habe wohl für einige Zeit das Bewusstsein verloren.

Als ich wieder zu mir kam, hörte ich Stimmen und Schritte. Ich weiß nicht wieso, aus Angst vermute ich, aber ich bewegte mich nicht und öffnete nur leicht die Augen. Ich denke, dass mir das wohl das Leben gerettet hat. Hätten sie bemerkt, dass ich noch lebe, hätten sie mich wohl getötet. Sie trugen weite purpurne und schwarze Gewänder und hatten ihre Gesichter hinter goldenen Masken verborgen.

Harmwulf lebte noch, er kroch schwer verletzt am Boden und streckte eine Hand Hilfe suchend nach einem von ihnen aus. Der Vermummte lachte erst, und stieß ihm dann einen seltsam geflammten Dolch tief in den Rücken. Irgendwo hörte ich jemanden sagen, dass dieses Massaker ihrem Herrn wohl gefallen würde, dann hörte ich Hufschlag. Ich blieb noch eine ganze Weile reglos liegen, als ich mich schließlich wieder traute meine Augen zu öffnen waren sie fort."

Dem jungen Mann waren bei seiner Erzählung Tränen übers Gesicht gerollt und nur mit Mühe hatte er die Geschichte zu Ende erzählen können.

Coljew schickt ihn weg und wendet sich wieder an euch.

"Nun, was haltet ihr davon?" Erwartungsvoll blickt er euch an."

Sollte den Spielern der Sinn danach stehen, so haben sie nun Gelegenheit den rätselhaften Überfall ausführlich zu erörtern. Wahrscheinlich werden sie schon vermuten, dass es sich bei den verummten Angreifern entweder um Paktierer, Anbeter des Namenlosen oder Kultisten eines finsternen Echsenkultes handelt. Die Frage die sich jetzt stellt ist, ob sich in der Truhe tatsächlich nur ein einfacher Stirnreif befindet. Phejana glaubt nun fest daran, dass es sich entweder bei der Truhe oder aber ihrem Inhalt um einen heiligen Talisman ihres Gottes handeln muss. Die unbekannten Angreifer hält sie entweder für Diener des Namenlosen oder für verderbte Dämonenpaktierer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wie ihr euch sicher denken könnt, hat es mich brennend interessiert herauszufinden, wer sich hinter den unbekannten Angreifern verbirgt. Nur eine fremde Bande, die mit Magie arbeitet und den Wölfen den Krieg erklärt hat? Oder steckte mehr dahinter?

Also habe ich meine Fühler ausgestreckt und die Angreifer versucht ausfindig zu machen. Tatsächlich habe ich in der vergangenen Woche sogar was erfahren können. Ich konnte zwar nicht herausfinden, wer sich hinter den Maskierten verbirgt, doch konnte ich zumindest herausfinden wo sie sich versammeln.

Ein alter Bettler hatte des Nachts von seinem Schlafplatz aus mehrmals beobachtet, wie, in weite Gewänder gehüllte Gestalten ein verfallenes, eigentlich leer stehendes Haus betraten und meist erst im Morgengrauen wieder verließen.

Das wäre an sich noch nichts Ungewöhnliches hier im Südquartier, doch hatte der Alte mehrmals beobachtet wie gefesselte Menschen in das Haus geschafft worden sind.

Als ein Anhänger der Wölfe hat er mich dann vorsichtshalber darüber informiert.

Ich hab dem Alten dann empfohlen den Schlafplatz zu wechseln, zu seiner eigenen Sicherheit, und einen meiner Leute dort postiert. Seine Behauptung scheint tatsächlich zu stimmen. Meine Leute haben in der letzten Woche jede Nacht ein reges Kommen und Gehen beobachten können. Ich hab bis jetzt nichts weiter unternommen, da ich nicht sicher bin, worauf ich mich da einlassen würde."

Phejana ist nun sicher, dass die Zeit drängt. Sie bittet die Helden und Coljew sie in das Haus zu begleiten und den Unterschlupf der Kultisten auszuheben.

Coljew erklärt sich sofort einverstanden und bietet der jungen Geweihten seine volle Unterstützung an. Wenn die Helden dies ebenfalls tun, ist sogar bereit sie mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen zu versorgen, falls sie noch welche brauchen. Es versteht sich von selbst, dass die Bereitschaft der Wölfe stark an den Preis der verlangten Ausrüstung festgemacht ist. Exotische Ausrüstung, oder gar Illegales können die Wölfe definitiv nicht in der kurzen Zeit besorgen.

Da es bereits auf Mitternacht zugeht, wird die Aktion für morgen Abend geplant. Coljew schlägt vor, sich wieder bei ihm zu treffen und dann das verfallene Haus zu beobachten, bis die Kultisten wieder auftauchen.

Einige Wölfe (wer und wie viele entscheiden Sie nach eigenem Gutdünken) werden die Gruppe als Unterstützung begleiten.

Kapitel Sechs: Namenlose Rituale

Das verfallene Haus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Das ist der Letzte. Mehr als sechsundzwanzig sind es nie,” flüstert Coljew neben euch. Ihr sitzt bereits seit Stunden in der engen Gasse, zwischen Unrat und Abfallhaufen und beobachtet das verfallene Haus. Es ist ungefähr Mitternacht und in den letzten zwei Stunden haben etliche Gestalten das Haus betreten und bisher nicht wieder verlassen. Das Haus ist klein, es kann nicht mehr als zwei Räume unten und zwei Räume oben haben und doch seht ihr kein Lichtschein durch die leeren Fensterhöhlungen oder durch die breiten Risse im Mauerwerk die die gesamte Fassade überziehen. Entweder die verummten Gestalten sitzen im Dunkeln, oder das Haus hat einen Keller in dem sie sich aufhalten.

Ihr erhebt euch langsam und bewegt vorsichtig eure vom Sitzen steifen Glieder. Wenn ihr noch mehr solcher Nächte erlebt, werdet ihr euch bald wie eure eigenen Großeltern bewegen. Schnell überquert ihr die kleine Straße und lauscht mit angehaltenem Atem vor der Haustür. Die Tür ist, wie das gesamte Bauwerk, verfallen und hängt nur noch schief in den Angeln. Das Betreten des Hauses wird euch also kein Problem bereiten, das leise Betreten schon. Die Tür quietscht so laut beim öffnen, dass ihr sie bis zu eurem Beobachtungsposten hören konntet als die unbekannten Diebe das Haus betreten haben.

[Held/Heldin] öffnet die Tür gerade so weit, dass ihr euch durchquetschen könnt. Schnell dringt ihr in das Haus vor. Atemlos lauscht ihr und starrt gleichzeitig mit weit aufgerissenen Augen in die Finsternis vor euch. Langsam schälen sich Umrisse aus dem Dunkeln und ihr könnt verschiedene dunkle Schatten ausmachen. Die Finsternis ist nicht ganz so undurchdringlich wie sie schien, Licht fällt schwach durch die Fensteröffnungen und Mauerrisse und ihr könnt euch vorsichtig einen Weg durch das Haus bahnen. Wie ihr vermutet habt gibt es im Erdgeschoss nur zwei Räume. Gegenüber der Tür führt eine Treppe nach oben.

[Held/Heldin] bedeutet euch still in dem kleinen Flur zu warten und schleicht dann behände wie eine Katze schleicht die Treppe hoch. Nervös blickt ihr ihm/ihr nach.

[Held/Heldin] zieht leise seine/ihre Waffe, bereit loszuschlagen bei dem kleinsten ungewöhnlichen Geräusch. Doch ihr hört nicht einen Laut in dem Haus.

Nach einer kleinen Ewigkeit kommt euer/eure Freund/in zurück.

“Oben befindet sich niemand,” flüstert er/sie euch zu. “Nur Rattendreck und Unrat den nicht einmal die Bettler haben wollen.“

Es gibt also nur eine Möglichkeit, es muss einen Keller geben. Systematisch beginnt ihr die zwei ebenerdigen Räume abzusuchen, nach einer Weile werdet ihr fündig. In einem der Räume führt eine im Boden eingelassene Klapptür in die Tiefe. Schnell wollt ihr die Tür hochwuchten, als ihr feststellt, dass sie fest verschlossen ist. Ein massives Schloss hindert euch am Weiterkommen.

[Held/Heldin] kniet sich nieder und macht sich konzentriert ans Werk. Kurze Zeit später gibt das Schloss mit einem metallischen Klicken den Weg frei. Ihr entfernt die Klappe und späht in das gähnende Loch unter euch. Eine Reihe erstaunlich gut erhaltener Steigeisen führen an der Wand in die Tiefe und glänzen mattschwarz im Schein eurer Fackeln. Die Kammer unter euch ist höchstens drei Schritt tief und nur halb so groß wie der darüber liegende Raum. Als ihr die Haken hinunter klettert seht ihr die Öffnung in der nördlichen Mauer sofort.

Sie ist behelfsmäßig mit einem schweren Vorhang verdeckt. Wieder lauscht ihr angestrengt, doch außer ein hohles Plätschern hört ihr keine Geräusche. Vorsichtig schlägt ihr den Vorhang zurück und ein Schwall unangenehmer Luft schlägt euch entgegen. Im flackernden Licht eurer Fackeln seht ihr einen kleinen, grob behauenen Gang, der in die Tiefe führt. Der Gang muss direkt in die Kanalisation Gareths führen.“

Die Kanalisation

Die Kanalisation von Gareth wurde im Laufe von Jahrhunderten geschaffen und in guten Zeiten immer wieder ausgebaut. Die verwinkelten Gänge sind Teils von Menschenhand und Teils mit Hilfe von Humuselementaren geschaffen worden.

Niemand kann heute mehr sagen, wie groß das Gangesystem eigentlich ist, da viele der Gänge „illegal“ von wer weiß wem angelegt worden sind.

Heute funktioniert nur noch ein kleiner Teil des Abwassersystems. Der Rest der Gänge wird von Schmugglern, Dieben, unheimlichen Kultisten und allerlei anderem lichtscheuen Gesindel genutzt. Es gibt unzählige geheime

Zugänge zu dem riesigen Labyrinth, die entweder als Fluchtmöglichkeit oder zu anderen Zwecken angelegt worden sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der Dreck von Jahrhunderten scheint sich hier unten zu einer tückischen Schmiere zusammengetan zu haben. Der Boden ist feucht und an manchen Stellen knietief mit Schlamm bedeckt. Dem Geruch nach zu urteilen möchte man lieber nicht genau wissen woraus die ekelhafte, schmatzende Masse besteht.

Ihr nutzt jede euch bietende Gelegenheit dem Schlamm und dem brackigen Wasser auszuweichen und bewegt euch nur sehr langsam, um ja nicht auszugleiten und in die Brühe zu fallen.

Zunächst wundert ihr euch darüber, dass ihr keine Spuren entdecken könnt, doch als ihr einmal zurückblickt seht ihr wie eure eigenen Spuren sich schnell wieder mit Schlamm und Wasser füllen. Dicke Pilze und Flechten bedecken die Wände und die Luft ist abgestanden und feucht und verursacht einen Geschmack im Mund, als hättet ihr verdorbenes Wasser getrunken.

Nach ungefähr einer Meile, vielleicht mehr vielleicht weniger, kommt ihr an eine Gabelung von der drei Gänge abgehen.“

Der Teil der Katakomben in den Ihre Helden nun vordringen stammen aus Zeiten an denen sich heute kein Mensch mehr erinnert, und schon mancher Aventurier der sich hier herunter gewagt hat, hat nie wieder das Licht der Praiosscheibe erblickt. Die Gänge sind extrem verwinkelt und erstrecken sich über etliche Meilen. Wie groß das Netz der Gänge und Röhren wirklich ist weiß niemand genau. Wer sich hier unten nicht auskennt ist also ziemlich schnell verloren.

Sollten die Helden einen im Fährtsuchen erfahrenen Wildnischarakter dabei haben, etwa einen Elfen, Nivesen, Fjarninger oder Jäger, so schlägt jetzt seine große Stunde. Wenn mehrere Menschen wiederholt einen solchen Weg benutzen, hinterlassen sie üblicherweise Spuren, manchmal deutliche und manchmal weniger deutliche.

Da die Fußabdrücke im Schlamm sehr schnell wieder verschwinden, ist es einem im Fährtsuchen unerfahrenen Helden fast unmöglich der Spur der Kultisten zu folgen.

Ein wildniserfahrener Held hingegen kann die manchmal fast unsichtbaren Spuren entdecken und auch richtig deuten.

Die Gänge unterscheiden sich da nicht so sehr von einem selten genutzten Wildpfad: eine kleine schwarze Holzperle von einem Gewand, ein Baumwollfaden an einem engen Durchgang, abgeschabter Pilz oder Flechte an der Wand, ein noch nicht vollständig getrockneter Teil eines Fußabdrucks auf einem ansonsten trockenen Steg, ein abgefallenes Schmuckstück eines der Opfer halb im Schlamm versunken usw.

Des Weiteren kann der ausgeprägte Orientierungssinn eines solchen Helden ihm weiterhelfen. Zum einen ist er der Garant dafür, dass Ihre Gruppe den Rückweg findet, und zum anderen bemerkt er irgendwann, dass sie sich auf das Zentrum der Nachbarschaft zu bewegen.

Übergehen Sie diesen Abschnitt der Spurensuche nicht, sondern bauen Sie ihn ruhig noch etwas aus, da er einer der wenigen Stellen ist, an denen ein Held der ansonsten in der Wildnis zu Hause ist, glänzen kann. Dies liegt leider in der Natur eines Stadtabenteuers.

