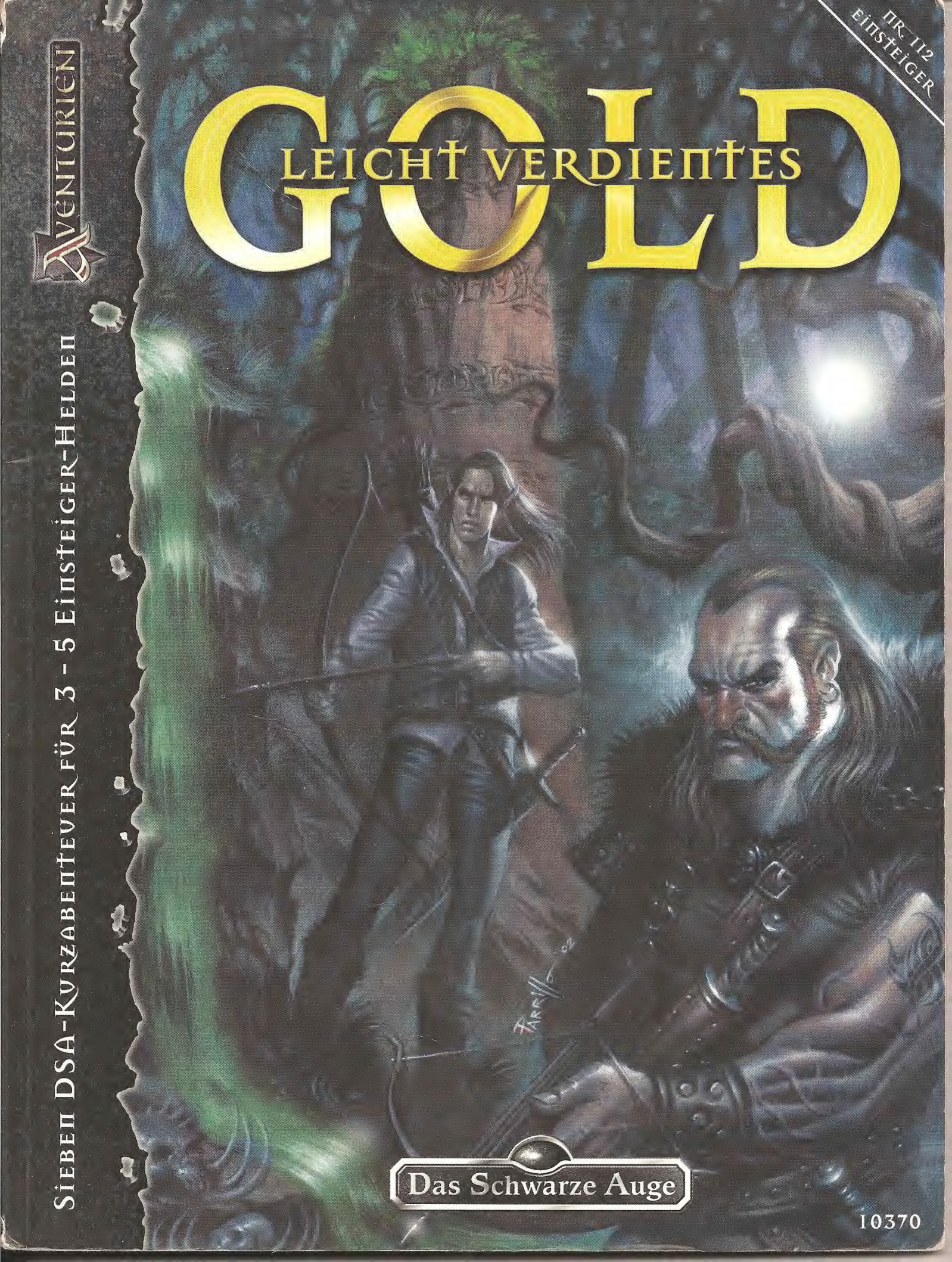
Nr. 112
Einsteiger

Gold

Leicht Verdientes



Aventurien

Sieben DSA-Kurzabenteuer für 3 - 5 Einsteiger-Helden

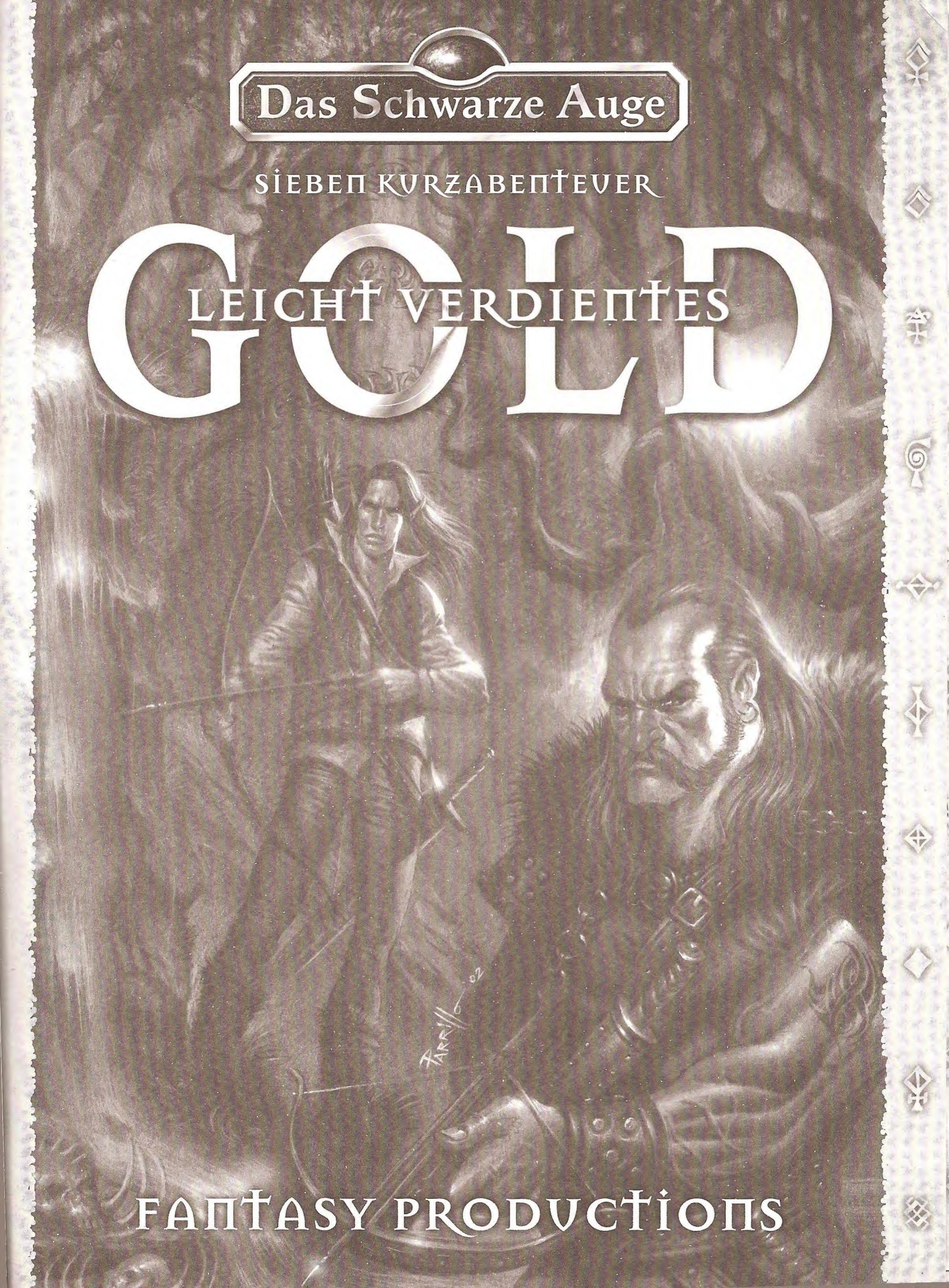
Das Schwarze Auge

10370

Das Schwarze Auge

SIEBEN KURZABENTEUER

LEICHT VERDIENTES GOLD



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN®

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Umschlagillustration
Lucio Parrillo
Innenillustrationen
Caryad
Umschlaggestaltung & graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Lektorat
Florian Don-Schauen, Momo Evers, Thomas Römer
Gesamtredaktion
Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz
Christian Lonsing
Belichtung
DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung
Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04 03 02

Printed in Germany 2002
ISBN 3-89064-370-1

Das Schwarze Auge

Leicht verdientes Gold

herausgegeben von Lena Falkenhagen

eine Anthologie von Kurzabenteuern im Mittelreich
für 3-5 Helden.

Geschrieben von Oliver Baeck, Stephan Geier, Markus Port,
Stephanie von Ribbeck, Tobias Radloff, Denny Vrandecic
und Heike Wolf.

Ein sehr herzlicher Dank geht an Martina Nöth, die die Verse
des Spottliedes »Der Baron« verfasst hat, sowie an Florian Don-Schauen,
der die Noten des dazu gehörigen Volksliedes in die rechte Form brachte.

FANPRO®

Fantasy Productions

Inhalt

Zum Geleit 5
Schwarzer Wein 6
Was bisher geschah 6
Ein rauschendes Fest 8
Eine schwatzhafte Vermieterin 8
Ein nächtlicher Einbruch 9
Die Enttarnung des Schurken 11
Dramatis Personae 12
Anhang 13
Ein Diadem von Elfenhand 14
Auswahl der Helden 14
1. Akt: Die Bitte der Baronin 15
2. Akt: Eine Nadel im Heuhaufen 17
3. Akt: Treffen mit dem Schurken 18
4. Akt: Unterwegs mit dem Baron 20
5. Akt: Finale auf Burg Ulmenhain 21
Anhang 23
Ein Hauch von Unvergänglichkeit 25
Auf Tatzelwurmjagd 26
Flussaufwärts 27
Am Flussufer entlang 28
Dem Frevel ein Ende 31
Anhang 33
Golgaris Ruf 34
Im Auftrag des Raben von Punin 35
Der Auftrag, zweiter Teil 37
Tatsächlich im Auftrag des Raben von Punin 38
Recherche in Punin 39
Anhang 41
Prost Mahlzeit! 43
Der Wettbewerb 44
Der erste Tag: Vorspeise 47
Der zweite Tag: Hauptgericht 47
Der dritte Tag: Dessert 48
Epilog 49
Meisterpersonen 49
Sancta Grinigvldis 51
Hintergrund 51
Die Anwerbung 52
Burg Madaleth 54
Die Bilderhöhle 56
Ehrenvoller Rückzug 58
Ausklang 59
Anhang: Personen und Monster 60
Im Schatten der Berge 62
Der Auftrag 63
Das Kloster 63
Die Verfolgung 66
Der Schattenberg 67

Zum Geleit

Verehrte Spielleiterin, verehrter Spielleiter! In Händen halten Sie eine Sammlung von Kurzabenteuern von meist unbekannten Autoren, die (mit einer Ausnahme) in diesem Band ihre erste Publikation vorstellen. Hervor ging das Projekt aus dem Autorenwettbewerb 2001, der so viele schöne Abenteuerideen hervorbrachte und so viel Können und Talent der Autoren durchschimmern ließ, dass diese Projekte schlicht nicht unveröffentlicht bleiben konnten.

In **Schwarzer Wein** von Markus Port rückt die Kaiserstadt Gareth ins Zentrum des Geschehens. In diesem Kurzabenteuer gilt es, eine auf Abwege geratene Tochter aus gutem Hause wieder auf den rechten Pfad der Götter zu bringen und Schlimmeres zu verhindern. Denn eine dämonische Präsenz streckt ihre Tentakel im Verborgenen nach unschuldigen Seelen aus.

Denny Vrandecic ist es in **Ein Diadem von Elfenhand** gelungen, eine humoristische Fortsetzung des leider vergriffenen *Ein Stab aus Ulmenholz* zu inszenieren. Das Resultat ist eine schwungvolle Abenteuerklamotte mit viel Witz und Augenzwinkern, die sicherlich nicht nur alten Hasen gefällt...

Ein Hauch von Unvergänglichkeit weht in Tobias Radioffs Abenteuer, in dem eine heldenparanoide Gegnerin mit Heldenablenkungsmanövern versucht, ungestört die Koscher Flüsse zu verderben, bevor die Charaktere unerwartet Hilfe durch einen ehrgeizigen Konkurrenten erhalten, die sie schließlich auf die richtige Spur bringt...

Im Gegensatz zu den auch für unerfahrene Spielleiter sofort meisterbaren Abenteuern bietet **Golgaris Ruf** von Heike Wolf viel Hintergrundmaterial, anhand dessen der etwas erfahrenere Meister ein vielschichtiges Abenteuer in Punin inszenieren kann, in dem die gerade sprießenden Beziehungen zwischen den beiden Boron-Kirchen im Jahre 28 Hai auf dem Spiel stehen.