Sollten die Spieler allerdings keinen im Fährtsuchen bewanderten Helden in ihrer Mitte haben, so übernimmt gerne eine der Wölfe die dankbare Aufgabe.

Geschehnisse in der Kanalisation

Wie Sie sicherlich bemerkt haben, bieten die unterirdischen, alten Gänge reines Dungeon-Feeling. Wenn Ihnen und Ihrer Gruppe der Sinn danach steht, so können Sie diesen Abschnitt beliebig ausbauen. Was auch immer das Abenteuer noch für Sie bereit hält, es wartet auf Sie bis ihre Helden wieder aus den Tiefen der Kanalisation auftauchen. Sie verpassen also nichts, wenn Sie sich ein wenig länger hier unten aufhalten. Im Folgenden gebe ich Ihnen deshalb noch einige Anregungen für das Spielen in den unterirdischen Gewölben. Sollten Sie jedoch kein Interesse daran haben, können Sie die Sache auch einfach abkürzen.

Asseln

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Eben habt ihr noch gemeint ein merkwürdiges Geräusch aus der Dunkelheit

vor euch vernommen zu haben, doch jetzt hört ihr nichts mehr, außer das beständige Gluckern, Platschen und Schmatzen, dass euch begleitet seit ihr hier unten seid.

Vorsichtig lauft ihr weiter, als plötzlich ein riesiges Ungeheuer aus einem Loch in der Wand springt und Held/Heldin mit zwei armlangen, Zangen angreift.

Ihr zieht eure Waffen und stürmt auf das Untier los, da seht ihr einen zweiten riesenhaften Schatten in dem dunklen Loch auftauchen...”

Ihre Helden werden von einigen Gruftasseln angegriffen, deren natürlicher Lebensraum sich hier unten befindet. Gruftasseln werden zwei bis drei Schritt groß, ähneln vom Aussehen jedoch normalen Kellerasseln. Sie besitzen

zwei rasiermesserscharfe Zangen, die sie im Kampf äußerst geschickt einsetzen, und haben deshalb zwei Angriffe pro Runde. Die Gruftasseln können sich ebenso wenig der Nebenwirkung des Rituals entziehen wie die anderen Tiere in der Nachbarschaft und kämpfen daher bis zum Tod.

Gruftasseln: INI 4+W6 AT 11 PA 5 LeP 25 TP 1W+3 RS 4 MR 12 GS 4

Die Ärmsten der Armen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Vorsichtig nähert ihr euch dem Fackelschein vor euch. Lange bevor ihr den Schein des Feuers gesehen habt, habt ihr seinen Rauch gerochen. Dicke Rauchschwaden durchziehen den engen Gang vor euch und nehmen euch die Sicht. Mit Gewalt ignoriert ihr das Kratzen in euren Hälsen um einen verräterischen Husten zu unterdrücken. Der Gang weitet sich und ihr steht am Eingang eines Raumes. In der Mitte des Raumes brennt ein Feuer, von dem der übel riechende, fettige Qualm aufsteigt.

Ihr dachtet ihr hättet bereits alle Armut gesehen die Gareth für die Menschen bereit hält, doch es gibt immer noch eine Steigerung.

Obwohl ihr es kaum glauben könnt, wohnen doch Menschen hier unten. Die schimmeligen Säcke in den Ecken des Raumes sind tatsächlich Wohn- und Schlafstatt von ungefähr drei Dutzend Wesen, die kaum noch etwas mit Menschen gemein haben.

Ängstlich rücken sie von euch fort, krabbeln auf allen vieren, als sie euch gewahr werden oder rollen sich zu kleinen Haufen menschlichen Elends zusammen. Viele von ihnen scheinen ihre Umwelt jedoch gar nicht mehr wahrzunehmen, sondern hocken nur mit leerem Blick auf dem Boden. Lediglich drei von ihnen kommen mühsam herangeschlurft und stellen sich euch in den Weg, bewaffnet mit dicken Ästen und ihren nackten Fäusten.

Friedfertig hebt ihr eure Hände und tretet zurück. Niemals zuvor habt ihr so viel Elend in einem Raum gesehen. Viele der Menschen in dem Raum sind verkrüppelt oder von unnennbaren Leiden so schwer gezeichnet, dass sie wohl nicht mehr lange zu leiden haben. Langsam begreift ihr, dass die Ausgestoßenen Gareths nicht in den Armenvierteln hausen. Erst wer hier unten landet ist am Ende des Weges angekommen. Coljew legt einen Beutel mit Gold auf den Boden und entfernt sich rückwärts aus dem Raum ... Ihr folgt ihm.“

Der tote Liebhaber

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Vor euch, halb von Schlamm bedeckt, liegt unzweifelhaft ein menschlicher Leichnam. Der Mann muss, seinem Zustand nach zu urteilen, offenbar schon eine ganze Weile hier unten liegen. Obwohl die verschiedenen tierischen

Bewohner der Kanalisation sich an dem Toten schon zuschaffen gemacht haben, könnt ihr trotzdem deutlich die große Wunde an seinem Kopf sehen, offensichtlich wurde der Mann erschlagen. Coljew erklärt euch, dass viele Mörder ihre Opfer hier unten in den zahllosen Gängen verschwinden lassen. Rasch wendet ihr euch ab und geht weiter, als [Held/Heldin] einen überraschten Ausruf von sich gibt.

Unter der fast skelettierten Hand des Toten liegt ein verrosteter Dolch. In den Stein davor hat der Tote offenbar mit letzter Kraft noch etwas eingeritzt ...“

Der Held der den Dolch entdeckt ist natürlich derjenige mit dem höchsten Wert im Talent Sinnenschärfe. Wenn die Helden den verdreckten Stein säubern, können sie in eckigen Buchstaben den Namen Valpo Zagal lesen. Sollten die Helden sich später nach dem Mann erkundigen, können sie herausfinden, dass seine Frau einen Geliebten hatte, der seit einigen Monden verschwunden ist. Seine Leiche haben die Helden gefunden.

Wenn Sie auf diese Nebenhandlung keine Lust haben, oder Ihnen der Aufwand zu hoch ist, so hat das Opfer es nur noch geschafft den Dolch zu ziehen, zum Einritzen des Namens kam es dann nicht mehr.

Ratten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Die rechte Wand des Ganges ist teilweise eingestürzt und verengt den Gang so sehr, dass ihr auf Händen und Knien weiter kriechen müsst. Nach einer schier endlosen Weile vergrößert sich der Gang wieder, so dass ihr wieder aufrecht stehen könnt. Plötzlich ertönt vor euch in der Finsternis ein gellendes Fiepen und ehe ihr reagieren könnt fällt ein Rudel Wolsratten über euch her ...“

Die Tiere sind ebenso wie die Gruftasseln von den Auswirkungen des Rituals halb wahnsinnig und kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

Wolsratten werden gut einen halben Schritt lang (ohne Schwanz) und sind wie alle Ratten mit normalen Waffen schwer zu bekämpfen (AT Malus von 3). Fußtritte mit festem Schuhwerk sind hingegen sehr wirkungsvoll. Lassen Sie die Helden GE-Proben würfeln. Gelingt eine Probe, fügt der Held der Ratte W6 TP zu. Bei einer 1 oder 2 auf dem W20 ist die getroffene Ratte sofort tot und gleichzeitig werden einer zweiten Ratte W6 TP zugefügt.

Ratten greifen immer nur ungeschützte Körperpartien an, weshalb ihre Bisse auch immer SP verursachen. Ratten sind nicht nur durch ihre schiere Anzahl gefährlich, sondern auch, weil

sie gefährliche Krankheiten übertragen können. Nutzen Sie das um den Helden Angst zu machen und die Spannung zu erhöhen, verzichten Sie aber darauf einen Helden wirklich erkranken zu lassen. Es trägt weder zum Aben-

teuer bei, noch dürfte es dem Spieler gefallen seinen Helden auf dem Krankenlager sterben zu sehen. Lassen Sie je nach Konstitution und Kampfkraft Ihrer Helden ein kleines (2W6+6) oder ein großes (2W20+20) Rudel auftauchen.

Ratten

Biss: INI 12+W6 AT 7 PA 0 SP 3 LeP 6 RS 0 MR 1
GS 4

Der Unterschlupf ist nahe

Das Ritual, das die Kultisten zelebrieren setzt uralte Kräfte frei, die sich auch auf ihre Umgebung auswirken (mehr dazu im Anhang). Eine Folge ist, dass besonders empfängliche Menschen (solche mit einem hohen Jähzornwert, niederträchtigem Charakter u.ä.) den Ruf des namenlosen Gottes vernehmen und in Raserei verfallen. Da Sie wahrscheinlich nicht wollen, dass sich Ihre Heldengruppe selbst zerfleischt nehmen Sie einen der Wölfe dafür. Vielleicht ist ja sogar jemand dabei, den die Helden ohnehin nicht leiden können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Vorsichtig, jedes laute Geräusch vermeidend, schleicht ihr weiter. Hoffentlich irrt sich [Held/Heldin] auch nicht, sondern führt euch wirklich zum Versteck der unbekannten Räuber. Ihr habt in dem dunklen Labyrinth längst die Orientierung verloren, doch [Held/Heldin] behauptet, dass ihr euch immer noch unter Ochsenquell befindet.

Plötzlich verändert sich etwas. Die Luft ist irgendwie ... kälter, und ihr habt das Gefühl als würden die Wände um euch die Kälte geradezu ausatmen. Nervös schaut ihr euch um, ob den anderen die Veränderung auch aufgefallen ist und den verwirrten Blicken nach scheint das der Fall zu sein. Mit einer Wucht die euch fast körperlich trifft und euch zittern lässt, fühlt ihr eine unerklärliche Wut über euch hereinbrechen.

Hass scheint euch zu umgeben, von den Wänden zu fließen wie zähflüssiger Schleim und in euer tiefstes Inneres einzudringen. Hass und Wut ... uralte, gnadenlose, unbereherrschte Wut.

Mit tödlicher Gewissheit wisst ihr plötzlich, dass man euch betrogen hat. Man hat euch bestohlen und verraten und die Schmerzen darüber bringen euch fast um den Verstand.

Mit dem gleichen Atemzug wird euch auch klar wer für all euer Leid verantwortlich ist ... eure Freunde ...

Nur mit all eurer Kraft könnt ihr den Impuls unterdrücken euch auf sie zu stürzen und eure Hände in ihrem Blut zu baden.

Zitternd vor Anstrengung bleibt ihr stehen und seht in die verzweiferten und ängstlichen Gesichter eurer Freunde.

Plötzlich reißt [Name des Besessenen] seine Waffe hoch und greift euch an ...“

Der Unterschlupf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Es kommt euch vor, als schleicht ihr schon seit Tagen durch die dunklen, stinkenden Gänge. Eurem Zeitgefühl nach muss es längst wieder Tag sein, und ihr beginnt euch zu fragen, ob ihr wirklich auf der richtigen Spur seid, als [Held/Heldin] euch plötzlich mit einer schnellen Handbewegung zum Verstummen bringt.

Er/Sie lauscht offenbar angestrengt. Ihr wollt ihm/ihr schon sagen, dass ihr nichts hört, und euer/eure Freund/Freundin wohl so etwas wie Halluzinationen oder Wahnvorstellungen von dem Gestank hier unten haben muss, als ihr es plötzlich auch hört.

Ganz fein und leise liegt eine Melodie in der Luft. Kaum wahrnehmbar, wenn man nicht genau darauf achtet. Leise schleicht ihr weiter und als ihr um die nächste Biegung geht, könnt ihr tatsächlich in einiger Ferne den schwachen Widerschein eines Feuers erkennen. Je näher ihr dem Licht kommt, desto lauter wird der Gesang. Wenn man dieses misstönende, fremdartige Gekreische denn als Gesang bezeichnen mag. Nicht einmal eine komplette, besoffene Otta, zusammen mit einem Clan feiernder Ambosszwerge könnte einen derartig schrecklichen Gesang von sich geben.

Ihr könnt keinen richtigen Rhythmus in dem Lärm ausmachen. Die Tonlage wechselt unregelmäßig von hoch nach tief, in solchen Extremen, als würden ein Elf und ein Troll zusammen singen. Mal wird der Gesang schmeichelnd, leise und langsam, dann wieder schnell, kreischend, laut und kaum zu ertragen für eure Ohren.

Doch etwas überlagert all das. Ein Ton, nein fast schon ein zweiter Gesang. Ein Gesang von Zwietracht, von Wut, von Hass. Fast kommt es euch so vor, als ob der zweite Gesang sich im ersten verstecken will um die Zuhörer zu täuschen und sich unbemerkt in ihre Herzen schleichen zu können.