Es folgt **Prost, Mahlzeit!** von Stephan Geier, das den Koch Wettbewerb in den Gaststuben von Angbar zum Thema hat. Weniger dämonenlastig und dafür stimmungsvoll und rund bietet es den Helden Abwechslung zwischen den aufreibenden Abenteuern um Intrigen, Schwarze Lande und Politik und endet, wie man es sich von jedem guten Abenteuer erhofft: mit zünftigem Gefeier und einer deftigen Schlägerei.

Als letztes Abenteuer aus dem Autorenwettbewerb beschäftigt sich **Sancta Griniguldis** mit einer bis dato im offiziellen Aventurien zwar erwähnten, jedoch kaum beachteten Heiligen der Rondra-Kirche, in dessen Finale Stephanie von Ribbeck einer bisher noch kaum beleuchteten Kultur stimmungsvoll Flair verleiht.

Das abschließende Abenteuer des Bandes stammt von Oliver Baeck, der bereits vielfach Beiträge zum DSA-Universum geleistet hat. **Im Schatten der Berge** fügt sich nahtlos in diesen Band ein. Es handelt sich um ein stimmungsvolles Kurzabenteuer im Mittelreich. Sein mystisches Szenario bietet den würdigen Schluss für diese Sammlung und beweist einmal mehr: Abenteuer und Mystik werden immer ihren Platz auch im viel bevölkerten Mittelreich haben!

Mir bleibt nun nur noch, die neuen (und alten) Autoren mit Ulrich Kiesows Worten willkommen zu heißen und Ihnen, verehrte Spielleiterin, verehrter Meister, und Ihren Helden beim Spiel in Aventurien viel Spaß zu wünschen.

In diesem Sinne:

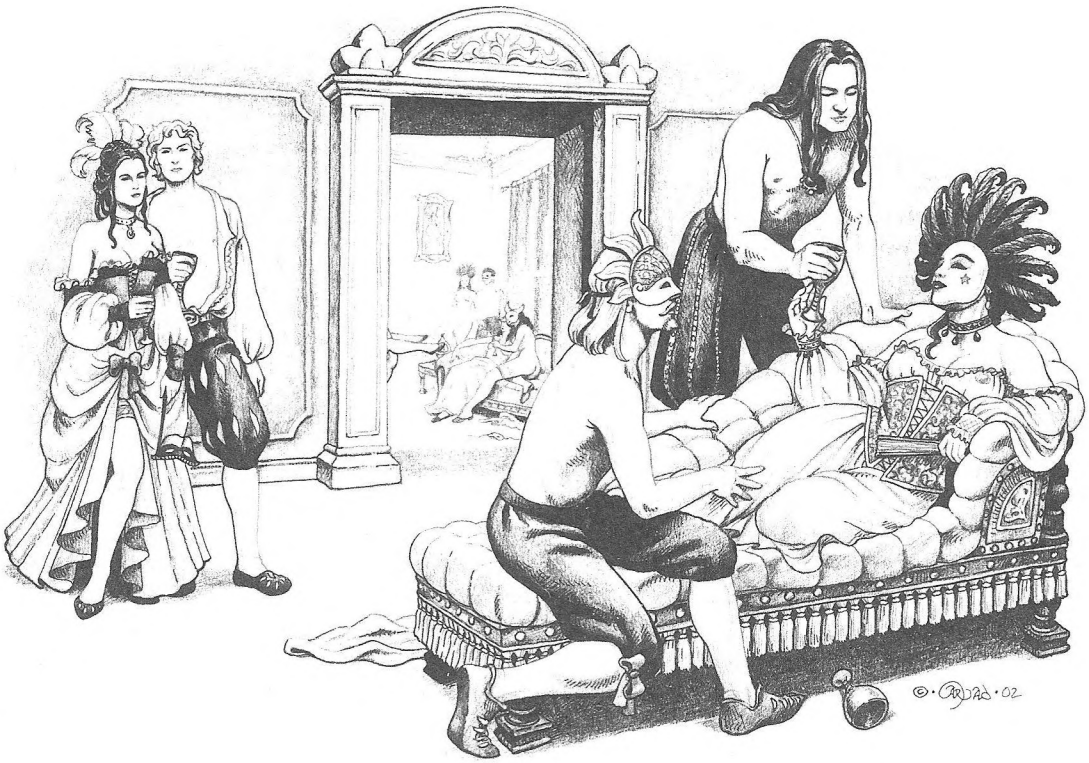
Bannbaladin!

Lena Falkenhagen

Schwarzer Wein

Ein Kurzabenteuer für Einsteiger-Helden

von Markus Port



Was bisher geschah

Bereits mehrere Monde, bevor die Helden in den Sog der Ereignisse hineingeraten, hat sich in Gareth, der blühenden Metropole des Reiches, ein geheimer Zirkel der Belkelel etabliert. Dieser lud, zunächst ohne sich als solcher zu erkennen zu geben, Angehörige des wohlhabenden Bürgertums sowie des niederen Adels zu ungezwungenen Feiern in ein nobles, aber dennoch unauffälliges Garether Stadthaus. Ziel war es, im Geheimen den Einfluss der Erzdämonin auf das aufstrebende Bürgertum der Hauptstadt und deren dekadenten Niederadel auszudehnen. Ein Vorhaben, welches zunächst von Erfolg gekrönt schien; wurde doch ein anfangs noch rahjagefälliges Treiben zunehmend nach den verderbten Liturgien der Belkelel pervertiert. Besonderer Bestandteil der Rituale war der Schwarze Wein aus Oron, der denjenigen Jüngern gereicht wurde, die sich der Erzdämonin besonders weit geöffnet hatten.

Diese orgiastischen Treffen hätten sicher noch lange weiter bestanden, wäre nicht die KGIA auf die Spur des Belkelel-Zirkels gestoßen. Unter Führung des Agenten Hartuwal von Streitzig wurde eine Investigations-Sondercommandantur (kurz: ISC) zur Zerschlagung des Zirkels einberufen. Von Streitzig und seine Mitarbeiter gingen bei ihren Ermittlungen sehr gründlich vor und konnten zunächst den Schmuggel mit dem Schwarzen Wein unterbinden und schließlich den Zirkel zerschlagen.

Damit war die Arbeit getan, und die ISC wurde aufgelöst. Zurück blieben einige Garether, die sich bald nach ihren Zusammenkünften und dem Rausch des Schwarzen Weines zu sehnen begannen, sowie ein ins Grübeln geratener von Streitzig; erkannte letzterer doch, dass der Handel mit dem Schwarzen Wein ungeahnte Gewinne versprach.

Es dauerte nicht lange, bis ein eigentlich unbedeutender Höfling namens Egbert von Brachfelde, der jedoch durch den Genuss des Weines in den ersten Kreis der Verdammnis geraten war, neue Treffen des Kultes an neuem Ort einberief. Und es dauerte wiederum nicht lange, bis auch diese Treffen mit Schwarzem Wein beliefert wurden; der Lieferant war kein geringerer als von Streitzig.

Damit von Streitzig auch in Zukunft unentdeckt bliebe, galt es noch seine beiden engsten Mitarbeiter zu beseitigen, die in alle Details um den zerschlagenen Belkelel-Zirkel eingeweiht waren und wie er die Schmuggel-Routen des Schwarzen Weins kannten. Wenige Tage vor der Verstrickung der Helden in die Geschehnisse fiel die erste von beiden einem Mordanschlag von Streitzigs zum Opfer, dem zweiten hingegen gelang es unterzutauchen. Sie ahnen schon, lieber Meister, dass es sich bei Letzterem um einen wichtigen Informanten unserer Helden handeln wird.

Das Abenteuer

Die Helden werden von der wohlhabenden Garether Händlerfamilie Widekind angeworben und damit beauftragt, ein waches Auge auf deren Tochter Elara zu werfen. Diese nämlich pflege in letzter Zeit Umgang mit anderen zumeist jungen Leuten, die entweder ebenfalls dem gehobenen Bürgertum oder aber

dem niederen Adel entstammten, wobei man sich regelmäßig an einem den Widekinds nicht bekannten Ort in Gareth träfe. Was bei diesen Treffen geschähe, können die Widekinds nicht sagen, doch sei die Tochter in letzter Zeit seltsam verändert.

Für die Helden gilt es zunächst, das Vertrauen Elaras zu gewinnen, um von dieser mit zu einem ihrer Treffen genommen zu werden. Hier lernen die Helden eine Reihe ebenso dekadenter wie naiver junger Leute kennen, jedoch auch eine junge Dame namens Indira Sorrano, die sie auf die Spur des von von Streitzig liquidierten Agenten bringen kann. Was die Helden nicht wissen (und was auch von Streitzig nicht ahnt), ist, dass es sich bei Indira um eine Angehörige jenes ersten Zirkels und eine Belkelel-Paktiererin handelt, die den Ermittlungen der KGIA entgangen ist. Indira ihrerseits strebt danach, den Zirkel wieder aufzubauen, und interessiert sich sehr dafür, wer die Zusammenkünfte seit kurzem wieder mit Schwarzem Wein beliefert. Auch möchte sie herausfinden, wer für den Tod des Agenten verantwortlich ist - ahnt sie doch, dass es hier einen Zusammenhang gibt. Da ihr Einfluss und ihre Mittel derzeit aber begrenzt sind, kommen ihr diese herumschnüffelnden Neuankömmlinge (Ihre Helden) gerade recht, um sie nichtsahnend für ihre Zwecke zu gebrauchen.

Es bleibt zu hoffen, dass Ihre Helden die ihnen von Indira dargereichten Informationen verfolgen, wobei sie selbstverständlich recht bald von Streitzig in die Quere kommen. Ziel der Helden sollte es sein, dessen Machenschaften zu enttarnen, sowie ihn dingfest zu machen. Was sie dabei nicht ahnen (und vermutlich auch bis zum Ende des Abenteuers nicht erfahren werden) ist, dass sie dabei eigentlich dem Kult der Belkelei in die Hände arbeiten. Denn nachdem von Streitzig von der Bühne verschwunden ist, wird der Handel mit dem Schwarzen Wein dem wieder erstarkenden Kult der Erzdämonin zufallen ...

Die Anwerbung

Die Anwerbung sollten Sie, lieber Meister, für Ihre Helden individuell gestalten. Schließlich kennen Sie Ihre Helden am besten und haben vielleicht schon eine Idee, wie man sie in den Gang der Handlung einbeziehen könnte. Möglicherweise haben sich die Helden ja bereits einen Namen in Gareth gemacht (beispielsweise durch das Abenteuer "Schreie in der Nacht" aus der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen),** und die Familie Widekind wird sich daher vertrauensvoll an sie wenden wollen. Wie auch immer Sie die Anwerbung gestalten möchten: Auftrag der Helden wird letztlich sein, herauszufinden, weshalb sich Elara Widekind so gewandelt hat. Sie sollten die Widekinds dabei als götterfürchtige Menschen mit einem ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit darstellen. Wenn ihre Tochter in ein wie auch immer geartetes Übel hineingeraten ist, dann gilt es letztlich auch, dieses Übel auszumerzen (dies nur schon mal als Motivation für die Helden, damit diese ihren Auftrag nicht schon als erfüllt ansehen, sobald sie herausgefunden haben, wie Elara einige Abende in der Woche verbringt).

Heldenauswahl

Wie Sie an der Zusammenfassung des Abenteuerinhalts leicht ablesen können, eignet sich das Abenteuer nicht uneingeschränkt für alle Helden und Heldinnen. Um eine angemessene Gesellschaft für die junge Elara darstellen zu können, sollten die Helden erstens nicht zu alt sein und möglichst auch nicht zu erfahren oder zu ernsthaft wirken, denn dann würde die Bürgertochter kaum auf die Idee kommen, die Fremden auf ihre nächtlichen Streifzüge und zu ihren zweifelhaften Freunden mitzunehmen. Hier raten wir also dringend von einer Gruppe aus Geweihten, Weißmagiern, wackeren Rittern und gestrengen Hauslehrern ab und empfehlen Elfen, Streuner, Höflinge und ähnliche 'Tagediebe'. Ein Waldmensch oder Novadi mag als besonderer Exot sicherlich Elaras Neugier wecken, eine nur aus Dschungel- und Wüstenbewohnern zusammengesetzte Heldengruppe ist hingegen sicherlich zu fremdartig ...

Doch so wichtig es ist, dass Elara die Helden für geeignete Nachtschwärmer hält, so wichtig ist es auch gleichzeitig, dass ihre Eltern den Helden ebenfalls Vertrauen entgegenbringen können. Wenigstens eine Person, besser etwa die Hälfte der Gruppe sollte also einen Sozialstatus von nicht weniger als 6 mit sich bringen, und wenn jemand mit einem Sozialstatus von 10 oder mehr dabei ist, werden die Widekinds auch eher bereit sein, über das eine oder andere 'merkwürdige Subjekt' innerhalb der Gruppe hinwegzusehen.

Wie bereits oben erwähnt, schadet es weiterhin sicherlich nichts, wenn der Eine oder die Andere sich in Gareth bereits einen Namen gemacht hat. Denn irgendwie muss die Garether Handelsfamilie ja auch an die Helden herangekommen sein - denn es ist recht unwahrscheinlich, dass die Widekinds in eine dubiose Kneipe hineingehen, sich zu irgendwelchen arbeitslosen Wanderabenteurern an den Tisch setzen und ihnen diese delikate Aufgabe anbieten. Wenn Sie es also irgendwie einrichten können, dann stellen Sie ein Band zwischen wenigstens einem Ihrer Helden und den Auftraggebern her.

Vertrauen gewinnen

Zunächst einmal gilt es für die Helden, das Vertrauen Elaras zu gewinnen. Sofern Ihre Helden keinen besseren Vorschlag haben, werden die Widekinds anbieten, dass die Heldengruppe sich als weitgereiste Geschäftspartner der Familie ausgeben. Bei einem "Geschäftsessen", bei dem auch Elara anwesend ist, könne man sich schon mal kennenlernen. Die Widekinds unterhalten einige Kontore im Horasreich, und ein von dort stammender Charakter wäre für die Tarnung natürlich perfekt. Aber auch der Streuner der Gruppe kann hier sein Schauspieltalent unter Beweis stellen. Haben die Helden Elara erst einmal kennengelernt, so heißt es, einander näher zu kommen. Hier sind die Charmeure unter Ihren Helden gefragt. Sie sollten es ihnen jedoch nicht zu schwer machen. Im Prinzip reicht es bereits aus, wenn sich die Helden als Fremde ausgeben, die die Stadt ein wenig kennenlernen möchten, und dabei durchblicken lassen, dass sie es mit der Auslegung der Gesetze nicht so genau nehmen. Zeitlich ist Ihnen als Spielleiter dabei übrigens kein Limit gesetzt. Sie können das Kennenlernen Elaras und Ihrer Heldengruppe auf einen Abend beschränken; nach Belieben Ihrer Spieler aber auch auf mehrere Tage ausdehnen. Und wer weiß: Vielleicht entwickelt sich ja gar eine Romanze zwischen Elara und einem Ihrer Helden?

Stellen Sie die junge Patrizierin als wagemutig und ein wenig vom Alltag gelangweilt dar, sowie stets bereit, diesem durch verrückte Abenteuer ohne Rücksicht auf Konsequenzen zu entgehen — Abenteuer, zu denen sie die Helden natürlich ihrerseits verleiten möchte — schließlich sind sie Helden!

Ein rauschendes Fest

Früher oder später wird Elara die Helden schließlich mit zu einem ihrer Treffen nehmen. Ort des Geschehens ist ein unauffälliges Eckhaus irgendwo in Alt-Gareth. Egbert von Brachfelde, ein dekadenter Höfling und bereits Teilnehmer der Zusammenkünfte vor der Zerschlagung des Zirkels, erwarb dieses Haus, um eine zweite Serie von Treffen in einer unauffälligeren Gegend zu initiieren. Egbert ist dem Schwarzen Wein und mittlerweile auch der Belkelel verfallen (sprich: im ersten Kreis der Verdammnis). Er ist jedoch längst noch nicht so verderbt wie die Anhänger des Zirkels, die ihn zu dem machten, was er heute ist. Von den Strukturen in Oron oder der Kirche der Belkelel hat er keine Ahnung. Egbert präsentiert sich gern als schillernder Gastgeber. Er ist jedoch vorsichtig, so dass die Helden kaum Gelegenheit haben werden, an ihn als die vermeintliche Ursache allen Übels heranzukommen.

Präsentieren Sie Ihren Helden ein rauschendes Fest, während dessen man sich der dekadenten Völlerei hingibt und sich in allerlei frivolen Spielchen ergeht, die dem kritischen Auge als beinahe schon nicht mehr rahjagefällig erscheinen mögen. Sie dürfen dabei aber nicht vergessen, dass es sich hier keineswegs schon um Anhänger der Belkelel handelt, sondern vielmehr um vergnügungssüchtige, zumeist junge Leute, die, wenn sie so weitermachen, auf diesen Pfad gelangen werden.
Den Helden wird auffallen, dass man ganz versessen auf einen berauschenden schwarzen Wein ist, von dem man ihnen selbstverständlich auch anbieten wird. Daraufangesprochen, um was für ein Getränk es sich dabei handele, wird man ihnen hinter vorgehaltener Hand verraten, dass es eine Art alanfanischen Boronweines sei, der allerdings im Mittelreich verboten sei. Tatsächlich wissen nur Egbert von Brachfelde und einige wenige Eingeweihte, um welch ein Getränk es sich tatsächlich handelt (alle nötigen Informationen zum Schwarzen Wein finden Sie im Band **Blutrosen und Marasken,** S.43f der Box **Borbarads Erben** und im Anhang auf Seite 13).

Helden, die vom Schwarzen Wein kosten und die darüber hinaus Kenntnisse über die Vragieswurzel haben - jenes Kraut, aus welchem der Boronwein gewonnen wird - *(Pflanzenkunde)*, wird jedoch sofort auffallen, dass dem hier dargereichten Getränk der charakteristische Lakritz-Geschmack fehlt. Diese Erkenntnis sollte sich jedoch nicht lange halten, da der Wein dem Genießer ein 1W6—1 Stunden (er ist nicht ganz rein) dauerndes heftiges Rauscherlebnis beschert, in dessen Verlauf er ein überderisches Glücksgefühl verspürt und sich als Mittelpunkt ganz Deres erachtet... (Zu den Nebenwirkungen siehe Seite 13.)
Im spielerischen, ja schäkernden Gespräch mit den Gästen dieser Feier sollten Sie den Helden noch die folgenden Informationen zukommen lassen:

- Treffen dieser Art gibt es in Gareth bereits seit mehreren Monden.
- Kürzlich sind jedoch die Boronwein-Schmuggler von der Stadtgarde aufgebracht worden. Ebenso wie jene, die den Wein erwarben - die Initiatoren dieser Zusammenkünfte also. Daher hat es eine Zeitlang keine Treffen mehr gegeben.
- Egbert von Brachfelde hat jedoch dieses Haus erworben. Vermutlich hat er den Kontakt zu den Schmugglern wieder aufgenommen und neue Zusammenkünfte einberufen.

Darüber hinaus wird die Ihnen bereits bekannte Indira Sorrano auf die Helden aufmerksam, die da so unangenehme Fragen stellen. Sie wird ihrerseits Kontakt zu den Helden aufnehmen. Indira wird (vorgeblich leicht angetrunken) noch die folgenden, wohldosierten Informationen in die Runde streuen:

- Mitnichten seien die Boronwein-Schmuggler — die übrigens zur Bande der "Tobrier" gehörten - von der Stadtgarde aufgebracht worden, sondern von einer Sondereinheit der KGIA.
- Die Tobrier hätten jedoch bereits einen der Agenten die Zerschlagung ihres Schmuggler-Ringes mit dem Leben bezahlen lassen.
- Indira kann den Helden auch Namen und Wohnort des ermordeten Agenten nennen, denn schließlich möchte sie ja, dass die Helden die Ermittlungsarbeit für sie übernehmen, und will sie daher auf eine verwertbare Spur führen.

Eine schwatzhafte Vermieterin

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden ihren Auftrag nun nicht bereits als erfüllt ansehen, sondern der ihnen von Indira dargereichten Spur nachgehen. Wenn sie dieses schließlich tun, so erreichen sie früher oder später jenes Haus, in welchem Jobane Launfeld, so der Name der ermordeten Agentin, eine Wohnung zur Untermiete bezogen hatte. Sie finden die Wohnungstür, zu der von außen eine Treppe hinaufführt, jedoch vernagelt vor. Im Untergeschoss wohnt die Vermieterin Jobanes, eine Witwe in den Fünfzigern, die sich über jeden Gesprächspartner freut und von der die Helden daher einige nützliche Informationen erhalten können:

- Woran ihre Untermieterin gestorben ist, weiß sie nicht genau; sie habe irgendwann Verwesungsgeruch vernommen und daraufhin in der Wohnung nach dem Rechten gesehen. Da habe sie Jobane dann tot liegen sehen, jedoch ohne erkennbare Wunden. Sicherheitshalber habe sie dann die Stadtgarde alarmiert.
- Tatsächlich ist Jobane einem Giftanschlag von Streitzigs zum Opfer gefallen. Aus der Art des Todes können die Helden aber eventuell schließen, dass vermutlich nicht die Tobrier für seinen Tod verantwortlich sind. Denn wäre es ein Rache-Mord der berüchtigten Verbrecherorganisation gewesen, so hätte diese wohl mehr Wert auf eine spektakulärere Tötungsweise gelegt (hier können Sie Ihre Helden nicht ganz ungefährliche Erkundungen bei den Tobriern einholen lassen, die Informationen zur Not aber auch über eine Probe auf *Gassenwissen* regeln).
- Die Stadtgarde habe dann den Tatort untersucht und die Wohnungstür zugenagelt. Irgendein "hohes Tier" sei bei der Untersuchung zugegen gewesen.
- Die Witwe vermutet daher, dass ihre Untermieterin in die lokale Verbrecherszene involviert war. So ganz geheuer sei sie ihr ohnehin nie gewesen. Hinzu kommt, dass Jobane kurz vor ihrem Tod des öfteren Besuch von einem mutmaßlichen

Kumpanen gehabt hat. Diesen kann sie den Helden natürlich auch beschreiben (es handelt sich um Jobanes untergetauchten Partner der KGIA).

Ferner kann die Vermieterin noch allerlei Gerüchte über die Tobrier und andere Verbrecherorganisationen beisteuern, mit denen Sie Ihre Helden hier nach Herzenslust auf eine falsche Fährte locken können. Erweisen sie sich an falscher Stelle als zu neugierig, können Sie sie, wenn Sie die Verwirrung perfekt machen wollen, noch mit den Tobriern aneinander geraten lassen.

Wichtig ist, dass sich wenigstens einer der Helden während des Gespräches mit der Vermieterin beobachtet fühlen sollte *(Gassenwissen* oder *Sinnesschärfe)*. Dies rührt zum einen daher, dass die Helden durch Jobanes Partner in Gestalt eines Bettlers beobachtet werden, zum anderen durch einen von Indira beschworenen — jedoch nur latent wahrnehmbaren — Gotongi (vgl. **Unter der Dämonenkrone,** S.75, und **Anhang,** S. 13). Durch diesen wird Letztere die gesamten Ermittlungen der Helden mitverfolgen.

Wichtig ist ferner, dass es für die Helden während des Tages noch keine Möglichkeit geben sollte, die Wohnung zu inspizieren.

Wie der Zufall es so will

Kurz nachdem sich Ihre Helden von der Vermieterin verabschiedet haben, erscheint auch von Streitzig noch einmal am Ort des Geschehens. Diesem gegenüber wird sich die Dame mitnichten als weniger schwatzhaft erweisen als gegenüber den Helden. Daher wird sie von Streitzig ganz freizügig über die "finsteren Gesellen" (Ihre Helden!) unterrichten, die gerade eben noch hier waren. Von Streitzig weiß somit von den Helden, wird zwar noch ein Weilchen brauchen, um herauszubekommen, *wer* sie sind und vor allem *wo* sie abgestiegen sind, wird ihnen dann aber sicher einen Besuch abstatten.

Ein nächtlicher Einbruch

Da die Helden vermutlich keine weiteren Spuren haben, denen sie nachgehen können, und da sich abgeriegelte Räume gewöhnlicher Weise eines regen Heldeninteresses erfreuen, werden sie früher oder später Jobanes Wohnung genauer unter die Lupe nehmen wollen. Was sie hier finden werden, ist jedoch zunächst ernüchternd: Wer auch immer Jobanes Wohnung vor ihnen untersucht hat, hat dies sehr gründlich getan, so dass sich keine verwertbaren Hinweise auf die Täter, die Todesursache oder das Motiv finden lassen. Einzig das Nichtvorhandensein von Blutspuren ist auffällig, was sich zwar mit der Aussage der Vermieterin deckt, jedoch noch keinen Schluss auf die Todesursache zulässt.