Schließlich erreicht ihr einen hell erleuchteten Raum. Ihr befindet euch noch auf dem Gang und damit in der schützenden Dunkelheit. Selbst wenn die Sänger im Raum nach euch Ausschau halten würden, so könnten sie euch nicht sehen. Doch diese Gefahr bestünde ohnehin nicht, da keiner im Raum auf etwas anderes Aufmerksamkeit verschwendet, als auf seinen Gott. Der Anblick der sich euch bietet erschüttert euch bis in eure Seelen. Ihr habt schon viel erlebt in eurem Leben, und noch mehr gesehen, doch niemals habt ihr etwas derartig Böses gesehen wie in diesem Augenblick. Der Raum ist annä-

hernd von quadratischer Grundform und hat etwa zwanzig Schritt von Wand zu Wand. Der Boden, die Decke und jede Wand ist mit einem matt schwarzen, spiegelnden, fettig wirkenden Stein bedeckt, wie ihr ihn noch nie gesehen habt. In der Mitte des Raumes führen zwei Stufen auf ein kreisrundes Podest hoch, beides besteht ebenfalls aus dem merkwürdigen Gestein. Das Podest hat einen Durchmesser von ungefähr zwei Schritt. Um das Podest herum knien die Anhänger des verbotenen Gottes. Manche von ihnen wälzen sich auch am Boden, ob vor Schmerz oder in Ekstase lässt sich nicht sagen. Das Schlimmste ist jedoch das Podest selbst. Es scheint sich beständig zu bewegen. Nicht so als würde es wirklich seine Form verlieren, sondern mehr so, als wäre es mit seiner jetzigen Form nicht einverstanden. Seine Ränder zittern hin und wieder wie ein lebendiges Wesen und scheinen vor den Augen zu verschwimmen. Blut scheint aus dem Stein auszutreten, als hätte man ihm eine Wunde geschlagen. Es läuft an den Rändern hinunter und scheint sich zitternd und vibrierend mit fremdartigen Runen zu verbinden. Die Runen bedecken den ganzen Stein und verursachen Kopfschmerzen und Übelkeit wenn man sie länger betrachtet.

Auf dem Stein liegen dreizehn kleine Gestalten und kreischen und weinen zum firunerweichen. Ihr müsst sofort an die verschwundenen Säuglinge denken. Jedes der kleinen hilflosen Würmchen liegt nackt und blutbesudelt auf dem Stein. Nein, nicht jeder Säugling! Nur zwölf von ihnen. Einer der Säuglinge trägt eine purpurne Kutte und sitzt still auf der schwarzen Platte. Gerade verstummt ein zweiter der Säuglinge und setzt sich mit einer für ein Neugeborenes viel zu ruhigen und viel zu koordinierten Bewegung auf.

Der Hohepriester zieht auch ihm ein purpurnes Gewand über. Als er sich dem dritten schreienden Neugeborenen zuwendet, verhält er plötzlich.“

Die Zeit zum Handeln ist gekommen. Entweder die Helden schreiten von selbst ein, oder wenn sie sich zu zögerlich zeigen, entscheidet Phex für sie, dass es Zeit ist, und

nimmt den Schutzmantel von ihnen. Wie auch immer, die folgende Szene verläuft in beiden Fällen gleich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der Hohepriester hält plötzlich inne und sieht sich irritiert im Raum um. Mit einem Mal kehrt Stille in dem großen Raum ein und legt sich bedrückend über alle Anwesenden. Ihr haltet den Atem an und tastet nervös nach euren Waffen. Auch die Anhänger kehren langsam aus ihrer Ekstase zurück und blicken sich verwirrt an. Als plötzlich die beiden Säuglinge in ihren purpurnen Gewändern euch mit viel zu erwachsenen, böartigen Augen anstarren und anklagend auf euch zeigen. Die Stille im Raum ist total, als alle Anwesenden sich zu euch drehen. Selbst die übrigen Säuglinge haben aufgehört zu weinen. Für einen Augenblick habt ihr das Gefühl, dass die Welt den Atem anhält, dann kreischen die zwei böartigen Säuglinge mit tiefer, rauer Stimme einen Befehl: “Tötet sie!”

Der Raum scheint förmlich zu explodieren. Die Neugeborenen fangen wieder an zu kreischen und die Anhänger des Gottes setzen sich in Bewegung und ziehen Schwerter und gefährlich gekrümmte Dolche. Ihr zieht eure Waffen und stürmt mit den Namen der Götter auf den Lippen in den Raum.“

Die Werte des Hochgeweihten finden Sie im Anhang. Die Werte seiner übrigen Anhänger stehen unten.

Kultisten (unerfahren)

Kurzschrift: INI 10+W6 AT 13 PA 12

TP 1W+2 **DK** HN **LeP** 32 **AuP** 33 **RS** 1 (Straßenkleidung + Ritualgewand) **KO** 12 **MR** 5 **GS** 8

Kultisten (erfahren)

Basiliskenzunge: INI 12+W6 AT 15 PA 14

TP 1W+2 **DK** H **LeP** 35 **AuP** 34 **RS** 1 (Straßenkleidung + Ritualgewand) **KO** 13

MR 7 **GS** 8

Bevorzugte Manöver:

Ausfall, Gezielter Stich, Finte

Die Jagd

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der Kampf wogt hin und her, und allein wärt ihr den Kultisten sicherlich unterlegen gewesen. Doch den Göttern sei Dank habt ihr die Unterstützung der Wölfe. Die Kultisten kämpfen in rasendem Zorn, aber schnell wird deutlich, dass die meisten von ihnen im Kampf eher unerfahren sind; ganz im Gegenteil zu euch und euren Gefährten. Lediglich die zahlenmäßige Übermacht bringt euch manches Mal in Bedrängnis.

Schließlich jedoch ist euer Sieg abzusehen, und die ersten Kultisten ergreifen die Flucht. Schnell sucht ihr nach dem

purpur- und goldfarbenen Gewand des Hohepriesters in der kämpfenden Menge. Eben habt ihr ihn noch gesehen, doch plötzlich scheint er verschwunden zu sein.

Aus dem Augenwinkel seht ihr den Hochgeweihten und einige seiner Anhänger (legen Sie die Anzahl nach Ihrem eigenen Ermessen fest) durch eine Tür im hinteren Teil der Kammer verschwinden, und sie haben die Truhe.

Schnell versammelt ihr euch und nehmt die Verfolgung auf.

Die Tür führt in einen weiteren kleinen Raum, der offensichtlich als Lese- und Aufenthaltsraum gedient hat. Eine

kleine Schlafstatt, Waschzubehör und ein Regal mit allerlei Büchern bilden den einzigen Inhalt des Raumes. Eine enge Tür führt auf der gegenüberliegenden Seite wieder aus dem Raum hinaus. Die Tür steht offen, und in der Ferne hört ihr die hallenden Schritte der Flüchtenden. Ohne zu zögern stürzt ihr durch die Tür und jagt dem Hohepriester durch die dunklen Abwasserkanäle nach ...“

Die Jagd geht nur eine kurze Strecke durch die Abwasserkanäle, dann flüchtet der Hochgeweihte an die Oberfläche.

Der Hohepriester ist zwar durch das Gewicht der Truhe in seiner Schnelligkeit beeinträchtigt, kennt sich jedoch in dem verwirrenden Gangsystem besser aus, als die Helden, und kann so seinen Vorsprung halten. Die Helden kennen sich zwar nicht so gut hier unten aus, sind jedoch schneller (bedenken Sie aber sperrige Waffen und Rüstungen) und verlieren deshalb nicht den Anschluss.

Die Helden sollen zwar den Geweihten hier unten nicht verlieren, verlangen Sie aber dennoch einige Orientierungs- und Sinnenschärfe-Proben, um die Spannung zu erhöhen.

Nach einigen Abzweigungen verlassen die fliehenden Kultisten die Kanalisation durch einen Aufstieg, der Mitten auf einem Marktplatz der Nachbarschaft endet. Die Helden folgen ihnen hoffentlich und es entbrennt eine rasante Verfolgungsjagd durch die Kaisermetropole. Veranlassen Sie eine kinoreife, wilde Verfolgung quer durch das Südquartier. Lassen Sie sich dabei von Filmen wie Ronin, The Rock oder der Lethal Weapon Reihe inspirieren.

Der Hochgeweihte rennt zunächst in wilder Flucht zu Fuß durch die Straßen. An der nächsten Ecke stürzt er einen Kutscher der vielen Transportkutschen Gareths vom Bock und setzt damit die Flucht fort. Wenn die Helden den Anschluss nicht verlieren wollen, dann müssen auch sie sich einen Untersatz besorgen. Möglich ist es, einen Reiter von seinem Pferd zu stoßen, auf den Einspanner eines Bauern zu springen, ein angebundenes

Pferd loszumachen oder ebenfalls eine Kutsche konfiszieren oder mieten, je nach Temperament. Wichtig ist nur, dass die Helden schnell handeln.

Die Jagd führt in halsbrecherischem Tempo durch die engen Gassen und über bevölkerte Marktplätze und sollte den Helden einige Proben auf Fahrzeug Lenken oder Reiten abverlangen.

Fußgänger springen in heillosen Flucht zur Seite, Marktstände werden aus dem Weg gerammt, die Reiter setzen über einen Handkarren, Obstkisten oder Bierfässer hinweg. Zwei Handwerker transportieren eine Leiter und versperren plötzlich eine engen Gasse, eine Prozession irgendeines Gottes verstopft eine enge Gasse usw.

Schließlich sollten einer oder mehrere Helden den Wagen erklimmen können, dann kommt es auf dem, in schneller Fahrt dahinsausenden Wagen zum Kampf gegen den Hochgeweihten und seine Leute. Wir wollen hoffen, dass Ihre Helden den Kampf gewinnen und den Wagen schließlich stoppen können.

Die Begleiter des Hochgeweihten sind dessen treueste Anhänger, die ihn bei seinen Missionierungen von Stadt zu Stadt begleiten. Einer von ihnen ist ein ehemaliger Adeptus der Akademie in Brabak und ebenfalls ein Geweihter. Er beherrscht darum sowohl einige wirksame Zauberformeln, als auch einige Liturgien. Die anderen sind mäßig gute Kämpfer.

Kultist (Magier)

Beschwörungsschwert: INI 10+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+2 DK HN LeP 32 AuP 28 KO 13 RS 1 (Straßenkleidung+Ritualgewand) AsP 32 KeP 26

Bevorzugte Zauber: HORRIPHOBUS 10, SCHWARZER SCHRECKEN 8

Bevorzugte Liturgie: Namenlose Kälte

Kultisten (erfahren)

Schwert: INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N LeP 38 AuP 35 KO 14 RS 2 (Gambeson+Ritualgewand)

Bevorzugte Manöver: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade

Nach der Jagd

Die Götzendiener sind entweder tot oder geflohen, die Überlebenden noch ausfindig zu machen dürfte aussichtslos sein.

Wenn die Helden den Toten die Masken abnehmen, werden sie einige Gesichter aus der Nachbarschaft wieder erkennen können, die meisten sind jedoch aus anderen Stadtteilen.

Wertsachen sind weder im Unterschlupf noch an den Toten zu finden.

Die für das Ritual nötigen Paraphernalia (menschliche Eingeweide und Ähnliches) sind nur noch ekelig anzuschauen und ansonsten nutzlos.

Bei dem Stein in der Mitte des großen Raumes handelt es sich um ein dem namenlosen Gott geweihten Altar. Die Phex-Kirche wird sich darum kümmern, dass die Praios-Kirche darüber informiert wird. Wahlweise können das auch die Helden übernehmen.

Die von dem unheimlichen Gott beseelten Säuglinge werden ebenfalls am besten der Kirche übergeben, die wird wissen was mit ihnen zu tun ist. Auf den ersten Blick wirken die Säuglinge wieder völlig normal, doch der Keim ist gelegt ...

Die übrigen Neugeborenen werden dem Traviapriester übergeben, der dafür sorgt, dass diese wieder zu ihren

Eltern gelangen. Auch hierbei können die Helden noch helfen. Gestalten Sie einige rührende und tränenreiche Wiedersehen. Die Helden sollen ruhig merken, dass sie für die Eltern der entführten Kinder praktisch die Antwort auf ihre verzweifelten Gebete sind.

Die Truhe

Endlich halten die Helden die Truhe in ihren Händen. Die Truhe ist ungefähr anderthalb Spann lang und einen Spann breit, bei einer Höhe die ungefähr der Länge entspricht. Als Material wurden feinste Hölzer und Edelmetalle verwendet.

Die Truhe ist eindeutig ein dem Phex gewidmetes Meisterwerk. Die Scharniere und Beschläge sind aus Gold und Silber. Jede Seite der Truhe wird von phexgefälligen Schnitzereien verziert und den Truhendeckel zierte ein großer Fuchskopf, den der Schnitzer so lebendig geschaffen hat, dass man das listige Funkeln in den Augen zu sehen glaubt und das Gefühl bekommt der Kopf würde sich jeden Moment bewegen.

Gesichert wird die Truhe durch ein einfaches Schloss, das sich jedoch hartnäckig jedem mechanischen oder magischen Öffnungsversuch verweigert.

Die Truhe ist für ihre Größe außergewöhnlich schwer. Was auch immer sich darin befindet muss gute fünf Stein wiegen.

Magische Analyse

Sollte sich unter Ihren Helden jemand finden der die Kunst der Clarobservantia beherrscht, so wird er sicherlich seine Fähigkeiten an der Truhe ausprobieren und seine wahrscheinlich (oder hoffentlich) große Neugierde befriedigen wollen.

Da karmales Wirken durch magische Analyse weder entdeckt noch klassifiziert werden kann, sieht ein Magier bei Untersuchung der Truhe schlicht ... nichts. Jedenfalls nicht an der Truhe selbst. Die Matrix die den Stirnreif umgibt ist jedoch so strahlend hell und ausgeprägt, dass ein versierter Magier einiges davon erkennen kann.

0-3 ZfP*: Bei dem bindenden Spruch handelt es sich um einen INFINITUM einer dem Helden völlig unbekannten Repräsentation. Die Matrix weist nur geringe Ähnlichkeiten mit den Repräsentationen der Gildenmagier auf.