Wenn die Helden die Wohnung daraufhin enttäuscht wieder verlassen, können sie jedoch vor derselben ein Dokumentbündel entdecken, auf dessen Oberfläche die Worte "Mehr davon?" geschrieben stehen. Dieses wurde von Parinor Eichinger, Jobanes Partner, dort für sie abgelegt und enthält einige Informationen die ISC sowie deren Arbeit betreffend. Diese sind allerdings so geartet, dass die Helden zwar neugierig werden sollen (beispielsweise durch Nennung eines Codenamens wie "Operation Schwarzfaule Lüste"), ihnen ein tieferer Einblick in die Hintergründe jedoch verwehrt bleibt. Parinor selbst wird sich den Helden noch nicht offenbaren, gedenkt aber, Kontakt zu ihnen aufzunehmen, da er in seiner jetzigen Lage Verbündete nur allzu gut gebrauchen kann.

»Von Streitzig, KGIA!«

Am Morgen nach dem Einbruch werden die Helden durch Klopfen an die Zimmertüren ihrer Herberge unsanft aus dem Schlaf gerissen. Egal, ob sie nun sogleich öffnen oder nicht, eine Abordnung der 11. Schwadron (in Uniformen der Stadtgarde) unter Führung von Streitzigs wird sich — nötigenfalls mit Gewalt — Zutritt verschaffen (Informationen zur 11. Schwadron finden Sie im Band **Land der Stolzen Schlösser,** S. 40f). Nachdem die Waffen der Helden sichergestellt und deren Zimmer einer groben Durchsuchung unterzogen wurden, wird sich von Streitzig als Sonderagent der KGIA zu erkennen geben. Wichtig ist, dass bei der Zimmer-Durchsuchung die in der letzten Nacht erhaltenen Dokumente von Streitzig in die Hände fallen. Denn nur dadurch werden die Helden für ihn zu potentiell wichtigen und später zu hintergehenden Verbündeten.

Von Streitzig wird den Helden klarmachen, dass sie sich in Angelegenheiten der internen Sicherheit Gareths, wenigstens in die der Criminal-Cammer, in diesem Falle gar in die der KGIA eingemischt haben, bzw., sofern er ihnen nichts Konkretes nachweisen kann, dass sie im Begriff sind, dieses zu tun. Haben die Helden gar Spuren bei ihrem Einbruch in Jobanes Wohnung hinterlassen, wird ihnen von Streitzig mit Kerker drohen, ihnen anderenfalls wenigstens "Schwierigkeiten" ankündigen.

Allerdings hätten die Helden die Möglichkeit zu kooperieren, sprich für die KGIA zu arbeiten:

Die Dokumente, die von Streitzig im Zimmer der Helden gefunden hat, legen den Schluss nahe, dass die Helden Kontakt zu einer Person hatten, nach der die KGIA bereits seit einiger Zeit ohne Erfolg sucht. Bleiben die Helden ehrlich (und wenigstens reichstreue Helden sollten der KGIA schon einiges an Respekt zollen) und erklären von Streitzig, wie sie in Besitz der Dokumente gelangt sind, so wird dieser ausführen, dass es sich bei der besagten Person um einen ehemaligen Agenten handele. Dieser habe, ebenso wie Jobane Launfeld, einer Investigations-Sondercommandantur unter Leitung von Streitzigs angehört, deren Ziel es war, einen geheimen Zirkel der Belkelel zu zerschlagen. Von Streitzig wird an dieser Stelle vorhandene Wissenslücken der Helden, den Zirkel und den Wein-Schmuggel betreffend, wohldosiert auffüllen und schließlich fortfahren:

- Der gesuchte Agent, Parinor Eichinger, sei nach der Zerschlagung des Zirkels gemeinsam mit seinem ehemaligen Partner auf die Idee verfallen, den offensichtlich sehr lukrativen Handel mit dem Schwarzen Wein weiterzuführen. Die KGIA unter von Streitzig sei den beiden aber auf die Schliche gekommen.
- Wie die Helden ja bereits wüssten, sei Jobane vor kurzem einem Mordanschlag zum Opfer gefallen. Von Streitzig gibt vor, ein Giftattentat zu vermuten (womit er ja letztlich auch nur allzu Recht hat). Wer dafür verantwortlich ist, wisse er jedoch nicht.

Sollten die Helden bereits vermuten, dass von Streitzig nicht mit offenen Karten spielt, oder gar, dass er selbst etwas mit dem Mord an Jobane Launfeld zu tun haben könnte, und sollten sie ferner die Dreistigkeit besitzen, hier offen Anschuldigungen gegen ihn auszusprechen, so wird er sich empört und mit Nachdruck von jeglichem Verdacht freisprechen. Mehr noch: Um die Helden auf eine andere und dennoch plausibel erscheinende Spur zu führen, wird er vorgeben, zu vermuten, dass der Mord von eventuell noch immer aktiven Belkelel-Kultisten verübt worden ist (dass diese Lüge ironischerweise gar nicht so weit hergeholt ist, ahnt er freilich nicht).

- Nach dem Tode Jobanes sei Parinor, so von Streitzig, sicher in Schwierigkeiten geraten (auf der einen Seite suche die KGIA nach ihm, auf der anderen trachteten ihm eventuelle Kultisten nach dem Leben). Vermutlich aus diesem Grunde versuche er Kontakt zu den Helden aufzunehmen, um diese für seine dunklen Machenschaften einzuspannen.

Die durch von Streitzig bereits angesprochene Kooperation mit der KGIA besteht für die Helden darin, ein Treffen mit Parinor anzustreben und diesen im Auftrag der Agentur dingfest zu machen. Selbstverständlich habe die KGIA bereits versucht, seiner habhaft zu werden, Parinor sei jedoch sehr vorsichtig und kenne als ein ehemaliger Mitarbeiter deren Methoden und Vorgehensweisen. Durch die Helden habe man nun aber die Möglichkeit, ihn zu fassen. Schließlich hat er aus eigenem Antrieb Kontakt zu ihnen aufgenommen.
Da sich die Helden sehr wahrscheinlich durch von Streitzig unter Druck gesetzt fühlen (und auch fühlen sollten!), werden sie wohl keine andere Wahl haben, als auf dessen Angebot zur Kooperation einzugehen. Ob sie von Streitzig schon an dieser Stelle misstrauen oder bereits überlegen, wie sie ihren Kopf aus der Schlinge ziehen können, sei einmal dahingestellt. Es ist aber davon auszugehen, dass sie versuchen werden, Kontakt zu Parinor aufzunehmen.

Verraten

Nun stehen die Helden zunächst vor dem Problem, wie sie ein solches Treffen in die Wege leiten könnten. Zwar ließ ihnen der gesuchte Agent eine Botschaft zukommen, doch eine Möglichkeit zur Kontaktaufnahme enthielt diese nicht. Am vielversprechendsten erscheint es, wenn die Helden versuchen, ihm an der Wohnung Jobanes ihrerseits eine Nachricht zukommen zu lassen, oder in deren Umfeld daraufwarten, dass Parinor erneut Kontakt zu ihnen aufnimmt. An dieser Stelle müssen Sie insbesondere dann, wenn die Helden noch gar keine Zweifel an der Vertrauenswürdigkeit von Streitzigs hegen, darauf achten, dass diese Parinor nicht bereits bei der ersten Kontaktaufnahme eine Falle stellen und ihn in blindem Vertrauen an die KGIA ausliefern. Vielmehr wird Parinor weiterhin im Hintergrund agieren. Beispielsweise könnte eine von den Helden an Jobanes Wohnung angebrachte Botschaft von einem kleinen Jungen entfernt werden, den die Helden dann im Gewühl der Stadt verlieren. Oder eine an die Helden adressierte Nachricht könnte durch einen ebensolchen überbracht werden. Letztlich sollte es Ihren Helden aber gelingen, zu einem späteren Zeitpunkt ein Treffen mit Parinor zu vereinbaren. Als Versammlungsort bieten sich, ganz nach Ihrem Geschmack, die Wohnung Jobanes, eine dunkle Gasse oder aber eine belebte Taverne an.

Zwischenzeitig ist aber auch von Streitzig nicht untätig gewesen: Wenn er mit der Helden Hilfe Parinor aus dem Wege räumen kann, so ist dies nur gut für ihn. Jedoch gilt es dann auch noch, die unliebsamen Mitwisser zu beseitigen. Am besten ist es da wohl, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Also setzt er einen seiner Leute auf die Helden an, welcher diese auf sehr geschickte Weise beschattet (das latente Gefühl des Beobachtetwerdens könnte sich indes verstärken), und versetzt derweil zwei Hände der 'Elften' in Einsatzbereitschaft, um den "finalen Schlag gegen den Schmugglerring zu führen". Sein Plan sieht vor, sich von den Helden zu Parinor führen zu lassen, um dann zuzuschlagen, und möglichst beide Parteien aus dem Weg zu räumen.

Wenn sich die Helden also mit Parinor treffen, bleibt nicht viel Zeit zum Informationsaustausch. Viel weiter als bis zum fast schon obligatorischen "Seid Ihr sicher, dass Euch niemand gefolgt ist?" wird man nicht kommen. Parinor hat da zwar einige, wie er sagt, wichtige Dokumente, die er den Helden gerne zeigen möchte, in diesem Moment stürmen jedoch bereits von Streitzig und seine Mannen die Szenerie. Dabei ist es völlig unerheblich, wo das Treffen stattgefunden hat. Von Streitzig wird keineswegs davor zurückschrecken, auch in einer Taverne zuzuschlagen. Das Durcheinander, das in einer solchen entsteht, mag den Helden für ihre Flucht jedoch dienlich sein. Sie sollten es so einrichten, dass Parinor bereits im ersten Ansturm niedergestreckt wird (beispielsweise durch einen gezielten Armbrustbolzen), dessen Dokumente jedoch den Helden in die Hände fallen. Im Folgenden bleibt dann keine Zeit, eventuelle "Missverständnisse" aus der Welt zu schaffen. Denn von Streitzigs Leute haben den Auftrag, zuerst zuzuschlagen und dann Fragen zu stellen. Also heißt es für die Helden, die Beine in die Hand zu nehmen. Dabei sollten Sie nicht vergessen, dass es sich bei der 'Elften' um Profis handelt. Die Helden müssen sich ihre Flucht von daher hart erkämpfen. Sie sollten ruhig das Gefühl haben, nur mit Glück entkommen zu sein.

KGIA-Kämpfer				
INI-Basis 10	**AT 16**	**PA 12**	**RS 2**	**KO 12**
TP W+4 (Schwert)		**LeP 32**	**AuP 34**	**MR 7**

Ist die Flucht schließlich geglückt, sollten die Helden erst einmal untertauchen, was ihnen in einer Stadt wie Gareth zunächst auch gelingen sollte. Allerdings kennen sie nun ihren wahren Gegner, und haben vielleicht vage Vorstellungen über dessen Möglichkeiten. Schüren Sie eventuell vorhandene Ängste Ihrer Helden, dass es sicher nicht mehr lange dauern wird, bis die KGIA ihren Unterschlupf gefunden hat (angeblich misstrauische Blicke normaler Passanten, eine Reporterin des Aventurischen Boten, die mit einem Spitzel verwechselt wird, o.a.)!

Wertvolle Dokumente

Sitzt ihnen auch die Zeit im Nacken, so halten die Helden dennoch durch die von Parinor erhaltenen Dokumente einen Ausweg aus ihrer misslichen Lage in den Händen — ja, sogar eine Möglichkeit, den schurkischen von Streitzig seiner gerechten Strafe zuzuführen.
Die Dokumente als Quellen auszugsweise hier vorzustellen, würde den Rahmen dieses Szenarios sprengen. Hier können Sie aber gern ein wenig Eigenarbeit investieren. Erfahrungsgemäß

lieben es die Spieler, die benötigten Informationen aus einer Vielzahl kleiner Puzzleteilchen zusammenzufügen.
Zusammenfassend können die Helden folgendes in Erfahrung bringen:

- Die Dokumente enthalten einen vollständigen Bericht, der die Arbeit der ISC und die Zerschlagung des Belkelel-Zirkels schildert.
- In Notizen enthalten sie ferner die von Parinor gemeinsam mit Jobane gewonnene Erkenntnis, dass der Schmuggel mit dem Schwarzen Wein auch nach der Zerschlagung des Zirkels weiterhin betrieben wurde, sowie den Verlauf der von den beiden Agenten diesbezüglich auf eigene Faust angestellten Ermittlungen.
- Diese führten die Agenten zu dem Ergebnis, dass der Schmuggel nunmehr in den Händen ihres ehemaligen Vorgesetzten liegt.
- In einem tagebuchartigen Eintrag erwähnt Parinor den Tod Jobanes und vermutet, dass von Streitzig, der von ihren Ermittlungen erfahren haben muss, dafür verantwortlich ist.