4-7 ZfP*: Die Repräsentationen der übrigen Zauber ähneln der gildenmagischen Repräsentation schon eher, enthalten jedoch noch einige gravierend unterschiedliche Komponenten. Die genaue Anzahl der gespeicherten Zauber ist nicht erkennbar, es sind „viele“.

Mehr als 7 ZfP*: Die Strahlung der Matrix ist nicht stark genug um mehr erkennen zu können (wo es nichts mehr zu sehen gibt, nützt auch der beste Spruch nichts). Könnte

der Magier den Inhalt ohne die störende Truhe untersuchen, sähe das schon anders aus, doch leider wird das keinem Helden vergönnt sein. Jedenfalls nicht in diesem Abenteuer.

Die Phex-Kirche

Wenn sich die Lage etwas beruhigt hat, ist es natürlich an der Zeit zu klären was mit der Truhe geschehen soll. Die Phexgeweihte wird natürlich darauf bestehen, dass die Truhe ihrer Kirche übergeben wird, ein Wunsch der verständlich ist, und dem die Helden Folge leisten sollten. Auch wenn Phex der Gott der Diebe und Händler ist, wäre es für die Helden sicherlich nicht förderlich dessen Kirche oder gar den Gott selbst als Feind zu haben. Darüber hinaus werden sie niemals in der Lage sein die Truhe zu öffnen. Lediglich ein Phexgeweihter der die richtige Liturgie kennt ist dazu in der Lage.

Wenn die Helden die Truhe einfach verkaufen wollen, was trotz des Umstandes, dass sie sich nicht öffnen lässt durchaus möglich ist, da es sich um eine schöne Arbeit und wertvolles Material handelt, wird die Phexgeweihte nichts dagegen unternehmen. Sie wird die Truhe dann später auf anderem Wege an sich bringen. Wahrscheinlich würde sie den Helden sogar ein entsprechendes Angebot machen. Die Geweihte und damit die Kirche würden sich ein solches Verhalten der Heldengruppe allerdings merken.

In der Annahme, dass nur ehrenhafte, göttergefällige Helden in die Geschehnisse verwickelt worden sind (eine utopische Annahme, ich weiß), gehe ich im Folgenden davon aus, dass Ihre Helden die Truhe an die Phexkirche übergeben. Falls ihre Helden die Phexgeweihten übrigens bitten sollten bei der Öffnung der Truhe dabei sein zu dürfen, so wird ihnen das angesichts ihrer Verdienste gestattet.

Eine solche Szene müssten Sie dann jedoch selbst gestalten. Die Kirche wird Ihre Helden bei phexgefälligem Verhalten angemessen entlohnen. Ich denke – Verzeihung - die Kirche denkt, dass hundert Dukaten und das Wohlwollen der Kirche Lohn genug sind.

Lassen Sie Händler und Kaufleute in Zukunft häufiger Rabatte geben und gewähren Sie den Helden den einen oder anderen Wiederholungswurf, der Gott des Glücks hat ihnen immerhin einiges zu verdanken. Ihre Helden haben daher einen Anspruch auf ein wenig Glück.

Wenn Ihre Helden wie übliche Helden reagieren, werden sie wahrscheinlich denken, dass sie das Schwerste nun hinter sich haben, und dass das Abenteuer sich dem Ende zuneigt. Nun, dem ist nicht ganz so.

Eine Überraschung wartet noch auf die Ihre geplagten Recken. Ich hoffe doch sie haben Händler Schacherer nicht vergessen!

Kapitel Sieben: Der unbekannte Gegenspieler

Die Entführung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr seid müde aber zufrieden mit euch. Phex und Rondra waren euch heute gleichermaßen gewogen. Ausgelassen erzählend oder stumm in euch gekehrt, je nach Temperament, kehrt ihr nach Hause zurück. Ihr könnt kaum erwarten Tante Gunelde zu erzählen, was euch in den letzten Stunden alles widerfahren ist. Die Gewissheit ein zwölfgöttliches Artefakt vor der Zerstörung bewahrt und die Gunst der Phexkirche erlangt zu haben, lässt euch die Gefahren der vergangenen Nacht ausrechnen. Auch seid ihr euch nun sicher, dass die Wölfe nichts mit den Erpressungen und Anschlägen zu tun haben. Sie mögen vielleicht Diebe, Schmuggler und Einbrecher sein, doch willkürliche Zerstörung und Mord traut ihr ihnen nicht mehr zu. Wenn ihr morgen ausgeschlafen habt, Solltet ihr vielleicht dem freundlichen Händler Schacherer mal einen Besuch abstatten.

Es ist schon fast wieder Mitternacht, als ihr das kleine, schiefe Fachwerkhaus von Tante Gunelde erreicht, und euch der Schreck wie ein Kübel Eiswasser aus euren Träumen reißt. Die Haustür ist eingeschlagen und hängt schief in ihren Angeln!

Sofort zieht ihr eure Waffen und stürmt in das Haus. Es ist leer.

Im kleinen Wohnraum sind der Tisch mit der wurmstichigen Platte und der verschlissene Sessel umgekippt und die einfachen Tonbecher, aus denen ihr sonst euren Tee trinkt, liegen zersplittert auf dem Boden. Das Zimmer wirkt, als hätte ein heftiger Kampf stattgefunden, Blut könnt ihr jedoch keines sehen.

Verwirrt blickt ihr euch an. Auf euren Gesichtern steht nur eine Frage geschrieben: Was bei allen Niederhöllen ist hier passiert. Ratlos sucht ihr in dem zerstörten Zimmer

nach Spuren die euch weiterhelfen, als ihr plötzlich von unten ein Klopfen hört.

“Kommt herunter, ich habe mit euch zu reden meine Freunde.“

Laut und deutlich tönt die euch vertraute Stimme durch das Haus.

Geschwind eilt ihr nach unten und seht Schacherer im Türrahmen stehen. Mit einem süffisanten Grinsen begrüßt er euch, “Da seid ihr ja, schön, schön! Guckt nicht wie Selemer Sauerbrot! Ich habe einen neuen Auftrag für euch.”

Alles Nette und Harmlose ist aus seiner Stimme verschwunden als er fortfährt. “Wie ich zu meinem Bedauern hören musste habt ihr etwas, das mir gestohlen wurde wieder gefunden. Ich gratuliere. Leider habt ihr es mir noch nicht gebracht, weshalb ich davon ausgehe, dass ihr den fraglichen Gegenstand verschleudert habt. Das war ziemlich dumm von euch. Ehrlich gesagt habt ihr mich damit ziemlich wütend gemacht, und ich bin nicht unbedingt für meine Nachsicht berühmt. Ich hoffe ihr wisst wo meine Truhe sich befindet, denn ihr werdet sie mir zurückbringen. Ihr habt bis morgen Abend Zeit. Wir treffen uns am Tobrier-Hof, draußen in Roßkuppel. Ich erwarte euch um Mitternacht bei den Ställen. Und lasst euch nicht einfallen ohne mein Eigentum dort zu erscheinen, oder ihr seht eure liebe Tante Gunelde nie wieder! Ach, und glaubt nicht, ein Angriff auf meine Person würde eure Lage irgendwie verbessern. Wie ihr euch denken könnt, habe ich ausreichend Vorsorge getroffen. Sollte mir etwas zu stoßen, wird eure starrsinnige Tante dafür büßen müssen! Guten Abend!” Lässig dreht er sich um und verschwindet lautlos in der Nacht.

Was, bei allen Göttern, sollt ihr nur tun?“

Was nun?

Wieder einmal stehen Ihre Helden vor folgenschweren Entscheidungen. Wollen wir hoffen, dass sie die Richtigen treffen.

Die Phexkirche um Hilfe bitten

Die Helden könnten die Phexkirche bitten ihnen den Stirnreif zu überlassen. Wie sich jeder denken kann, ist die

Phexkirche nicht bereit einen solch mächtigen, göttlichen Talisman wieder aus der Hand zu geben. Darüber hinaus gibt es noch ein weiteres Problem: die Kirche ist nicht sehr groß, und die für die Öffnung der Truhe nötige Liturgie ist lediglich dem Geweihten aus Rommilys und dem Geweihten aus Havena bekannt. Beide sind in der kurzen Zeit natürlich weder benachrichtigt worden, noch erreichbar. Niemand weiß also was genau sich in der Tru-

he befindet. Die Phexkirche wäre jedoch nicht die Phexkirche, wenn sie die Helden in ihrer Not alleine lassen würden. Sie ist bereit den Helden mit all ihrer Macht zur Seite zu stehen, und in Gareth bedeutet das einiges.

Die Phexkirche bestehlen

Ebenfalls naheliegend wäre es, wenn die Helden bereits vermuten, dass die Kirche ihnen die Truhe nicht wieder herausgeben wird und sich deshalb dazu entscheiden den Gott der Diebe zu bestehlen. Eine solches Vorgehen wäre jedoch äußerst dumm und sehr wahrscheinlich zum Scheitern verurteilt. Falls die Helden auf diese unsinnige Idee verfallen sollten, machen Sie ihnen Folgendes klar: zum einen wissen die Helden nicht einmal wo innerhalb der Kirche sich die Truhe befindet. Phextempel haben die Angewohnheit nur Eingeweihten bekannt oder zumindest schwer auffindbar zu sein. Zum anderen kann man davon ausgehen, dass die Geweihten des diebischen Gottes die Truhe gegen einen erneuten Diebstahl entsprechend geschützt haben, und die Helden haben keine Ahnung wie dieser Schutz aussieht. Darüber hinaus würden sie sich die Kirche zum Feind machen, was sie in ihrer Situation nun überhaupt nicht gebrauchen können. Schließlich würde ein solches Unterfangen, wenn es eine Möglichkeit zum Erfolg haben soll, eine ausreichende Planungs- und Vorbereitungszeit erfordern, doch leider ist Zeit ein Luxus den die Helden sich nicht leisten können.

Die Wölfe um Hilfe bitten

Eine gute Idee. Die Helden werden die Wölfe nicht lange überreden müssen. Als Grund reicht ihnen alleine die Tatsache, dass es gegen Harad Schacherer geht. Zusätzlich wollen wir hoffen, dass die Helden und die Wölfe sich während der letzten Ereignisse angefreundet haben, und für einen waschechten Tobrier ist es Ehrensache einem Freund in der Not beizustehen. Obwohl die Wölfe hauptsächlich in der Nachbarschaft agieren, müssen sie doch ihre Schmuggelware von überall außerhalb Gareths herschaffen. Sie kennen den Tobrier-Hof sehr genau und sind bei der Ausarbeitung eines guten Planes eine große Hilfe.

Die Stadtgarde oder das Bürgerregiment um Hilfe bitten

Diese Idee ist ebenfalls naheliegend, auch wenn erfahrungsgemäß Helden der Stadtgarde wenig zutrauen und sich äußerst ungern an die Gesetzeshüter wenden. Wer spielt schon gern mit Spielverderbern?

Wie auch immer, die Stadtgarde ist bei einer offensichtlichen Entführung verpflichtet der Sache zumindest nachzugehen. Es ist jedoch davon auszugehen, dass die Garde nur wenige Leute dafür abstellt und der Sache nur halbherzig nachgeht, da es sich nur um die Entführung einer

Bürgerin aus dem Südquartier handelt. Außerdem haben die Helden weiterhin keine Beweise die Händler Schacherer belasten, und es ist fraglich ob die Gardisten den Händler aufgrund der unbewiesenen Behauptungen von ein paar auswärtigen Herumtreibern überhaupt befragen würden.

Selbst wenn ihre Helden angesehen genug sind um eine solche Befragung in die Wege zu leiten, etwa Geweihte oder Adelige, dann ist der Erfolg fraglich, das Schicksal von Tante Gunelde jedoch höchstwahrscheinlich besiegt. Darüber hinaus ist bekannt, dass es auch bestechliche Elemente in der Garde gibt. Es ist davon auszugehen, dass der Händler sogar entsprechend vorgesorgt hat.

Den Händler direkt angreifen

Die Helden könnten auf die Idee kommen den Händler zusammen mit den Wölfen in seinem Haus anzugreifen. Dieses Vorhaben würde ebenfalls nur faule Früchte tragen. Der Händler hat etliche Söldner in seinem Haus die ihn schützen. Es käme also zu einem Kampf, von dem keiner weiß wie er ausgeht. Weiter besteht die Möglichkeit, dass Tante Gunelde sich überhaupt nicht in dem Haus befindet und für das törichte Verhalten der Helden büßen muss. Sollte sich unter Ihren Helden ein Krieger, Soldat, Söldner oder Schwertgeselle befinden, so wird er sicher davon abraten einen unbekannten Gegner auf dessen eigenem Territorium anzugreifen.

Was tun wenn die Helden alleine dastehen?

Bei entsprechendem Verhalten Ihrer Spieler könnten Sie in die unangenehme Lage kommen, dass ihre Helden es sich bereits zuvor mit den Wölfen, der Phexkirche oder gar beiden verscherzt haben. Damit Sie in diesem Fall doch noch das Abenteuer zu Ende bringen können, müssen Sie etwas improvisieren.

Wenn die Helden weder Unterstützung durch die Wölfe oder die Phex-Kirche erhalten und nicht über genügend Gold verfügen (oder es nicht ausgeben wollen), müssen Sie die Zahl der Gegner deutlich reduzieren. In diesem Fall ist es gut, wenn Sie die Helden immer im Ungewissen darüber gelassen haben wie viele Söldner dem Händler eigentlich zur Verfügung stehen. Ansonsten könnten Sie in die peinliche Situation kommen erklären zu müssen, wieso der Händler die Hälfte seiner Leute während der Übergabe zu Hause lässt. Sollten die Helden dennoch irgendwie an Informationen über die Kopfstärke der Söldnertruppe gekommen sein, so ist das kein Grund zur Panik. Belassen Sie die Söldner in der Überzahl und lassen Sie eine genügend große Heldengruppe ebenfalls im Tobrier-Hof übernachten.

Diese wird dann, angelockt vom Kampflärm, auf Seiten der zahlenmäßig Unterlegenen, Ihrer Helden also, in den Kampf eingreifen. Dies böte übrigens eine schöne Gelegenheit neue Helden in die Gruppe einzuführen oder

weitere interessante Meisterpersonen mit Ihren Helden bekannt zumachen auf deren Hilfe ihre Gruppe irgendwann noch einmal zurückgreifen kann.

Bezahlte Hilfe ist in Gareth auch in kurzer Zeit findbar. Es gibt genügend Söldner, Lohnmagier und noch fragwürdigeres Gesindel, das bereit ist für die richtige Menge an Dukaten alles Mögliche zu tun. Lediglich das Anheu-

ern von echten „Spezialisten“ (vor allem professionelle Meuchelmörder) dürfte sich ohne eine große Portion Glück in der kurzen Zeit wohl sehr schwierig gestalten.

Schließlich haben die Helden auch noch mehr als einen Tag Zeit sich den Tobrier-Hof vor Ort anzusehen und einen Plan für die Übergabe auszuarbeiten.

Anregungen für (hoffentlich) erfolgversprechende Pläne

Im Grunde geht es nur darum Harad Schacherer und seine Söldlinge so lange hinzuhalten, bis sich eine Gelegenheit ergibt Tante Gunelde zu befreien.

Mögliche Ablenkungen

Da die Helden nicht im Besitz der Truhe sind, müssen sie bluffen.

Ein Magier kann eine gewöhnliche Truhe mittels AURIS NASUS wie die gewünschte Truhe aussehen lassen. Wenn einer der Helden den Zauber beherrscht, umso besser, wenn nicht, dann lässt sich (am besten durch die Wölfe) ein geeigneter Lohnmagier anheuern.

Eine etwas weniger elegante Methode ist es, einen möglichst gleichgroßen Gegenstand mit einem Tuch abzudecken und als die besagte Truhe auszugeben.

Eine Person könnte mit der Truhe in einiger Entfernung von Harad auf der Straße stehen bleiben. In der Nacht kann der Händler zwar den Umriss der falschen Truhe sehen, die Truhe selbst jedoch nicht genau erkennen. Tante Gunelde muss jeweils befreit werden, bevor der Schwindel auffliegt.

Möglichkeiten den Übergabeort auszuspionieren

Ein, mittels VISIBILI VANITAR, unsichtbarer Held könnte die Gegend ausspionieren und so das Versteck, in dem Tante Gunelde untergebracht ist finden.

Die gleiche Aufgabe könnte ein Hexenvertrauter übernehmen oder ein Elf in Gestalt seines Seelentieres.

Ein Held, der die Gegend von Sonnenaufgang an beobachtet, kann sogar sehen wie Tante Gunelde dorthin gebracht wird.

Hellsichtzauberei kann ebenfalls das Versteck ausfindig machen.

Auch die Anwendung eines Nebelleibs oder eines Elementares ist hier hilfreich.

Möglichkeiten Tante Gunelde zu befreien

Tante Gunelde ist in einem Stall ganz in der Nähe des Tobrierhofes untergebracht.

Die Helden können sich entweder aufteilen, wobei dann eine Gruppe sich mit Schacherer zur Übergabe trifft und

die andere Gruppe Tante Gunelde befreit, oder sie überlassen die Befreiungsaktion ihren Verbündeten.

Die Helden können beispielsweise versuchen sich im Schutze der Nacht an die Wachen anzuschleichen und diese dann im Nahkampf zu überwinden.

Der Einsatz von Magie kann die Sache dabei sehr vereinfachen. Hier lassen sich zum Beispiel gut VISIBILI, SILENTIUM, WEHE WALLE, SOMNIGRAVIS und dergleichen einsetzen.

Eine weitere Möglichkeit wäre, dass sich ein Magier mittels TRANSVERSALIS in das Versteck teleportiert und die Befreiung von innen heraus versucht.

Die einfachste Möglichkeit Tante Gunelde zu befreien ist allerdings die Entsendung eines Elementars (am einfachsten Humus- oder Lufterelementar, da diese Elemente hier ausreichend vorhanden sind), der Tante Gunelde schnell und sicher aus ihrem Gefängnis zu den Helden bringen kann.

Sobald Tante Gunelde dann befreit worden ist, sollte der Heldengruppe die sich mit Harad herumschlägt ein Zeichen gegeben werden.

Der Kampf gegen den Händler und seine Schergen:

Magie vereinfacht die Sache auch hier ungemein. Ein BLITZ DICH FIND (oder Schlimmeres) mittels APPLICATUS auf die Truhe gesprochen kann einige Gegner schon außer Gefecht setzen, bevor der Kampf richtig losgeht.

Illusionsmagie kann allgemein für Ablenkung und Verwirrung sorgen (wird oft in Kämpfen zu sehr unterschätzt).

Beherrschungsmagie ist ebenfalls äußerst wirksam (der Händler wird sich wundern, wenn er plötzlich von einem seiner eigenen Leute attackiert wird).

Weitere Möglichkeiten:

Wenn Sie schon Des Öfteren das Vergnügen hatten eine DSA-Spielerunde zu leiten, dann ist Ihnen wahrscheinlich klar, dass Ihre Helden auf Möglichkeiten kommen werden, an die weder Sie noch Ich gedacht haben. Das ist einer der Vorzüge des Spieles; obwohl Sie das Abenteuer im Grunde kennen, wissen Sie nicht was Ihre Helden daraus machen. Halten Sie sich nicht sklavisch an die hier gemachten Vorschläge, sondern lassen Sie die Helden ihre eigenen Pläne umsetzen, sie werden es Ihnen danken.

Und nun, auf ins Finale ...

Kapitel Acht: Das Finale

Die Übergabe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr habt alle Vorbereitungen getroffen. Der Magier der Phexkirche hat tatsächlich eine einfache Holzkiste so verzaubert, dass sie wie die echte Truhe aussieht. Ihr hattet etwas Angst, dass der Schwindel vorzeitig auffliegen könnte, doch der Magier hat euch versichert, dass er auf dem Gebiet der Magica Phantasmagorica sehr bewandert sei, und nur ein wirklich geschickter Magier der Clarobservantia in der Lage wäre das Trugbild zu durchschauen. Viel verstanden habt ihr nicht von dem was er euch da erklärt hat, doch irgendwie machte er einen Vertrauen erweckenden Eindruck und welche Wahl habt ihr schon? Nervös lenkt ihr den kleinen Wagen an der Vorderseite des Tobrier-Hofes vorbei und um das Hauptgebäude herum. Die Ställe befinden sich auf der Rückseite des Hauses und sind von der Straße aus nicht zu sehen. Euer Gegner hat den Platz gut gewählt für die Übergabe. Die Wölfe haben euch erzählt, dass allerlei lichtscheues Gesindel sich hier herumtreibt und die Garde nur selten hier patrouilliert, des Nachts noch seltener.

Zudem sind die ganzen Felder, Bauernhäuser und Ställe von Rosskuppel so verwinkelt, dass sich im Dunkeln eine kleine Armee in dem Labyrinth verstecken könnte.

Ihr werft einen Blick auf die kleine Ladefläche und schaut nach, ob die Truhe noch an ihrem Platz steht, und ob die Illusion noch wirkt.

Zwar wisst ihr, dass es sich nicht um die echte Truhe handelt, doch trotzdem könnt ihr euch einen vorwurfsvollen Blick nicht verkneifen. Die verdammte Truhe hat euch nichts als Ärger gebracht, beinahe wünscht ihr, ihr hättet sie nie zu Gesicht bekommen.

Als ihr den Platz vor dem Stall erreicht richtet sich eure Aufmerksamkeit wieder auf eure Umgebung. Lediglich der schwache Lichtschein aus dem Stall und eine kleine Laterne an eurem Wagen erhellen schwach den dunklen Hof.

Vor dem Stall, knapp außerhalb des Lichtscheins seht ihr die schwarzen Umrisse mehrerer Gestalten stehen. Eure Feinde sind schon da.

“Ich dachte schon ihr kommt nicht mehr! Ihr habt mich warten lassen, so behandelt man doch nicht seine Geschäftspartner”, begrüßt euch der Händler.

Seine Stimme trieft vor falscher Freundlichkeit und Hohn. Dann wird er plötzlich ernst.

“Wo ist die Truhe? Habt ihr sie dabei?” Die Gier in seiner Stimme wird überdeutlich. “Antwortet ihr diebisches Pack, oder ich lasse eurer Tante die Kehle durchschneiden.”

“Die Truhe ist hier, aber wo ist meine Tante?” fragt [Held/Heldin] und springt geschmeidig vom Wagen. Auch ihr verlasst den Wagen und versucht euch unauffällig in eine günstige Position zu bringen. “Eurer Tante geht es gut. Sie ist in der Nähe. Wenn ihr brav macht was ich euch sage, könnt ihr sie bald wieder sehen, wenn nicht ...” Obwohl euch der Ton der Drohung unmissverständlich ihre Ernsthaftigkeit und eure ausweglose Lage vor Augen führt, versucht ihr den Händler hinzuhalten. Noch habt ihr das vereinbarte Zeichen nicht bekommen.

“So läuft das nicht,” antwortet ihr entschlossen. “Entweder ihr zeigt uns Tante Gunelde, oder der Handel platzt.” Verzweifelt seht ihr euch um, wo blieb nur das verdammte Zeichen? Wenn nun etwas schiefgegangen war? Schacherer schäumte vor Zorn. “Elende Bastarde! Zuerst betrügt ihr mich und dann wagt ihr es auch noch mir zu drohen? Wenn ihr nicht sofort mein Eigentum herschafft, dann führe ich euch eure Tante in Streifen vor.”

Verzweifelt seht ihr euch an, dann setzt ihr euch umständlich in Bewegung. Ihr könnt nicht mehr auf das Zeichen warten, ihr könnt jetzt nur noch hoffen. Langsamer als nötig ladet ihr die Kiste von dem kleinen Einspanner ab. Das Pferd scheint eure Angst zu spüren und schnaubt unruhig. Ungeduldig fordert der Händler euch auf schneller zu machen. Ihr tragt die Kiste zu ihm herüber, als ihr nur noch zwei Schritt von ihm entfernt seid faucht er euch wütend an. “Das ist nah genug. Stellt jetzt die Kiste ab und tretet zurück!” Gehorsam tut ihr was er verlangt. Einer seiner Leute tritt auf die Truhe zu, doch schnell und mit gierig glänzenden Augen stößt der Händler ihn aus dem Weg und kniet vor der Truhe nieder. Der gierige Ausdruck auf seinem Gesicht gleicht dem eines Süchtigen und stößt euch ab. “Endlich, endlich ist sie mein,” keucht er so leise, dass ihr Mühe habt ihn zu verstehen.

“So lange bin ich schon auf der Suche nach dir, und endlich gehört deine Macht mir.” Während er spricht betastet er mit zitternden Händen die Truhe. Dies ist der Moment den ihr am meisten gefürchtet habt. Wenn er jetzt nach einem Schlüssel fragt ... doch in seiner Gier scheint der

Händler keinen Gedanken daran zu verschwenden sondern klappt einfach den Deckel nach oben.

Wie der Magier vorausgesagt hatte, fasst sich der gierige Händler plötzlich mit beiden Händen schreiend vor Schmerz oder Schrecken ans Gesicht. Die Söldner blicken verwirrt und erschrocken auf ihren Geldgeber und wissen augenscheinlich nicht, was sie tun sollen.

Da seht ihr endlich das verabredete Zeichen. Eure Tante ist frei!

In dem Moment wo ihr eure Waffen zieht brüllt der Händler außer sich vor Wut auf: "Tötet sie! Tötet sie alle!"

Und dann brechen die Niederhöhlen los ..."

Harad Schacherer hat seine gesamte Söldnerschar zu der Übergabe mitgenommen, da er damit gerechnet hat, dass die Helden Verstärkung durch die Wölfe erhalten. Passen Sie die Zahl der Söldner ungefähr der Zahl Ihrer Helden plus deren Verstärkung an (ein paar Söldner mehr dürfen es aber schon sein). Einige der Söldner liegen im Schatten zwischen den Ställen mit gespannten Armbrüsten auf der Lauer. Sie geben einen Schuss ab und greifen die Helden dann im Nahkampf an.

Söldner (unerfahren)

Säbel: INI 12+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+3 DK N LeP 35 AuP 37 KO 14 RS 3 (Lederrüstung) MR 5 GS 7

Söldner (erfahren)

Zweihänder: INI 13+W6 AT 15 PA 14 TP 2W+4 DK NS LeP 42 AuP 38 KO 15 RS 4 (Lederrüstung + Zeug) MR 6 GS 7

Armbrust: INI 12+W6 FK 18 TP 1W+6

Der Kampf war einer der brutalsten und härtesten eures Lebens. Von überall aus der Dunkelheit tauchten die Söldner des Händlers auf. Doch auch eure Freunde erschienen plötzlich wie Geister aus der Dunkelheit und griffen helfend ein. Beide Seiten hatten einen hohen Blutzoll zu zahlen, doch als [Held/Heldin] sein Schwert in dem Blut des Händlers tränkte war es vorbei. Die Überlebenden seiner Söldner streckten die Waffen und flohen in die Nacht. Ihr habt sie ziehen lassen. Was hättet ihr auch mit ihnen anstellen sollen?