Während sich Parinor vor von Streitzig verstecken musste, ist er jedoch nicht untätig gewesen und fand mögliche Beweise, anhand derer er die Verwicklung von Streitzigs in den Weinschmuggel hätte aufdecken können:

- Es ist ihm nämlich gelungen, den Weinschmuggel zu einem Fuhrunternehmen zurückzuverfolgen, in dessen Besitz sich von Streitzig kürzlich gebracht hat und in dessen Lagerhaus der Schwarze Wein zwischengelagert wird. In einem letzten Eintrag vermutet Parinor, dass gerade dieser Tage erhebliche Mengen des Weines dort lagern. Um diesen vernichtenden Beweis ans Tageslicht zu befördern, hätte es jedoch der Hdfe der Helden bedurft.

Die Enttarnung des Schurken

Zwar ist den Dokumenten zu entnehmen, welche Beweise gegen von Streitzig vorliegen, wie auch, wo diese zu finden sind. Jedoch ist kein Weg aufgezeigt, wie diese Beweise zur Anklage des Schurken verwendet werden können. Und diese Anklage gestaltet sich nicht gerade leicht. — Schließlich können die Helden nicht einfach bei der KGIA (namentlich der K.U.K. Garethischen Centrai-Registratur) vorsprechen, da sie ja von dieser noch immer als vermeintliche Schmuggler dämonischen Weins gesucht werden. Eine Möglichkeit der Kontaktaufnahme ergäbe sich allerdings über die Familie Widekind (wie auch über einen eventuellen Fürsprecher der Helden in Gareth).
Zuvor jedoch sollte den Helden daran gelegen sein, das Vorhandensein der Beweise zu überprüfen. Schließlich wäre es ja gut möglich, dass von Streitzig der Boden allmählich zu heiß unter den Füßen wird und er sich daher mühen wird, eventuelle Beweise gegen seine Person möglichst schnell zu beseitigen. Sollten sich die Helden also zu einer persönlichen Inspektion der Beweise entscheiden (und aus dramaturgischen Gründen sollten Sic sie dazu bewegen, dieses zu tun), so bietet sich ein nächtlicher Einbruch in das von Parinor erwähnte Fuhrunternehmen an. Sofern die Helden unbemerkt an den beiden Wehrheimer Doggen und dem Nachtwächter vorbeikommen, können sie in den Lagerräumen des Unternehmens tatsächlich mehrere Fässer mit Schwarzem Wein finden. Eventuell ersinnen sie aber auch einen raffinierteren Plan, beispielsweise indem sie versuchen, sich als Händler getarnt während des Tages Zutritt zu verschaffen.

Weder der Nachtwächter, noch die beiden Fuhrknechte, die hier tagsüber arbeiten, wissen, welche Art Wein sich tatsächlich in den Fässern befindet. Allerdings können sie bestätigen, dass von Streitzig der Besitzer dieses Unternehmens ist. Zwar kennen sie ihn unter anderem Namen, doch können sie ihn, werden sie ihm gegenübergestellt, zweifelsfrei identifizieren. Zusammen mit den Aufzeichnungen Parinor Eichingers sind dies genügend Beweise, um von Streitzig anzuklagen.

Wenn Ihnen eine einfache Anklage als ein zu harmloser Ausklang des Abenteuers erscheint, so können Sie das Finale selbstverständlich auch ein wenig spektakulärer gestalten und die Helden persönlich mit ihrem Widersacher konfrontieren. Auch wenn der Schwarze Wein als wichtigster Beweis gefunden wurde, so gilt es, diesen noch sicherzustellen. Ihn aus dem Unternehmen abzutransportieren, scheidet als Möglichkeit aus. Also werden wohl einige der Helden am Ort des Geschehens zurückbleiben müssen, während andere (oder ein vertrauenswürdiger Bote) die Stadtgarde, die Cental-Registrätur, oder was immer Ihren Helden in den Sinn kommen mag, kontaktieren (und möglicherweise überzeugen müssen). Ein Vorgang, der Zeit in Anspruch nehmen wird; Zeit, während derer von Streitzig (mit eventuell angeheuerten Helfershelfern — in diesem Fall eher nicht anderen Mitgliedern des KGIA) doch noch im Fuhrunternehmen auftauchen könnte, um die brisanten Beweise gegen seine Person zu beseitigen. Eine Konfrontation ist dann unvermeidlich - Waffen werden gezogen, Zaubersprüche gewoben, und letzten Endes siegen Ihre Helden hoffentlich gegen den verhassten Schurken.

Ausklang

Auf die eine oder andere Weise sollte es den Helden gelungen sein, von Streitzig seiner gerechten Strafe zuzuführen. Der Schwarze Wein aus seinem Fuhrunternehmen wird beschlagnahmt, und mit den Angaben der Helden können von offizieller Stelle Ermittlungen gegen die Initiatoren der götterlästerlichen Zusammenkünfte, namentlich gegen Egbert von Brachfelde und dessen engste Vertraute, in die Wege geleitet werden.
Elara Widekind wird es, ebenso wie vielen anderen Teilnehmern der Zusammenkünfte, wie Schuppen von den Augen fallen, wenn sie erkennt, an welch götterlästerlichem Treiben sie 'da tatsächlich beteiligt war. Sie wird in nächster Zeit die Nähe der Zwölfe, allen voran der Herrin Rahja suchen und um Vergebung ihrer Taten bitten. Vielleicht gilt es ja sogar, die junge Frau (oder einen der Helden!) aus den Klauen eines ungewollten Belkelel-Paktes zu reißen. In diesem Falle können die Helden ihr hoffentlich sogar beistehen — denn immerhin geht es hier um nichts Geringeres als Elaras Seele.

Dann gibt es da aber noch jene, die die Zusammenkünfte, den Wein und den Rausch alsbald vermissen werden. Jene aber sind es, die eine ausbaufähige Basis für die Drahtzieherin hinter den Ereignissen, welche die Helden soeben durchlebt haben, bilden: Indira Sorrano wird nach der Verhaftung von Streitzigs mit einem zufriedenen Lächeln ihren Gotongi zurück in die Niederhöllen schicken und ... abwarten! Sie wird solange warten, bis wieder Ruhe eingekehrt ist in Gareth. Dann aber wird sie zur Huldigung ihrer Herrin neue Zusammenkünfte einberufen, und in den Straßen der Hauptstadt wird der Schwarze Wein erneut fließen ...

Ihre Helden aber haben sich neben einer sicherlich mit der Familie Widekind vereinbarten Belohnung **250 Abenteuerpunkte** sowie spezielle Erfahrung in *Gassenwissen* redlich verdient. Und wer weiß, vielleicht geht dereinst in Gareth wieder die Kunde von rahjalästerlichen Treffen dekadenter Bürger, und man wird die Helden als 'Spezialisten' zu Rate ziehen wollen. Und vielleicht werden sie dann begreifen, in welch perfide Intrige sie jüngst hineingeraten sind ...

Dramatis Personae

HARJVWAL von STREITZIG

Der 18 v.H. geborene Spross des einflussreichen Hauses Streitzig machte zunächst beim Militär Karriere. Seine von seinen Vorgesetzten hochgelobten planerischen und strategischen Fähigkeiten konnte er erstmals beim Zug der Oger 10 Hai unter Beweis stellen. Während der Answinkrise stand er treu zum Kaiserhaus. Unter der Regentschaft Brins schließlich erreichte ihn eine Einberufung zur KGIA, der er mit Freude Folge leistete. Als 'Beobachter' war er hier zunächst im Horasreich tätig. Durch seine stets zuverlässigen und analytisch hochwertigen Berichte vermochte er auch in den Reihen der Agentur schnell zu Ansehen zu gelangen. 25 Hai folgte daher seine Ernennung zum Sonderagenten, einem jener selbst innerhalb der Reihen der KGIA unter höchster Geheimhaltung operierenden Mitarbeiter, die immer dann zum Einsatz kommen, wenn die herkömmlichen Agenten an ihre logistischen Grenzen stoßen. An das Amt des Sonderagenten ist daher im Bedarfsfall das Kommando über eine Abordnung der 11. Schwadron gebunden.
Was aber mag einen reichstreuen Agenten wie von Streitzig nach seiner letzten Mission bewogen haben, die Ideale, denen er bislang folgte, zu verraten? Vielleicht kommandierte er eine Mission zu viel gegen die Erben Borbarads? Und vielleicht war es jene, nach einer bislang steil verlaufenden Karriere, ernüchternde Erkenntnis, dass diesem Feinde, so sehr man sich auch mühte, nichts entgegenzusetzen sei? Er wäre nicht der erste, der dieser Verzweiflung erlegen ist. Doch anders als manch anderer Verräter an Kaiser und Reich vor ihm, wechselte von Streitzig nicht die Seiten, sondern entschied sich, in die eigene Tasche zu arbeiten.

Während seiner Arbeit in der KGIA hat von Streitzig gelernt, über Leichen zu gehen. Hiervor wird er auch jetzt nicht zurückschrecken, sei es in Bezug aufseine vormaligen Mitarbeiter, oder sei es in Bezug auf die Helden. Präsentieren Sie Ihren Helden von Streitzig als ernstzunehmenden und skrupellosen Gegner, als kompromisslosen Verhandlungspartner, der selbst dann noch alle Trümpfe in der Hand hält, wenn die Helden glauben, sein falsches Spiel durchschaut zu haben.

INI-Basis 10	**AT 16**	**PA 13**	**RS 2**	**KO 14**
TP W+4 (Schwert)		**LeP 33**	**AuP 36**	**MR 7**

Zitate:
"Von Streitzig, KGIA!"
"Es scheint mir, als hätte ich den Herrschaften Ihre ausgesprochen missliche Lage noch nicht eindringlich genug geschildert?! Nun gut, ich will mich deutlicher ausdrücken ..."
"Liquidieren!"

Indira Sorrano

Die gebürtige Almadanerin gelangte als Mätresse eines horasischen Diplomaten nach Gareth, wo ihr ein rahjagefälliges Äußeres sowie ihr südländisches Temperament eine Reihe von Verehrern bescherten. Orgien und der Schwarze Wein wurden Bestandteil ihres Lebens, ohne dass sie merkte, wie weit sie sich damit bereits von der Herrin Rahja entfernt hatte. Solcherart ihrer Skrupel beraubt, erlag sie alsbald den Einflüsterungen der Belkelei und betrat den ersten Kreis der Verdammnis.
Einige Zeit suchte sie im neubegründeten Moghulat Oron die Nähe ihrer Herrin, bis sie mit einigen Gleichgesinnten nach Gareth zurückkehrte, um das Herz des Reiches mit den verderbten Idealen der Erzdämonin zu vergiften. Dem vernichtenden Schlag der KGIA gegen ihren Zirkel entkam Indira nur mit Glück. Doch statt nach Oron zurückzukehren, blieb sie in Gareth, in dem Bestreben, die Gemeinschaft wieder aufzubauen. Sie selbst hätte nicht geglaubt, wie schnell sich ihr die Möglichkeit bieten würde, dieses Vorhaben in die Tat umzusetzen.

Indira ist inzwischen eine Belkelel-Paktiererin im zweiten Kreis der Verdammnis. Die Helden werden allerdings nur kurz Bekanntschaft mit ihr machen — hier sollten Sie sie ein wenig geheimnisvoll, aber keineswegs in irgendeiner Weise verdächtig darstellen. Hat sie die Helden erst einmal aufdie 'richtige' Spur gebracht, bleibt sie im Hintergrund und beschränkt sich auf die Beobachtung der Ermittler. Dass ihre 'Schützlinge' dabei derartige Fortschritte machen, hätte sie nicht zu hoffen gewagt. Ihren Plänen kommt dies jedoch nur zu Gute.

Elara Widekind

Die 22jährige Elara ist die einzige Tochter der Widekinds. Da ihre Familie durch ihre Kontore im Horasreich gerade in den letzten Jahren zu einigem Wohlstand geraten ist, fand Elara Zugang zu den Kreisen des gehobenen Garether Bürgertums. Von Bekannten aus eben diesen Kreisen wurde sie mit zu den geheimen Zusammenkünften genommen und erlag wie diese dem Zauber des ungezwungenen Beisammenseins sowie dem Rausch des 'Boronweins', von dem sie bis jetzt bereits fünf Mal getrunken hat. (Bei der Feier, zu der die Helden sie begleiten, werden also 6 W20 geworfen, um zu prüfen, ob der Rausch des Blutweines sie in den ersten Kreis der Verdammnis zieht... — was bei auch nur einer einzigen 20 der Fall ist.)

Elara fehlt es deutlich an Lebenserfahrung. Der neugewonnene Wohlstand der Familie ist ihr ein wenig zu Kopf gestiegen, wiewohl sie sich auch den Helden gegenüber zunächst mit dem Hauch des Unnahbaren zu umgeben versucht. Hinter dieser Fassade kommt jedoch ein unsicheres, naives Mädchen zum Vorschein. Wird Elara vor Augen geführt, an welch götterlästerlichen Treffen sie tatsächlich teilgenommen hat, so wird sie aus tiefstem Herzen bereuen und den Helden wohlmöglich weinend für ihre Errettung danken.