Hin und wieder durchbricht das Stöhnen und Wimmern der Verwundeten und Sterbenden die plötzliche Stille.

Viele von euch bemerken nun mit Schrecken ihre eigenen Wunden oder ringen schmerzhaft um Luft. Der Kampflärm war weithin zu hören gewesen und etliche Gäste des Trobrier-Hofes kommen mit Fackeln und Waffen auf den Hinterhof um zu sehen was hier vor sich geht. Ihr werdet einiges erklären müssen.

Schwerfällig rafft ihr euch auf und geht der Menge entgegen als ihr den Freudenschrei eures/eurer Freundes/Freundin hört.

"Tante Gunedel!" "Mein Junge/Mädchen!" Die beiden rennen aufeinander zu und nehmen sich glücklich in die Arme.

Ein Lächeln erscheint auf eurem Gesicht und eine grinssende Phexgeweihte und ein lachender Leitwolf tauchen plötzlich neben euch auf und schlagen euch freundschaftlich auf die Schulter. "Seht ihr! Es ist doch noch alles gut geworden. Was soll einem auch passieren mit Phexens Beistand?!" Euer Lächeln weitet sich zu einem breiten Grinsen aus. Es wird tatsächlich alles gut.

Was noch passiert

Im Haus von Händler Schacherer findet die Stadtgarde etliche Aufzeichnungen seiner illegalen Geschäfte. Die Helden werden darauf hin vom Hauptmann der Stadtgarde und sogar dem Wehrvogt für ihr tapferes Verhalten gelobt und anschließend mit einem warmen Händedruck nach Hause geschickt.

Da die Kultisten ihr unheiliges Ritual nicht mehr fortführen können, hören auch die Nebenwirkungen wieder auf. Die Tierwelt und die Menschen benehmen sich also wieder normal.

Die Streitigkeiten zwischen den Garethern und den Flüchtlingen sind zwar nicht aus der Welt, werden jedoch deutlich gemäßigter ausgetragen. Die Regelung des Immanspiels bewährt sich in den folgenden Monden.

Der Mühe Lohn

Außer die Freundschaft der Wölfe Tobriens und den Dank der Phexkirche haben sich die Helden für ihren unermüdlichen Einsatz noch 350 Erfahrungspunkte verdient.

Außerdem spezielle Erfahrungen in einem beliebigen Kampftalent, Magiekunde, Kriegskunst, Menschenkenntnis und ggf. Fährtsensuche.

Anhang

Freunde und Feinde

Coljew Emmerbruch

Der Leitwolf der Wölfe Tobriens entspricht dem Bild eines typischen Tobriers: groß, stark mit wildem rotem Schopf und reich gesegnet mit Sommersprossen in seinem rundlichen, freundlichen Gesicht. Tief traviagläubig wurde ihm die zunehmend brutalere Vorgehensweise der "Tobrier" (gemeint ist die Gilde) im Kampf um die Herrschaft zu viel und er trennte sich von ihnen. Aufgrund seines ehrenhaften Charakters und seiner Führungskraft folgten ihm etliche der Tobrier und die Wölfe Tobriens waren geboren.

Da die Tobrier schon genug mit der "Alten Gilde" und den "Almadanern" (gemeint ist auch hier die Gilde) zu kämpfen hatten, ließen sie die Coljew uns seine Anhänger, wenn auch widerwillig, gewähren. Bis jetzt konnten beide Parteien es vermeiden sich gegenseitig in die Quere zu kommen, doch es ist nur eine Frage der Zeit bis es zu einem Aufeinandertreffen kommt. Was dann geschieht weiß keiner.

Coljew ist der kriminelle, immer etwas undurchsichtige aber ehrenhafte Verbündete der Helden in diesem Abenteuer. Mord und Totschlag sind ihm zuwider, auch wenn er durchaus zur Waffe greifen lässt wenn es nötig werden sollte. Er vereint mit Kraft, Schlaueit und Ausdauer die typischen Eigenschaften des tobrischen Wolfes in sich. In der Nachbarschaft genießt er unter den Tobriern den Ruf eines Volkshelden und er kann sich der Unterstützung der tobrischen Bevölkerung sicher sein.

Coljews Werte:

Streitkolben: INI 13+W6 AT 16 PA 14 TP 1W+4 DK N LeP 45 AuP 40 KO 17 RS 2 (Lederrüstung) MR 7 GS 7

Die Phexgeweihte Phejanka von Havena

Die Phexgeweihte kommt, wie ihr Name bereits sagt, aus Havena. Mit ihren zwanzig Sommern ist die junge Geweihte eher unerfahren und steht in der Hierarchie der Kirche noch ganz unten. In der Gunst ihres Gottes scheint sie jedoch bereits wesentlich höher zu stehen, denn nicht etwa einer der Hochgeweihten oder zumindest ein Diener höheren Ranges erhielt die göttliche Botschaft, sondern sie.

Die hübsche, blonde Frau mit der Figur die eher einer Rahjageweihten anstehen würde befand sich auf dem Rückweg von Punin nach Havena. Punin besuchte sie ihm Auftrag ihrer Kirche, worum es sich bei ihrem Auftrag jedoch handelte darüber schweigt sie sich beharrlich aus. Als sie unterwegs in einer Herberge Rast machte die den bezeichnenden Namen "Zum gewitzten Fuchs" trug, ließ ihr der geheimnisvolle Gott des Nachts einen göttlichen Traum zukommen. Sie sah darin einen Fuchs der gefangen in einem Käfig nach Gareth transportiert wurde, um dort in einem blutigen Ritual geopfert zu werden. Weiter sah sie die Helden, bei dem Versuch den Fuchs zu befreien. Zum Schluss sah sie Bilder der Elendsviertel und der dunklen Kanäle der Kaiserstadt. Verwirrt brach die Geweihte am nächsten Tag wieder auf. Als sie an einen Kreuzpunkt des Weges kam, lagen alle Wegweiser im Gras, lediglich der Wegweiser Richtung Gareth hing noch an seinem Platz. Phejanka nahm dies als Zeichen ihres Gottes und entschloss sich, gegen den Befehl ihres Vorgesetzten, nicht nach Hause sondern nach Gareth zu reisen. Sie steht just in dem Augenblick in Gareth am Puniner Tor, als die Helden durch das Tor das Südquartier betreten. Phejanka erkennt die Helden sofort aus ihrem Traum wieder und folgt ihnen erst einmal unauffällig. In den folgenden Tagen setzt die junge Geweihte sich mit dem örtlichen Phextempel in Verbindung und sammelt Informationen über die Nachbarschaft und die Verhältnisse die dort herrschen. Anschließend begibt sie sich, ihrem Instinkt oder einer göttlichen Eingebung folgend, in die Kanäle und stößt dabei auf die Kultisten, jedoch nicht auf deren Unterschlupf. Sie ist sich bald darüber im Klaren, dass sie Hilfe braucht, wenn sie die Aufgabe die ihr Gott ihr gestellt hat erfüllen will. Der Vogtvikar Gareth rät ihr sich an Coljew Emmerbruch zu wenden, den er als frommen und phexgefalligen Mann schildert. Als die junge Geweihte die Helden beim Betreten des „Wolfsbaus“ beobachtet, entschließt sie sich alles auf eine Karte zu setzen und folgt ihnen.

Die junge, unerfahrene Frau plagen oft Selbstzweifel ob ihr Vorgehen richtig ist und ob sie den Traum richtig deutet. Ihre Angst etwas falsch zu machen lässt sie oft zögern, und sorgt auch dafür, dass sie den Helden zunächst misstraut. Wenn sie sich jedoch einmal zu Etwas entschlossen hat, dann legt sie eine erstaunliche Geschicklichkeit und List an den Tag. Mit ihren strahlend blauen

Augen und ihrem sinnlichen Gesicht erreicht sie oft eher ihr Ziel als die meisten Männer mit Waffengewalt. Wenn sie zu der Überzeugung gelangt ist, dass die Helden ehrenhafte und göttergefällige Streiter sind, so wird sie irgendwann wird sie die Gruppe schnell verlassen und gegebenenfalls sogar gegen sie arbeiten. Gleiches gilt übrigens, wenn die Helden die Truhe nicht der Phex-Kirche überlassen wollen. Phejanka wird, wenn sie erst einmal Kontakt zu den Helden aufgenommen hat und ihnen vertraut, die Helden bei allen wichtigen Aktionen begleiten. Dies gilt sowohl für den Unterschlupf der Kultisten als auch für die Übergabe. Leider ist und die junge Geweihte im Kampf recht unerfahren und den Helden dabei mehr im Weg als alles andere. Spielen sie Phejanka als enthusiastische, idealistische junge Frau die immer vorne mitmischen möchte, dabei die Helden jedoch manches Mal in Schwierigkeiten bringt.

Phejankas Werte:

Dolch: INI 13+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+1 DK H LeP 26 AuP 30 KO 12 RS 2 (Gambeson) MR 11 GS 8

Tante Gunelde Arberdan

Tante Gunelde ist die Schwester des Vaters von einem der Helden und das dritte Kind eines einfachen Kaufmannes. Obwohl sie die Einzige von ihren Geschwistern war die sich für das kaufmännische Gewerbe interessierte, erbte der älteste Sohn das Familiengeschäft. Enttäuscht zog es die junge Gunelde in die Welt und sie schloss sich mit sechzehn Jahren einer Gruppe von reisenden Handwerkern an und verließ das elterliche Haus. Einer der Handwerker war Schneider und nahm das junge Mädchen unter seine Fittiche. Als sie zur Frau reifte ging sie mit ihm den Traviabund ein. Sein handwerkliches Geschick und ihr Geschäftssinn ermöglichte ihnen die Eröffnung eines kleinen Geschäftes in Gareth. Als ihr Mann vor Jahren verstarb musste sie sich fortan alleine durchschlagen, da die Liebe zu ihrem verstorbenen Mann so groß war, dass sie mit keinem anderen Mann mehr den Traviabund schließen wollte. Schließlich musste sie jedoch ihr Haus in Roßkuppel aufgeben und ein kleineres Geschäft im Südquartier eröffnen. Lange Jahre lief das Geschäft auch recht gut, doch mit der Flüchtlingswelle wurde die Situation schlimmer und nun steht die Schneiderin vor dem geschäftlichen Ruin.

Tante Gunelde hat in ihrem Leben schon einige schlimme Dinge erleben müssen, doch ihre gute Laune hat sie dabei nie verloren. Sie hegt für ihren/ihre Neffen/Nichte geradezu mütterliche Gefühle und ist gerne bereit dies auf die restliche Heldengruppe zu erweitern. Sie verwöhnt dann die Helden nach besten Kräften mit allem was ihr kleiner Haushalt hergibt. Für ihre über fünfzig Götterläufe ist sie noch in bemerkenswerter körperlicher Form, und wenn sie einer direkten Gefahr gegenübersteht kann sie sehr

nen einen loyale und hilfreiche Verbündete sein. Sollten die Helden sich jedoch in götterlästerlicher Weise oder als brutale und grausame Schlagetots aufführen,

resolut werden. Kurzum, kreieren Sie bei Ihrer Darstellung von Tanchen Gunelde das Bild der typischen lieben Tante in Not, die trotz der Tatsache, dass sie die Helden zu Hilfe gerufen hat sich ständig um sie sorgt und sie bemuttert wie kleine Kinder.

Tante Guneldes Werte sind nicht vonnöten, da sie nicht als Gegenspielerin der Helden auftauchen kann.

Stane

Stane ist ein Straßenkind tobrischer Herkunft, wohnt aber schon seit etlichen Jahren in Gareth. Sein Vater arbeitet in einer der unzähligen Gerbereien des Südquartiers. Er selber hält sich mit eher kriminellen Gelegenheitsarbeiten über Wasser. Stellen sie den bullenhaften Jugendlichen als echtes Kind der Straße dar, dass keine Hemmungen hat einem reichen Gecken das letzte Hemd über den Kopf zu ziehen, ansonsten das Herz jedoch auf dem rechten Fleck hat. Auf den ersten Blick wirkt er zwar etwas langsam, doch liegt das nur an seiner Größe und seinem breiten Gesicht. In Wahrheit ist der Junge von Hesinde mit einem schnellen Verstand und einer guten Beobachtungsgabe gesegnet worden. Da er irgendwie zu beiden und gleichzeitig zu keiner der streitenden Parteien gehört, kann er sich relativ ungehindert in der Nachbarschaft bewegen. Er hört und sieht viel und hat überall Freunde. Er kann für die Helden zu einer wertvollen Quelle an Informationen werden. Er kennt das Viertel und seine Bewohner sehr genau. Obwohl er das Fremden gegenüber nie zugeben würde, verbindet Stane eine dicke Freundschaft mit Coljew Emmerbruch. Er bewundert und verehrt den „Leitwolf“ dieser seinem Vater die Arbeit in der Gerberei besorgte und ihn so vor einer Laufbahn als Dieb oder Schlimmeres bewahrte. Auch wenn Stane nicht als Schmuggler oder Dieb arbeitet, so hält er doch stets für Coljew die Augen offen und beobachtet in dessen Auftrag unter anderem die Helden.

Stanes Werte:

Keule: INI 11+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N LeP 35 AuP 32 KO 15 RS 0 (Straßenkleidung) MR 6 GS 8

Die Immanspieler der Tobrier

Wie oben gesagt sind die Spieler alle Mitglieder der „Wölfe“. Zuerst folgen einige beispielhafte Charaktere, dann deren Werte.