Zitate:

"Wo kommt Ihr her? Oh — nun ja, willkommen in der Zivilisation!"

"Wenn ich's mir recht überlege, steht mir danach jetzt beileibe nicht der Sinn."

"Was Ihr nicht sagt?! Sehr interessant ... jedenfalls will es auf den ersten Blick " erscheinen."

Anhang

Schwarzer Wein

Der Wein ist dickflüssig und schwarz wie Tinte, er schmeckt schwer und erdig, mit einem deutlichen Anhauch eines süßlich metallischen Geschmacks (der jedoch von Egbert durch die Beigabe von süßem Yaquirtaler gemildert wird).

Der Wein lässt den Trinkenden in diesem Falle für W6—1 Stunden ein überderisches Glücksgefühl verspüren, durch das er sich als Mittelpunkt Deres fühlt. Seine Zuversicht steigt, seine Schmerzempfindlichkeit sinkt, erwirkt charismatischer (CH+1) und fühlt sich kräftiger (KK+1), Einfühlungsvermögen und Geduld sinken jedoch (IN—5, *Selbstbeherrschung-7).*

Der folgende Kater ist von gleicher Dauer wie der Rausch, während dessen der Verkaterte jede Stunde 1 SP erleidet (was Sie dem Spieler jedoch erst später mitteilen sollten!). Die Vorteile des Rausches verfliegen, GE, FF und KL sind halbiert. Erst nach dem Kater kehren IN und *Selbstbeherrschung* auf ihre Ausgangswerte zurück (je 1 Punkt/Stunde).

Mit jedem Rausch wächst die Gefahr, der Belkelel zu verfallen: Für jedes bisherige Rauscherlebnis (auch das aktuelle) wird je ein W20 geworfen — wenn nur einer eine 20 zeigt, gilt der Betroffene als dämonisch gebrandmarkt und steht im ersten Kreis der Verdammnis.

Gotongi

Dieser niedere Diener Amazeroths sieht aus wie ein kindskopfgroßes, blutunterlaufenes Auge mit langen, ledrigen Fledermausflügeln und dient dem Beschwörer als äußerst geschickter (und unsichtbarer) Spion. Allein Helden mit hohem *Gefahreninstinkt* fühlen sich ständig beobachtet, zu einer Konfrontation mit dem Gotongi sollte es in diesem Abenteuer jedoch nicht kommen.

Ein Diadem von Elfenhand

Eine Abenteuerklamotte in fünf Akten für 3 – 5 Einsteiger-Helden

von Denny Vrandecic

Liedtext: Martina Sofie Nöth

Auswahl der Helden

Die ideale Heldengruppe zum Bestreiten dieses Abenteuers besteht aus drei bis fünf eingeschworenen Gefährten. Den strengen Gesetzen des Herrn Praios sind sie nicht zu sehr geneigt, so dass sie im Namen dessen jüngerer Geschwister Phex und Rahja auch mal ein Auge zudrücken. Einer dieser Helden ist ein Magier, der — womöglich ist es schon lange her — seine Karriere dereinst mit einem **Stab aus** Ulmenholz begann und schon damals die bezaubernde Gattin Dexter Nemrods — und ihn selbst womöglich auch — recht gut kennen lernte.

Nun, diese Ideal-Konstellation wird wohl kaum existieren. Allgemein ist das Abenteuer eher für Gaukler, Streuner und gar Schelme geeignet als für Praios-Geweihte, Krieger und Bannstrahler — was hätte man in einem Band mit dem Titel **Leicht verdientes Gold** auch sonst erwartet? Die Gruppe darf ruhig aus blutigen Anfängern bestehen, die noch Ideale und Träume haben. Ihr Ruf sollte keineswegs so tadellos und laut erschallen, dass der Baron ihnen alles verzeiht. Die Kenntnis des (leider ausverkauften) Soloabenteuers **Ein Stab aus Ulmenholz**

von Jörg Raddatz, Heike Kamaris und Andreas Blumenkamp ist hilfreich (und auch erfreulich), aber nicht notwendig. In dem im Anhang auf S. 24 abgedruckten Lied finden Sie eine (etwas ungenaue) Zusammenfassung der für dieses Abenteuer relevanten Ereignisse aus dem Soloband. Wenn Sie möchten, machen Sie einen der Helden noch vor diesem Abenteuer mit der Baronin Ulmenhain bekannt. Lassen Sie dann ein paar Monate Zeit verstreichen, bevor diese den Helden um Hilfe bittet.

I. Akt: Die Bitte der Baronin

Zweck und Stimmung des Aktes

Die Helden werden in das Abenteuer eingeführt. Dabei dürfen und sollen die Spieler die Situation durchaus amüsant finden (bloß die Helden sollten sich das nicht allzu stark anmerken lassen). Zur Unterstreichung können Sie lockere, heitere Hintergrundmusik verwenden.

Als Anfangsort für das Szenario schlagen wir Burg Ulmenhain vor. So lange Sie jedoch begründen können, warum die Baronin sich ebenfalls dort aufhält, ist auch jeder andere Ort genehm. Sollte die Baronin mit einem der Helden - oder dessen Mentor, Vater oder väterlichen Freund — bekannt sein, wandeln Sie die Einleitung entsprechend um — aber das sei Ihnen als Spielleiter überlassen.

Die Helden werden bei einer mehr oder minder passenden Gelegenheit von einer Frau angesprochen - drall, rahjagesegnet, Mitte dreissig. Sie stellt sich als Minna vor und sucht "ein paar Abenteurer, denen der Begriff Ehre nicht zu fremd ist".

Minna ist nicht darin geübt, Abenteurer zu rekrutieren - sie ist aber eine langjährige Vertraute der Baronin, und deswegen hat sie es wohl oder übel übernommen, sich nach möglichen Helfern umzuschauen. Dabei ist sich Minna durchaus bewusst, auf welch schmalem Grat sie wandelt: Die Helden dürfen weder zu gesetzestreu, noch dürfen sie ausgemachte Schurken sein — bei beidem wäre die Gefahr einer Indiskretion zu groß. Was sie sucht, kennt sie vor allem aus den romantischen Geschichten, die sie ihr Leben lang verschlungen hat: den Streuner, der nur auf Gold aus zu sein scheint und gar nicht gemerkt hat, dass sein eigenes Herz selbst aus Gold ist.

Minna wird den Helden erzählen, dass sie einer Hohen Dame aus einer allzu peinlichen Notlage helfen könnten. Weiterhin, dass diese Dame ihnen das sicher nicht vergessen würde, dass diese Dame wahrhaft nicht arm ist und dass sie recht verzweifelt ist — und was für ein Held könne man sein, da Hilfe zu verweigern?

Sie führt, sobald sie den Helden das Versprechen der Diskretion abgerungen hat, dieselben zu ihrer Herrin. Diese hält sich entweder auf der Burg oder in einem sehr teuren Hotelzimmer auf.

Die Baronin wendet sich im Folgenden bevorzugt an einen männlichen Helden mit besonders hohem Charisma oder mit dem Vorteil 'Gutaussehend' (sollten die Helden allesamt 'unansehnlich' oder gar 'widerwärtig' sein, so nimmt sie mit einer Heldin vorlieb). Geben Sie aber jedem männlichen Helden das Gefühl, dass die Baronin gerade mit ihm geflirtet hat, so dass er ihr gerne einen Gefallen erfüllt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor dem Kamin steht eine Frau, in ein schwarzes Kleid gewandet, und starrt ins Feuer. Fast scheint es, als mache das Licht des Feuers ihren wohlgeformten Körper durch das Kleid hindurch sichtbar. Doch noch ehe ihr euch Gewissheit verschaffen könnt, räuspert sich Minna und die Frau dreht sich zu euch um.

Sie muss aus einem fernen Land stammen, denkt ihr euch, als ihr das alterslos scheinende Gesicht dieser Schönheit erblickt. Die Haare tiefschwarz, die Lider und Lippen dunkel und doch verführerisch. Ihre Augen sind wie zwei Seen einer dunklen Nacht, in denen die Sterne blitzen.

"Ich bin die Gemahlin des Grafen von Wehrheim — Dexter Nemrod, des Leiters der KGIA. Mein Name ist Ailyne. Und ich brauche eure Hilfe."

Sie wartet kurz auf ein Zeichen der Zustimmung von euch.

"Mein geliebter Gemahl brachte mir vor Kurzem ein besonderes Geschenk — ein Diadem von Elfenhand. Ein magisches, wunderschönes Stück, gefertigt aus zahlreichen Edelsteinen und Kristallen. Herrlich zu meinem weißen Kleid passend — und mit magischer Kraft erfüllt. Sowohl mittags als auch zur Mitternacht lässt es eine Melodie erklingen. Ich versprach, es stets zu tragen." Das Gesicht der Baronin umwölkt sich, ihre Stimme wird leiser, schwächer. "Doch ich ... o bitte, verurteilt mich nicht. Ich liebe Dexter, doch er ist immer weniger daheim. Meistens bleibt er für Wochen, ja Monde einfach in Gareth oder Wehrheim. Und ich — ich bin eine Frau." Ihre Finger ruhen am Saum ihres Ausschnitts, sie atmet hörbar, ihr Busen bebt, als sie dir tief in die Augen schaut. "Rahja segnete mich mit Bedürfnissen", haucht sie. Plötzlich dreht sich die Baronin um, ihr Blick ist zu Boden gesenkt. "Doch ich geriet an den Falschen — und so ist dies wohl die Strafe Travias. Ein Mann hatte mir im Sturm zunächst das Herz geraubt, und dann auch das Diadem. Drei Tage sind nun seitdem vergangen."

Voller Zorn pressen sich ihre zarten Hände zu Fäusten zusammen, als sie sich euch nun erneut zuwendet. Vernehmbar atmet sie aus, die Hände entspannen sich und sie schaut dir erneut in die Augen. "In zwölf Tagen wird auf Burg Ulmenhain ein Fest gefeiert — und dazu werde ich auf alle Fälle das Diadem tragen müssen. Wenn ich es nicht tue, ja, selbst wenn ich die Wahrheit sage, dass es gestohlen sei — ich müsste erklären, wie der Dieb mir so nahe kommen konnte. Dexter ist Reichsgroßgeheimrat! Mit Sicherheit findet er heraus, dass der Dieb seine langen Finger nicht

nur am Diadem, sondern auch an mir, seiner Gemahlin, hatte! Es wäre mein Ende! Bitte", haucht die Baronin, "helft mir." Ihre schwarzen Augen schimmern, als sie euch erwartungsvoll anblickt.

Sollten die Helden zu Fuß unterwegs sein, setzen Sie die Frist auf sechzehn Tage fest.

Sobald die Baronin die erhoffte Zusage erhält, fällt sie dem erwählten Helden um den Hals, bis sich Minna räuspert und die Baronin darauf verlegen einen Schritt zurück tritt. Danach beantwortet sie auch die Fragen der Helden. Wie zum Beispiel diese ...

Um was für eine Feier handelt es sich? Es ist der zwanzigste Hochzeitstag des glücklichen Paares.

Wie sieht das Diadem aus? Welche Melodie spielt es? Die Baronin wird die Melodie summen. Mehr dazu finden Sie im auf Seite 24. Der Text, der im Volke mit der gespielten Melodie verbunden wird, ist der Baronin natürlich nicht geläufig. Sollten die Helden darauf anspielen, wird Minna dies unterbinden.

Wo ist Dexter Nemrod jetzt? Wo wohl? Natürlich arbeiten. Er ist in Rommilys und verfolgt die Spur eines Spions aus den Schwarzen Landen. "Natürlich hat er versprochen, rechtzeitig zur Feier auf Burg Ulmenhain zu sein - den Spion schnappe er bei Vollmond, und vier Tage später sei er dann bei mir."

Was könnt Ihr uns über den Baron sagen? Die Baronin kann den Helden alle Informationen über Dexter Nemrod weitergeben, die Sie als Spielleiter für wichtig erachten. Den Spielern sollte - sofern sie das wie ihre Helden nicht ohnehin schon wissen — nach diesem Gespräch klar sein, dass Dexter Nemrod einer der mächtigsten Menschen Aventuriens ist. Als ehemaliger Großinquisitor kennt er kaum Skrupel, um an die Wahrheit zu gelangen, dank des KGIA ist er aufs Vortrefflichste informiert, und ob seiner überragenden Menschenkenntnis durchschaut er die meisten Lügen ohne Schwierigkeiten.

Wie sieht es mit der Belohnung aus? Sollten die Helden nach schnödem Mammon fragen, so wird die Köchin kurz seufzen, die Baronin jedoch ohne Umschweife antworten, dass — sollten sie das Diadem rechtzeitig zurückbringen — jeder mit zehn Dukaten belohnt werden würde.

Gibt es Vorschuss? Ausrüstung? Mit Ausrüstung kann die Baronin kaum helfen (außer, die Helden machen bei Minna einen guten Eindruck: in diesem Fall werden sie nicht ohne reichlich Proviant oder ein gutes Essen davonkommen). Einen Vorschuss wird die Baronin bewilligen, falls die Helden ausreichend überzeugend und hilfsbedürftig erscheinen (oder einfach gutaussehend sind).

Wie sieht der Dieb aus? Wer ist er? Die Baronin wird nach bestem Wissen antworten. Sie kann Landor sowohl beim Namen nennen, als auch sein Aussehen beschreiben - jedoch weiß sie weder, was er wirklich auf der Burg wollte ("Einen Stab jedenfalls hat er nicht gesucht ..."), noch um seinen wahren Hintergrund (mehr dazu im Anhang auf S. 23).

Wo sollen sie zu suchen beginnen? Landor habe stets Gareth als seine Herkunft angegeben. Ailyne sieht keinen Grund, daran zu

zweifeln — auch die jeweilige Dauer seiner Abwesenheit, der Stil seiner Kleidung und sein Akzent würden dafür sprechen. Er ist sicher in Gareth. Weiterhin hat er ja das Diadem dabei, welches zweimal täglich lautstark seine Melodie spielt — dieser Umstand wird den Helden sicherlich weiterhelfen.

Am Ende des Aktes

Wie auch immer Sie die Einführung in das Abenteuer gestalten, Folgendes sollte am Ende des ersten Aktes geschehen sein:

- Die Helden kennen die Hauptpersonen des Abenteuers - die Baronin, den Dieb und Dexter Nemrod sowie deren Beziehungen untereinander. Zudem sollten sie die Geschichte des Diadems und seines Diebstahls kennen.
- Die Helden wissen, dass der Baron hinter einem Spion aus den Schwarzen Landen in Rommilys her ist.
- Die Helden sollten sich bereit erklärt haben, der Baronin aus der Klemme zu helfen, und sollten erkannt haben, wie delikat die Angelegenheit ist.
- Die Helden wissen, dass sie nur einen einzigen Hinweis auf den Aufenthalt des Diadems haben: Gareth (und die Melodie).

2. Akt: Eine Nadel im Heuhaufen

Zweck und Stimmung des Aktes

Noch vom ersten Akt amüsiert, fangen die Spieler eine eigentlich sinnlose Suche an. Mit der Zeit jedoch stellen sie fest, dass der gesuchte Dieb scheinbar ein Spion der Schwarzen Lande ist, und aus Spaß scheint plötzlich Ernst zu werden. Eventuelle Begleitmusik sollte diesen Umschwung widerspiegeln. Anfangs noch amüsant wie im letzten Akt, dann stets bedrohlicher und dunkler werdend.

Von Ulmenhain nach Gareth braucht man mit dem Pferd zwei, zu Fuß drei Tage.

Gareth ist mit über 180.000 Einwohnern die bei weitem größte Metropole Aventuriens, Kaiserstadt des Neuen Reiches, Sitz des Boten des Lichts etc. pp. Die Stadt hier auch nur annähernd zu beschreiben, ist freilich sinnlos — wir verweisen daher auf den **Band Die Kaiserstadt Gareth** der Box **Land der Stolzen Schlösser.**

Ebenso sinnlos wird den Helden die Suche nach einem einzelnen Menschen unter 180.000 erscheinen. Wir können nicht wissen, nicht einmal erahnen, welchen Möglichkeiten sich die Helden zuwenden werden. Wir werden deshalb nur ein paar Wege skizzieren und Ihnen als Meister so hoffentlich alle Hinweise an die Hand geben, die Sie brauchen, um andere mögliche Wege Ihrer Helden zu improvisieren.

Vergessen Sie nie: Gareth ist eine Stadt, die lebt, die brodelt. Es gibt nichts, was es in Gareth nicht gibt. Ständig geschieht etwas, und ständig erblickt man etwas, was man möglicher Weise noch nie gesehen hat. Die goldgleißende Kuppel der Stadt des Lichts, die gewaltige Neue Residenz, das Immanstadion, Bettler, Taschendiebe, eine militärische Einheit, eine Prozession für einen Halbgott, Häuser, die aneinandergelehnt den Eindruck machen, noch vor dem Betrunkenen vor ihrer Tür zusammenzubrechen, Paläste reicher Händlerfamilien, ein Markt so groß wie manche kleineren Orte ...

Wie also sucht man hier nach der berüchtigten Nadel in diesem gigantischen Heuhaufen?

Versuchen Sie, jeden vernünftigen Ansatz Ihrer Helden durch einen Teilerfolg zu honorieren. Nicht zu den vernünftigen -Ansätzen gehört es, jemand Beliebigen anzusprechen und ihn nach Landor zu fragen. Genauso wenig hilft es, die Wachen an Jen Toren Alt-Gareths (Groß-Gareth ist ja gar nicht ummauert) nach einer Person zu fragen, auf welche die Beschreibung der Baronin zutrifft.

Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf die Nummerierung in der Gebäudebeschreibung von **Die Kaiserstadt Gareth.**

Diebe und Verbrecher

Die drei großen Tempel des Phex in Gareth entsprechen den drei Zweigen der Phex-Kirche: dem handelnden (37), dem mystischen (104) und dem diebischen (130). Obwohl die meisten Personen, nach dem Phex-Tempel gefragt, zum ersten weisen werden, wäre der einzige Tempel, der verwertbare Hinweise auf Landor geben könnte, der letztgenannte. Die Geweihten des Phex und seine Gemeinde werden sich einen Spaß daraus machen, die Helden vom ersten auf den zweiten Tempel und umgekehrt zu verweisen, den dritten aber nicht zu erwähnen.

Die Lage des 'diebischen' Tempels wird traditioneller Weise geheimgehalten. Faktisch ist sie aber in einer Stadt wie Gareth natürlich nicht unbekannt. Die richtige Frage an die richtige Person jedoch - verbunden mit einem kleinen vorauseilenden Dankeschön in Form von Geldmünzen - vermag einem Außenstehenden die Lage des Tempels zu enthüllen.

Landor sah voraus, dass der Tempel des Phex ein erster Anlaufpunkt für eventuelle Verfolger sein würde. Er bat den Vogtvikar Jereminas Torfstecher (Die Kaiserstadt Gareth, S. 49), ihn zu decken. Darum wird sich der Geweihte damit begnügen, den Helden den Weg zu Landors Heimstatt zu weisen (s.u.). Jereminas wird den Helden nicht zu viel über sich oder Landor verraten (erst recht nicht, was er wirklich ist). Aber auch das Wenige, was er den Helden zu sagen bereit ist, gibt er erst Preis, nachdem die Helden ihm einen kleinen Gefallen erwiesen haben. (Wie genau dieser Gefallen beschaffen ist, sei Ihrer meisterlichen Improvisationsgabe anvertraut. Notfalls sind die Helden ihm einfach einen Gefallen schuldig, womit Sie auch schon einen Aufhänger für ein weiteres Abenteuer hätten.)

Wenden sich die Helden an die Garether Unterwelt, können Sie diese nach den Angaben im Gareth-Buch auf S. 39ff. ausarbeiten. Tatsächlich erhalten die Helden dort jedoch kaum Hinweise. Der Name Landor scheint zwar dem Einen oder Anderen bekannt zu sein, doch die 'wirklich schweren Jungs' wollen nichts mit ihm zu tun haben — die anderen wollen zumindest nicht über ihn sprechen. Dies ist eine gute Möglichkeit, um zweideutige Hinweise zu streuen, die Landor vermeintlich als einen Agenten der Schwarzen Lande darstellen.

Orakel, Magie, Hellseherei

Natürlich kann man sich auch an die in Gareth zahlreich vorhandenen Wahrsager wenden, wie etwa Mutter Laske (123). Hier können Sie ruhig je nach Stimmung der Spielrunde handeln: Sollten die Helden am Anfang des Aktes eine Wahrsagerin aufsuchen, dann kann es durchaus geschehen, dass diese in ihre Kristallkugel schaut und zunächst einmal laut auflacht. Sie wird die Helden natürlich im Unklaren über den Grund ihres Lachens lassen. Gegen Ende des Aktes jedoch würde sie durchaus den Kopf schütteln und bedeutungsschwanger seufzen. Der Orakelspruch schließlich darf ruhig halbwegs hilfreich sein: "Der, den ihr sucht, er wird auch gesucht von dem, den ihr zu meiden sucht. Eure größte Hilfe ist euer größter Fallstrick, und das ganze Volk weiß es schon, summend legt es sich über die ganze Stadt. Sucher und Gesuchter sind in der Stadt der Treue — und doch traf sie der Verrat." — Sie müssen den Helden nicht den ganzen Orakelspruch weitergeben.

Sollten sich die Helden an die Magische Rüstung (82) wenden und die Melodie beschreiben, wird man sich hier daran erinnern, das Diadem für den Baron untersucht zu haben, und dementsprechend neugierige Fragen stellen. Hoffentlich haben sich die Helden eine gute Ausrede einfallen lassen!

Eine Melodie durchweht die Stadt

Was auch immer die Helden in Gareth machen, wohin auch immer sie gehen: Beschreiben Sie ihnen die Stadt. Geben Sie Ihren Helden ein Gefühl für die Marschdauer, um von einem Viertel ins andere zu gelangen - für die Massen von Menschen, die sie auf dem Weg sehen. Schildern Sie, wie sich die Häuser verändern, und wie Straßenkinder, je näher die Helden an Landors Heimstatt (s.u.) gelangen, immer häufiger die Melodie summen — heranwachsende Jugendliche gar manche Zeile oder Strophe des im Anhang vorgestellten Liedes singen. Die summenden Wachen am Puniner Tor können sich zwar nicht an Landor selbst erinnern. Aber dass vor drei Tagen plötzlich, es muss gegen Mittag gewesen sein, diese Melodie erklang, ja, daran können sie sich erinnern.

Durch geschicktes Befragen von Bettlern, Handwerkern und spielenden Kindern sollte es den Helden gelingen, alleine anhand der Melodie das richtige Haus auszumachen, in dem Landor wohnt. Seine Beschreibung hingegen hilft kaum weiter - Landor verlässt und betritt das Haus meist verkleidet.

Landors Heimstatt

Die Wohnung des Gesuchten befindet sich im Elendsviertel Gareths, dem Südquartier, etwas nordwestlich des Platzes vor dem Tempel in den Schatten (130), im dritten Stock eines der zahlreichen Reihenhäuser. Hier, zwei-, dreihundert Schritt von der Reichsstraße entfernt, ist das Elend des Südquartiers deutlich sichtbar. Die Helden werden, sofern sie nicht von vorneherein rabiat dagegen vorgehen, ständig von Bettlern um eine Kleinigkeit gebeten. Sollten sie allzu reich aussehen, kann es durchaus zu einem kleinen, halbherzigen Überfall auf die Helden kommen.

Landors Wohnung ist so karg eingerichtet, wie sie auch von außen her aussieht. Keinerlei Schmuck, keine versteckten Münzen oder Amulette, und erst recht kein Diadem von Elfenhand. Dafür aber finden sich ein paar Notizen auf dem Tisch, die jedoch in unbekannten Zeichen dahingekrakelt sind.

Mit einer Probe +8 auf *Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen]* lässt sich die Schrift entziffern. Die Probe ist dabei um je 3 Punkte erleichtert, wenn der Held Atak oder Füchsisch beherrscht. Sollten die Helden die Schriftzeichen nicht selber entschlüsseln können, so wird ihnen der Vogtvikar des nahegelegenen Phextempels (s.o.) gegen einen kleinen Gefallen oder eine ordentliche Spende (ab 5 Dukaten) weiterhelfen.

Bei den Notizen handelt es sich um eine Akte über Dexter Nemrod. Es werden diverse Entscheidungen des Barons aufgelistet, teilweise auch analysiert. Seine Lebensverhältnisse und manches Detail von Burg Ulmenhain sind aufgeführt. Gegen Ende findet sich folgende Formulierung: "... mit den Informationen meines Kollegen in der Agentur wird das Bild vollständig sein. Wenn ich ihn getroffen haben werde — ausgerechnet in Rommilys, der Stadt Travias, und ausgerechnet zur vollen Mada - werde ich über alles Wissen verfügen, das ich benötige. Dann werde ich seinen Platz einnehmen können!" Sollten Ihre Helden den Text bei dem Vogtvikar übersetzen lassen, wird dieser stocken und über die Worte nachdenken wollen. Sein Blick jedenfalls wird ernst.