Sollten Sie noch weitere „Wölfe“ benötigen, so improvisieren Sie und orientieren sich dabei an den unten angegebenen Werten.

Drala die Große, laut und rüpelhaft, rülpst und furzt, dass sich die Balken biegen, lacht aber gerne und dröhnend. Sobald sie die Gelegenheit bekommt wird sie versuchen bei einem der Helden zu landen.

Boromil, düster und schweigsam. Fixiert einen und spießt einen dann förmlich mit Blicken auf. Hat während des Krieges seine gesamte Familie verloren und verachtet die alteingesessenen Garether. Zieht schnell sein Messer und tötet Garether mit Vorliebe.

Gerrik der Schnelle. Extrem gutaussehend und charismatisch. Wenn sich in der Heldengruppe eine weibliche Schönheit befindet wird er sie umgarnen wie eine Raubkatze das Lamm. Wird er zurückgewiesen ist er zuerst beleidigt, vergibt jedoch schnell wieder. Verehrt Coljew wie einen Vater und glaubt fest an die Ideale der Wölfe. Hat als einer der Wenigen kaum Berührungen mit dem Krieg gehabt. Seinen Beinamen verdankt er seiner Perfektion und Schnelligkeit mit den Wurfmessern.

Praiolynna, streng und fromm, wollte früher zur Praios-Kirche wurde jedoch von den Tempelgeweihten zurückgewiesen. Sie ist hart, aber gerecht. Zu den Wölfen gehört sie nur, weil sie ihr Gewissen damit beruhigt, dass es den Menschen in den Elendsvierteln ohne die Wölfe viel schlechter gehen würde.

Wolfhelm ist ein ehemaliger Jahrmarktsboxer. Zu seiner Zeit war er ungeschlagen. Im Krieg riss ihm ein Zombie den rechten Arm knapp unter dem Ellenbogengelenk ab. Nur dem sofortigen Eingreifen Coljews und Farline verdankt er sein Leben. Wolfhelm trägt eine Holzprothese die mit einem Ledergeschirr an seinem mächtigen Oberkörper befestigt ist. An der Prothese befestigt er entweder

einen langen Dolch oder eine Veteranenhand, mit beidem weiß er bestens umzugehen. Wolfhelm weicht selten von Coljews Seite und ist ihm treu ergeben.

Farline Binsenfarn nennt sich selbst Farline von Punin und ist eine ausgebildete Adepta der Akademie in Punin. Sie kommt ursprünglich aus Menden und hat Coljew und Wolfhelm während des Krieges kennen gelernt. Die hübsche Rothaarige ist heimlich in Coljew verliebt, getraut sich jedoch nicht ihm dies zu gestehen. Vielleicht können die Helden hier vermitteln, denn Coljew sehnt sich schon lange nach der sympathischen Magierin. Ihren Stand kann man nur an ihrem Akademiesiegel erkennen, alle anderen Zeichen ihrer Zunft hat sie schon lange abgelegt. Lediglich ihr Stab könnte sie noch als Magierin entlarven, doch trägt sie ihn selten bei sich.

Jacopo Cigano ist so etwas wie der Vater der Wölfe. Obwohl ursprünglich aus Almada kommend lebte der alte Schwertkämpfer die letzten 35 seiner 52 Lebensjahre in Tobrien. Er lehrte vor dem Krieg an der Fechtschule Yslias und ist einer der wenigen Überlebenden der einstigen Hauptstadt Tobriens. Wenn man ihn danach fragt füllen Tränen seine Augen und er wendet sich schmerzerfüllt ab. In keinem Fall wird über die damaligen Geschehnisse reden. Das hat er noch nie getan. Wenn man zu sehr in ihn dringt wird er nur ungehalten. Zwar ist Jacopo schon fast ganz ergraut, doch sein Körper ist noch der eines Kriegers. Wer immer sich ihm in den Weg stellt, sollte besser das Kriegshandwerk erlernt haben, oder seine Überlebenschancen sind so gering wie die eines Kleinkindes gegen einen Zant. Seine Gefühle Coljew und Farline gegenüber sind die eines Vaters.

Die Werte der Wölfe im Kampf

Drala

Keule: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+3 DK N LeP 32 AuP 30 KO 14 RS 3 (Lederrüstung) MR 5 GS 7

Boromil

Messer: INI 14+W6 AT 16 PA 12 TP 1W+1 DK HN LeP 35 AuP 40 KO 14 RS 0 (Straßenkleidung) MR 8 GS 9

Gerrik

Wurfmesser: INI 16+W6 FK 24 TP 1W+1 LeP 29 AuP 35 KO 13 RS 3 (Kettenweste)

MR 6 GS 7

Praiolynna

Keule: INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+2 DK N LeP 27 AuP 33 KO 12 RS 0 (Tuchrüstung) MR 10 GS 7

Wolfhelm

Schwerer Dolch: INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+2 LeP 38 AuP 36 KO 15 RS 3 (Eisenmantel) MR 7 GS 7

Farline

Kampfstab: INI 13+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+2 LeP 31 AuP 32 AsP 40 KO 12

RS 2 (Gambeson) MR 13 GS 7

Jacopo

Schwert: INI 16+W6 AT 17 PA 16 TP 1W+5 LeP 46 AuP 41 KO 16 RS 4 (Kettenhemd)

MR 8 GS 6

Die Werte der Wölfe für das Immanspiel

Wolfhelms Werte sind nicht angegeben, da er nicht an dem Immanspiel teilnimmt.

Coljew: Körperbeherrschung:10 Raufen:11 Ringen:7 Hiebaffen:12 MU 15 IN 14

GE 13**Drala: Körperbeherrschung:7 Raufen:9 Ringen:8 Hieb Waffen:6 MU 12 IN 11 GE 12****Boromil: Körperbeherrschung:8 Raufen:10 Ringen:5 Hieb Waffen:8 MU 13 IN 14 GE 13****Gerrik: Körperbeherrschung:7 Raufen:6 Ringen:6 Hieb Waffen:7 MU 12 IN 15 GE 16****Praiolynna: Körperbeherrschung:9 Raufen:7 Ringen:6 Hieb Waffen:10****MU 15 IN 13 GE 11****Farline: Körperbeherrschung:10 Raufen:12 Ringen:4 Hieb Waffen:6 MU 13 IN 16****GE 13****Jacopo: Körperbeherrschung:14 Raufen:8 Ringen:14 Hieb Waffen:10 MU 16 IN 14****GE 16****Die Immanpieler der Gareth**

Die gareth Immanmannschaft wird kaum mit ihren Helden aneinander geraten, weshalb Werte hier eigentlich unnötig sein sollten. Aus diesem Grund werden nur einige Persönlichkeiten der Gareth beschrieben. Sollten sie dennoch Werte benötigen, so können sie getrost die Werte der Wölfe nehmen.

Zafira Adelbuhler, schüchterne Schönheit die sich gern an einen hübschen Helden oder eine hübsche Heldin heranmacht. Sollte einer ihrer Helden sich auf die dunkelhaarige Schönheit einlassen, wird er sie höchstens noch mit Gewalt (oder der Vorstufe davon) loswerden. Lassen sie die süße Maus nach einer Weile ruhig schon laut gemeinsame Zukunftspläne äußern und überall in der Nachbarschaft herum erzählen, dass der Held sie mitnimmt und mit ihr den Traviabund eingehen wird.

Ingrasch Sohn des Ischbax ist ein gescheiterter Ambosszwerg der dem Suff verfallen ist und nun in einer kleinen Grobschmiede als Helfer arbeitet. Ingrasch ist unbestimmbaren Alters und erzählt ständig von dem Glanz und der Glorie des Zwergenvolkes, wobei ihn eine beständige Duftwolke aus Erbrochenem, Alkohol, Schweiß und Ruß umgibt. Obwohl er wegen seiner dauernden Trunkenheit ständig leicht lallt, ist er selbst nach fünf Litern des billigsten Gesöffs noch in der Lage einen Elfenroller zu spielen und wird deshalb von den übrigen Immanpielern respektiert und von einigen sogar bewundert.

Abdul ibn Zahir. Der Vater des jungen Novadi ist vor dem Khomkrieg nach Gareth geflohen und hat sich nach langer Irrfahrt schließlich in eine Handwerkstochter aus Gareth verliebt, die seine Liebe auch erwiderte. Als die Eltern von der Verbindung ihrer Tochter zu dem Götzenanbeter erfuhren verstießen sie die junge Frau, und die beiden landeten schließlich in einer der Mietskasernen im Südquartier wo das arme aber glückliche Pärchen dann Abdul das Leben schenkte. Abdul ist heißblütig wie sein Vater und ist schnell bereit mit dem Messer seine Ehre wieder herzustellen. Er verehrt einen kruden Mix aus Göttergestalten deren Oberhaupt jedoch Rastullah ist. Seine Fähigkeiten als Verteidiger sind in der Nachbar-

schaft schon legendär und seine Ehrenhaftigkeit und Integrität haben ihn beliebt gemacht.

Der Händler Harad Schacherer

Der Händler ist gebürtiger Gareth und stolz darauf. Für die tobrischen Flüchtlinge hat er nur Verachtung übrig. Seit mehr als einem Jahrzehnt hat er sich gemeinsam mit seinem Bruder Bardo, in der "Alten Gilde" hochgearbeitet und war dabei aufgrund seiner Skrupellosigkeit und seiner Fähigkeit kaum zu durchschauende Intrigen zu spinnen sehr erfolgreich. Seit drei Jahren kontrollieren die Schacherers fast alle illegalen Aktivitäten in fünf Nachbarschaften. Harads größter Erfolg ist jedoch der, dass er dies alles geschafft hat ohne jemals in Verdacht gekommen zu sein selbst zu den Gestalten der Unterwelt zu gehören.

Seit die durch den Borbaradfeldzug ausgelöste Flüchtlingswelle über Gareth hereinbrach machen ihm die neuen Gilden das Leben schwer und sein Umsatz und damit seine Macht schwinden zusehends. Seine wiederholten Hilferufe an die Gildeoberen blieben jedoch ungehört, da man sich noch nicht einig ist, wie gegen die neue Bedrohung vorzugehen ist. Die Mehrheit der Gildeoberen fürchtet, im Moment jedenfalls noch, einen Bandenkrieg, mit hohem Blutzoll, in den Straßen der Kaisermetropole mehr als den wirtschaftlichen Verlust durch die neuen Gilden. Harad Schacherer sah sich nun gezwungen auf eigene Faust etwas gegen die Wölfe Tobriens zu unternehmen. Zu sehr liebt er seine Macht, und zu groß ist sein Hass auf die Tobrier. Er entwickelte einen Plan um sich sowohl die Tobrier als auch einige unbeugsame Kaufleute und Unruhestifter vom Hals zu schaffen. Sein Hass auf die erbärmlichen tobrischen Flüchtlinge wird nur noch von seinem Streben nach Macht übertroffen. Er beherrscht die Darstellung des gemütlichen, mäßig erfolgreichen Kaufmannes, der immer zu einem Scherz aufgelegt ist und mit ganzem Herzen an seiner Nachbarschaft hängt in Vollendung. Seine kleine untersetzte Statur und sein harmloses, längliches Gesicht, das ihm das Aussehen eines Hundes gibt, vereinfachen ihm sein Schauspiel noch. Unter seinem Wohlstandsspeck befinden sich jedoch starke Muskeln und er ist gewandter als er aussieht. Um seine Ziele zu erreichen schreckt der ehrgeizige Un-

terweltboss vor nichts zurück. Moralische Bedenken und den Glauben an Phex hat er schon lange aufgegeben. Es ist nur eine Frage der Zeit bis er sich dessen dämonischem Gegenspieler zuwendet. Sein krankhafter Ehrgeiz und sein Machthunger haben ihn schon lange nach einer Möglichkeit suchen lassen, sich zum Obersten der Gilde aufzuschwingen. Vor Jahren erfuhr er von dem Artefakt „Phexens Glück“ und erkannte sofort welche Möglichkeiten ihm das Artefakt böte, wenn die Legenden nur zur Hälfte der Wahrheit entsprächen. Durch einen Zufall erfuhr er von einem Händler, dass ein Forscher aus Rommily einen wertvollen Stirnreif gefunden, ihn aber nicht verkaufen, sondern der Phexkirche übergeben woll-

te. Sofort setzte Harad sich mit dem Mondschaten Gareth in Verbindung bei dem er einen guten Leumund hatte und erfuhr von dem Transport eines heiligen Gegenstandes nach Rommily. Sein Bruder brach sofort auf und konnte die Geweihten noch auf dem Weg abfangen. Heimtückisch meuchelten sein Bruder und dessen Männer die Geweihten und stahlen die Truhe.

Harad hat natürlich keineswegs vor, die Helden nach der Übergabe am Leben zu lassen. Dazu wissen sie einfach zuviel. Und Harad Schacherer hat seine Maskerade nicht über die Jahre aufrechterhalten indem er mögliche Zeugen am Leben gelassen hat.

Harads Werte im Alltag

Stockdeggen: INI 12+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+3 DK N LeP 32 AuP 35

KO 13 RS 0 (Straßenkleidung) MR 8 GS 8

Harads Werte während der Übergabe

Rapier + Linkhand: INI 13+W6 AT 15 PA 15 TP 1W+3 RS 2 (Gambeson)

Anmerkung: Harad besitzt ein Amulett, dass ihn vor Anschlägen schützen soll und mit folgenden Zaubern geladen ist: 1xARMATRUTZ (RS+4), 1xINVERCANO und 1xBALSAM SALABUNDE für 15 LeP

Der Hochgeweihte des Namenlosen

Der Hochgeweihte den seine Anhänger nur unter dem Namen „Hand des wahren Gottes“ kennen heißt mit bürgerlichem Namen Orelan Pogels und war ursprünglich ein Rechtsgelehrter aus Wehrheim. Nach dem Tod seiner Frau und seines Sohnes während des Borbaradkrieges verlor er den Glauben an die Zwölfgötter und wandte sich dem „Einen“ zu. Lange Zeit war er eher erfolglos auf der Suche nach Informationen über den einen Gott oder einem Zirkel dem er sich anschließen konnte. Doch eines Morgens fand er eine Abschrift des Buches „Die dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen“ auf seiner Türschwelle. Bis heute weiß er nicht, wie das Buch dahin gelangt ist. Ingeheim glaubt er jedoch, dass sein Gott persönlich ihm das Buch sandte um ihm, seinem auserkorenen Diener, endlich die Augen zu öffnen. Obwohl er das Buch als das was es war, las er es begierig in der Hoffnung eine Antwort auf die Frage zu finden warum seine Familie sterben musste. Nach dem Lesen des Buches war Orelan vollständig bekehrt. Er gründete in Wehrheim einen Zirkel der verbotenen Bruderschaft und seitdem in fünf weiteren Städten. In Al Anfa schließlich wurde ihm von seinem Gott eine Vision zuteil die ihn nach Punin sandte, wo er in den Bergen eine Höhle fand. In dieser Höhle befand sich einer der ältesten Schreine seines Gottes. Einst verlor Orelan ist kein sehr geschickter Kämpfer. Im Kampf ist er dennoch ein fürchterlicher Gegner, da er etliche der gefährlichsten Liturgien seines Gottes beherrscht. Wenn die Helden den Unterschlupf der Kultisten stürmt, wird er erst einen kleinen Schwarm Wolfsratten herbeirufen, und dann mit seinen treuesten Anhängern und der Truhe

schüttet von Fels und Gestein und erst jüngst, in den Tagen zwischen den Jahren, von einem Erdbeben wieder freigelegt. In dem Schrein fand der Priester ein uraltes Buch, das ihn längst vergessene Rituale und Liturgien lehrte. Unter anderem auch ein mächtiges Ritual zur Zerstörung göttlicher Macht, die manchen Gegenständen innewohnt.

In einer erneuten Vision erfuhr er von der Existenz des Talismans und bereitete das Ritual vor. Wie seine Vision gezeigt hatte, wurde die Truhe schließlich nach Gareth gebracht. Die Kultisten brachten die Truhe an sich und brauchten nur noch das Ritual zu vollenden.

Orelan lebt tagsüber als geachteter Rechtsgelehrter des Handelskontors Stoorrebrandt und bereist, bedingt durch seine Arbeit, den ganzen Kontinent. Seine scharfgeschnittenen Gesichtszüge und die intensiven dunklen Augen machen ihn außergewöhnlich charismatisch. Der Hochgeweihte ist hochintelligent und besitzt eine breite Bildung. Zusammen mit seinem Menschenverständnis und seiner Redegewandtheit fällt es ihm daher leicht, Menschen zu täuschen und zu manipulieren. Er ist ein brillanter Verführer und Demagoge. Für seinen Gott geht er skrupellos über Leichen. Jegliche Moral oder Mäßigung sind ihm fremd. Alles was zählt ist das Wort seines Gottes.

fliehen. Sollten die Helden ihn jedoch anschließend zum Kampf stellen können, so wird er sein gesamtes Potential ausschöpfen.

Falls Sie nicht über die Spielhilfe KKO verfügen sollten, so improvisieren Sie einfach einige Liturgien, indem Sie

sich bei den Zaubersprüchen bedienen und deren Wirkungsweise und den Zaubervorgang etwas abwandeln.

Orelans Werte

Ritualdolch: INI 12+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+3 DK NH LeP 35 AuP 32 KeP 55 KO 13

RS 0 (Ritualgewand) MR 15 GS 8

Bevorzugte Liturgien: Namenlose Kälte, Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes, Pech und Schwefel (siehe KKO S.116)

Anmerkung: Ein Talisman seines verderbten Gottes verleiht ihm auf Wunsch RS 5 und steigert seine Kampffertigkeiten um jeweils 3 Punkte. Wenn Orelan stirbt, zerstört sich auch der Talisman und fährt mit dessen Seele zum Namenlosen.

Abjo, der Nivese

Der Nivese Abjo wurde von seinem Stamm wegen seiner unnötigen Grausamkeit bei der Jagd auf ein Hirschjunges von seiner Sippe verstoßen. Abjo ist sadistisch und grausam und würde einen meisterlichen Belkelelgezeiten abgeben. Wenn die Helden ihn nicht töten, könnte das sogar seine Zukunft sein. Der etwa dreißigjährige Nivese landete nach einer langen Irrfahrt in Gareth und verfiel hier dem Rauschkraut. Eines Tages wurde er von Harad dabei beobachtet, wie er einen hilflosen Bettler wegen

eines trockenen Schlafplatzes tötete. Harad erkannte schnell den Charakter des süchtigen Mannes und versorgte ihn über Mittelsmänner mit verschiedenen Drogen. Als Gegenleistung erledigt der Nivese für den Händler die schmutzigsten Aufträge. Heute kann Abjo ohne die Drogen die er von Harad bekommt nicht mehr leben, und tut willig was dieser von ihm verlangt, zumal die „Arbeit“ ihm oft Vergnügen bereitet. Das Gesicht seines Auftraggebers hat er jedoch nie zu Gesicht bekommen, dafür ist der Händler zu vorsichtig.

Die Geschichte der Wölfe Tobriens

Die Wölfe Tobriens bestehen mittlerweile nicht mehr nur aus tobrischen Kriegsflüchtlings, sondern auch aus tobrischen Patrioten die teilweise schon lange in Gareth leben. Die Wölfe Tobriens halten sich noch streng an die Grundsätze die die „Tobrier“ bei ihrer Gründung vertraten. Die Wölfe streben nicht nur nach ihrem eigenen Gewinn, sondern benutzen einen Großteil ihres Goldes um das Leid der tobrischen Bevölkerung, insbesondere der Flüchtlinge zu lindern. Sie lassen Getreideladungen der Händler verschwinden und verteilen sie dann in den Elendsvierteln, bezahlen den Bäcker, damit er die Preise für Brot etwas senkt, bezahlen für die am schlimmsten Erkrankten den Medicus, unterstützen die Badilakaner mit Spendengeldern usw. Die Wölfe sind also im Grunde eine Art Hilfsorganisation für die Opfer des unsäglichen Krieges. Der Unterschied zu anderen Organisationen, wie

bspw. der Peraine-Kirche oder den Badilakanern besteht nur darin, dass die Wölfe ihr Geld nicht nur aus Spenden erhalten, sondern auch aus diversen anderen Quellen. Außerdem sollte man nicht dem Irrtum verfallen bei den Wölfen handle es sich um nette Kätzchen. Fast jedes Mitglied der Wölfe hat im Krieg Unsägliches erlebt und viel verloren. Die Meisten haben ihre Ideale und Illusionen verloren. Lediglich Patriotismus, Götterfurcht, das Gemeinschaftsgefühl der Unterdrückten und die bisweilen harte Hand Coljews hält die Organisation auf ihrem jetzigen Kurs.

Da die Spieler der tobrischen Immanmannschaft ausschließlich aus Wölfen bestehen können sie deren unten aufgeführten Werte als Vorlage für alle anderen Wölfe nehmen.

Herberge Tobrier-Hof

Der Tobrier-Hof ist ein ehemaliges Bauerngehöft, dass während des Krieges von seinem Besitzer verlassen wurde. Da der Besitzer nicht aus dem Krieg zurückkehrte haben die drei tobrischen Geschwister Bergel, Theorn und Elida den Hof übernommen und in eine Herberge

verwandelt. Für wahlweise einen Heller oder etwas Hilfe in der Herberge kann man abends eine dünne Suppe und einen Platz zum schlafen erhalten (siehe auch DKG S. 24).

Die Truhe

Die Truhe ist zwar eine außergewöhnlich schöne Handwerksarbeit, mehr jedoch nicht. Der Umstand, dass die Truhe sich nicht öffnen lässt liegt an einer Liturgie des VI. Grades. Diese Liturgie ist das Lebenswerk des punier Vogtvikares. Sie ist nur wenigen Eingeweihten bekannt und in der Lage jedes Schloss sicher zu verschlie-

ßen. Das eigentlich Besondere an der Liturgie ist aber, dass das Material um das Schloss herum nahezu unzerstörbar wird. Dies gilt für ein Türblatt nebst Rahmen genauso wie für eine Truhe. Nur wer die Liturgie beherrscht ist auch in der Lage das Schloss wieder zu öffnen.

Phexens Glück

Wann und von wem der schmale Stirnreif erschaffen wurde ist heute nahezu unbekannt. Einige Gelehrte unter den Phexanhängern glauben, dass der wundersame Talisman aus einer Zeit vor der Besiedlung Aventuriens und wohl noch aus dem fernen Gildenland stammen muss. Sie behaupten gar, dass Phex, vor Urzeiten, den Stirnreif persönlich seinem ersten und treuesten Diener gegeben habe, und dass dieser eines Tages, wenn große Not herrscht, erscheinen und den Reif von seinem unrechtmäßigen Besitzer einfordern wird.

Andere Glauben, der Reif sei viel jüngeren Datums, und von einem begnadeten Magier und einem ebenso begna-

deten Schmied für einen phexgläubigen Freund der beiden geschaffen worden.

Was auch immer die Wahrheit sein mag, Tatsache ist, dass die Arbeit dem listigen Gott so gut gefiel, dass er sie mit seinem göttlichen Hauch berührte. Anders ist die wundersame Wirkung des Stirnreifs nicht zu erklären.

Wer immer den Stirnreif anlegt, erhält die Fähigkeit, vollständig mit seiner Umgebung zu verschmelzen und sich spurlos und lautlos über jedweden Untergrund zu bewegen.

Manche behaupten sogar, ein Träger des Stirnreifes könne ohne Mühen durch Wände gehen.

Das Ritual der Kultisten

Das Ritual das die Kultisten unter Orelans Leitung durchführen, stammt aus Zeiten lange vor der Gründung des Alten Reiches.

Das Ritual dient nicht nur der Zerstörung des göttlichen Talismans, sondern auch der kompletten Vernichtung der darin enthaltenen Karmaenergie. Sollte der Hochgeweihte damit erfolgreich sein, dann hätte er für seinen Gott einen großen Sieg über den Listigen errungen.

Zur Ausführung des Rituals benötigen die Kultisten eine Reihe seltener Paraphernalia, die Orelan bereits seit langer Zeit zusammenträgt.

Um die, für die Zerstörung des Artefakts nötige Kraft von seinem bösen Gott zu erhalten, muss der Priester ihm, mithilfe eines komplizierten Initiationsritus, dreizehn

unschuldige Seelen zuführen. Zu diesem Zweck dienen ihm die entführten Säuglinge.

Das Ritual verlangt viel Karmaenergie von dem Hochgeweihten, ist sehr anstrengend und muss bis zu seinem Höhepunkt dreizehn Mal durchgeführt werden. Bei dem Ritual schafft der Priester für die volle Ritualdauer eine Verbindung zu seinem Gott. Als Nebenwirkung davon, entweicht ein Teil der Präsenz des Namenlosen in der dritten Sphäre, ausgehend von dem Mittelpunkt des Rituals, dem Altar. Mit jedem Tag des Rituals erweitert und verdichtet sich der Einflussbereich des Gottes und lässt anfällige Lebewesen, also solche mit niedriger Magieresistenz, einer niedrigen Selbstbeherrschung oder einem hohen Jähzorn, in einen Zustand verfallen, der dem der „Namenlosen Raserei“ ähnelt.

Kopiervorlage

Den Zwölfen zum Grube!

Wie ist es dir in den letzten Monden ergangen? Ich hoffe gut!
Wann erinnerst Du dich endlich wieder einmal Deiner alten Tante? Dein Vater hat mir geschrieben, dass Du dich nach Deiner Ausbildung entschieden hast ein Leben als Herumtreiber/in zu führen. Ich habe ihm immer gesagt, dass du nicht für ein sesshaftes Leben, wie das unsere, geschaffen bist. Nun, Du kennst seine Meinung zu diesem Thema. Er ist nicht sehr begeistert davon und glaubt, dass Du dein Leben verschwendest. Er war schon immer sehr engstirnig. Du weißt, dass ich dich liebe. Du solltest dich von seinen Predigten nicht einschüchtern lassen, sondern das Leben führen, dass Du dir wünschst. Doch genug der sentimentalen Ratschläge einer alten Frau. Ich schreibe Dir aus einem bestimmten Grund. Ich brauche deine Hilfe in einer dringenden Angelegenheit, die zu erläutern hier der Platz fehlt. Ich kann Dir nur soviel sagen, dass es sehr ernst und dringend ist. Wenn Du es irgendwie einrichten kannst, dann komm bitte zu mir. Du bist meine letzte Hoffnung! Wenn Du mir nicht helfen kannst, dann werde ich wohl alles verlieren.

Mögen die Götter ihre schützende Hand über Dich halten!

In Liebe,

Deine Tante Gunelde