Am Ende des Aktes

Die Möglichkeiten der Helden in Gareth sind grenzenlos, und kaum zwei Heldengruppen werden hier den gleichen Weg beschreiten. Versuchen Sie als Spielleiter, so flexibel wie möglich zu bleiben - worauf es letzten Endes ankommt, sind folgende Punkte:

- Die Helden befürchten, dass Landor ein Spion der Schwarzen Lande ist, und zumindest ahnen sie schon, dass Dexter Nemrod bereits hinter ihm her ist. Ihnen sollte klar sein, dass sie den Dieb vor dem Baron ergreifen müssen, damit der Baron nicht die Untreue seiner Gattin entdeckt — damit entfällt auch die Möglichkeit, sich an den Baron direkt zu wenden.
- Landor ist in Rommilys. Den Helden sollte bewusst sein, dass sie ihn dort anhand der Melodie finden können.

3. Akt: Treffen mit dem Schurken

Zweck und Stimmung des Aktes

Die Lage scheint ernst, die Helden fühlen sich womöglich überfordert. In diesem Akt soll die Spannung ihren Höhepunkt erreichen und aufgelöst werden. Die Helden versuchen, den vermeintlichen Spion zu stellen, bevor der Baron selbst es tut — und es gelingt ihnen auch. Setzen Sie Musik ein, so verwenden Sie anfangs noch eine spannende, treibende Musik. Sobald die Helden auf Landor treffen, empfehlen wir, bis zum Ende des Aktes keine Musik mehr zu verwenden.

Rommilys ist eine der großen Städte des Reiches - doch nach Gareth erscheint jede Stadt klein. Die Beschreibung der Stadt finden Sie in Land der Stolzen Schlösser, S. 93ff

Von Gareth nach Rommilys braucht man etwa drei Tage mit dem Pferd oder fünf zu Fuß. Rchten Sie es so ein, dass die Helden am Tag vor der Vollmondnacht in Rommilys ankommen, hier also nur noch bis zum Abend Zeit haben.

»Wenden wir uns an den Baron ...«

Versuchen Sie sanft, die Helden an die Baronin zu erinnern. Rufen Sie ihnen die Zweifel der jungen Frau in Erinnerung - wie sehr sie befürchtet, das Reich sei ihrem Mann wichtiger als sie selbst. Spätestens jedoch, wenn Ihre Helden sich zur örtlichen Niederlassung der KGIA aufmachen und zum Greifenplatz kommen, wo sie ringsum den Praios-Tempel, die Bannstrahler, die Niederlassung der KGIA, den Inquisitionsturm, das Stadtgericht und das Informations-Institut sehen können, sollte es Ihren Helden etwas mulmig werden. Erinnern Sie die Helden schließlich daran, wie schwierig es sein wird, bis zum Baron

vorzudringen, und wie peinlich seine Fragen werden könnten. Und außerdem — wozu sich überhaupt mit ihren "stümperhaften Rechercheerfolgen" an den Baron wenden, wenn er doch sowieso alles auch ohne ihre Hilfe herausfinden würde? Falls das alles nicht fruchtet, dann wird der Baron einfach beschäftigt sein. Schließlich wollen die Helden nicht zu irgendwem, sondern zum Reichsgroßgeheimrat!

»Da! – Der Tulamide dort summt unser Lied!«

Die Helden wissen, wie knapp die Zeit bis zur Feier ist — erinnern Sie die Spieler stets daran. Lassen Sie die Zeit verstreichen, wenn sie durch die Stadt spazieren, wenn sie sich ein Zimmer suchen usf. Gegen Abend können Ihre Helden durch einfaches Zuhören und gezieltes Fragen dahinter kommen, dass sich das Diadem in dem Viertel Aranierberg befinden muss. Hier leben Menschen aus allen Teilen Aventuriens — und genau so bunt geht es hier auch zu. Gleich neben dem tulamdischen Baustil finden man ein Fachwerkhaus mit thorwalschen Verzierungen. Ein glatzköpfiger Norbarde tritt aus einem in bunten Farben bemalten Gebäude maraskanischen Stils, während ein in neuester Vinsalter Mode gekleideter Moha mit Almadaner Akzent um den Preis einer Flasche Meskinnes feilscht. Und immer wieder hört man die wohlbekannte Melodie. Fragen die Helden nach, finden sie auch immer häufiger Passanten, die Landor gesehen haben ("Ja klar fiel der auf, ich meine, er sah so ... mittelreichisch aus").
Eine Stunde vor Mitternacht fällt Ihren Helden ein älterer Mann auf In eine Robe gewandet betritt er — langsam und ein Bein hinter sich her ziehend —, aus Richtung der Innenstadt kommend den Aranierberg — der Baron? Einmal sind die Helden sich gar fast sicher, Landor selbst erblickt zu haben. Doch die Menge ist zu groß, die Helden können ihn nicht verfolgen. Gestalten Sie eine spannende Suche in einer bunten Umgebung, bis ...

Die Melodie erklingt

... und zwar in unmittelbarer Nähe der Helden. Erlauben Sie den Helden, aufzuholen. Bieten Sie ihnen eine kleine Verfolgungsjagd — die Musik spielt lang genug. Und schließlich, fünf Ecken und x Gassen weiter (Da muss er sein!), hängt dort das Diadem — alleine, an einem Nagel in einer Häuserwand, die letzten Takte der Melodie spielend.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Phex zum Gruße!", erschallt es über euch. "Fast hättet Ihr mich erwischt."
Im Vollmond, so dass ihr nur seine Umrisse sehen könnt, steht der Gejagte. "Ich bin Landor, Diener des Herrn Phex. Ihr seid nicht von der Agentur, soviel steht fest — wer seid Ihr dann? Und macht schnell, seine Leute werden jeden Moment hier sein — und mich", er seufzt, blickt auf das Diadem, "zieht es wieder nach Ulmenhain."
Ihr seid ein Geweihter des Phex?! Kein Spion der Schwarzen Lande? "Wie? Ich verbitte mir solche Unterstellungen! Wie kommt Ihr denn da drauf! Nie und nimmer ..."
Wir sind im Auftrag der Baronin hier und sollen ihr das Diadem zurückbringen. Landor lacht schallend. "Dann habt Ihr Eure Aufgabe ja erfüllt. Sorgt dafür, dass Ailyne nichts geschieht ..." Beim letzten Satz wird Landor so leise, dass ihr ihn kaum versteht — und damit springt er über die Dächer.

Sollten die Helden Landor als Betrüger bezeichnen und ihm ankündigen, ihn stellen zu wollen, so lacht der Geweihte nur: "Das nenne ich Übermut! Ihr mich stellen? Viel Glück dabei — Ihr werdet es brauchen!" Und er rennt davon.
Sollte es den Helden tatsächlich gelingen, Landor zu stellen, so greift er mit flinken Fingern in einen Beutel. Plötzlich blendet die Helden ein heller Blitz — allüberall ist Rauch — und der Geweihte ist verschwunden.

Erwischt!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Geweihte ist euch entwischt. Plötzlich hört ihr Roben flattern, und es werden Schwerter gezogen - um euch herum treten vier, nein, fünf Gestalten aus dem Dunkel. Eine Tulamidin, zwei Mittelreicher und eine Mittelreicherin, allesamt mit ihren Waffen auf euch deutend. Eine weitere Gestalt, immer noch in ihre Robe gehüllt, kommt gleichfalls langsam näher. Sie schlägt die Kapuze zurück — es ist der Baron, Dexter Nemrod.
"Im Namen des Kaiserreiches - Ihr seid verhaftet." Seine Stimme ist leise. Er mustert euch kurz und ergänzt dann mit einem feinen Lächeln: "Widerstand ist zwecklos."

Vermeiden Sie an dieser Stelle ein Gemetzel. Dem Baron ist bewusst, dass er hier weder die Maulwürfe aus seiner eigenen Agentur noch Spione der Schwarzen Lande vor sich hat. Er vermutet jedoch, dass die Helden mit einem von beiden in Kontakt getreten sind — und will wissen, wie es dazu kam.
Die Helden werden sich eine halbwegs plausible Geschichte ausdenken müssen, warum sie hinter Landor her sind. Auch sollten sie dringend vermeiden, dass der Baron das Diadem bereits jetzt zu Gesicht bekommt (zur Not KL-Proben, ob der Held das Diadem nicht automatisch versteckt hat).
Sobald Dexter Nemrod klar ist, dass die Helden hinter derselben Person her sind wie er, wird er ihnen offenbaren, dass es sich bei dem Gesuchten seiner Information nach um einen Reichsverräter handelt. Auch wenn die Helden den Irrtum hier glaubwürdig aufklären können, wird der Baron dieser Information nicht sofort bedingungslos vertrauen. Er befürchtet jedoch, dass ihm der Gesuchte entwischt. Mit Hilfe der Helden hofft er, ihn schneller stellen zu können — "zumal noch andere Verpflichtungen nach meiner Aufmerksamkeit verlangen". Deswegen bietet er ihnen an, dass sie Landor zusammen verfolgen und stellen — ein Angebot, das die Helden hoffentlich nicht ausschlagen werden. (Zumal dies ihre einzige Alternative ist und sie sonst bis auf Weiteres in Sicherheitsgewahrsam genommen werden. Und dort würde das Diadem garantiert entdeckt werden.)
Sollten die Helden bei dem Baron jedoch einen solch schlechten Eindruck hinterlassen, dass der eigentlich vorgesehene Handlungsablauf vollkommen unglaubwürdig würde, schlagen wir folgenden Behelf vor: Dexter Nemrod lässt die Helden abführen, er selbst jedoch bricht sofort zur Verfolgung auf. Die Helden können sich danach befreien, indem sie entweder ihre Wachen glaubwürdig in die Geschehnisse einweihen oder indem sie

diese überwältigen — letzterer Fall jedoch würde zukünftige Abenteuer der Heldengruppe im Mittelreich extrem erschweren und ist wahrhaft nicht zu empfehlen ...

Dann gilt es, nach Burg Ulmenhain zu eilen. Der vierte Akt fällt in der hier vorgeschlagenen Form vollständig aus, gehen Sie gleich zum fünften Akt und passen Sie ihn entsprechend der Ereignisse an.

Am Ende des Aktes

Gerade dieser erste Höhepunkt des Abenteuers kann sich auf unzählige Weisen entwickeln. Wir gehen im weiteren Verlauf des Abenteuers von folgenden Voraussetzungen aus (sind diese nicht erfüllt, müssen Sie das Abenteuer entsprechend anpassen):

- Der Baron weiß immer noch nicht um die Untreue seiner Gemahlin.
- Die Helden haben beim Baron ein wenig Vertrauen gewonnen und wollen Landor gemeinsam mit diesem stellen.
- Die Helden sind im Besitz des Diadems, doch weiß der Baron nichts davon.
- Die Helden wissen, dass Landor ein Geweihter des Phex und kein Scherge der Heptarchien ist. Weiterhin vereinfacht es die Sache, wenn sie wissen, dass er nach Ulmenhain unterwegs ist. Ob der Baron das ebenfalls weiß, ist zunächst unwichtig.

4. Akt: Unterwegs mit dem Baron

Zweck und Stimmung des Aktes

Zusammen mit dem Baron folgen die Helden Landors Spuren. Da die Helden und die Spieler wissen, dass die Bedrohung aus den Schwarzen Landen gebannt ist, können Sie bei Wunsch wieder heitere musikalische Untermalung spielen. Die Ereignisse während der Reise sollten die Fähigkeiten der Helden zum schnellen Erfinden phantasiereicher Ausreden prüfen. Spielen Sie die Reise so weit aus, wie es Ihnen und Ihrer Gruppe Spaß macht.

Die Reise von Rommilys nach Ulmenhain dauert zu Pferd vier Tage. Sollten die Helden über keine Pferde verfügen, wird die KGIA ihnen auf Anweisung des Barons solche zeitweilig zur Verfügung stellen (die Pferde sind mit dem Siegel der KGIA gebrandmarkt).

Wir gehen davon aus, dass eine handelsübliche, unerfahrene Heldengruppe weder gefährlich noch dusselig genug aussieht, als dass Dexter Nemrod noch Geleit in Form weiterer KGIA-Agenten mitnehmen müsste. Dies vor allem, um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, denn: mitreisende Nichtspielercharaktere erschweren das Spiel ungemein! Wenn Sie aber die Arbeit und die Herausforderung nicht scheuen, entwerfen Sie noch eine Handvoll Agenten und gestalten sie mindestens einen oder zwei etwas besser aus, damit diese möglichst farbig und lebendig wirken.

Dexter Nemrod ist ein schweigsamer Reisegefährte. Weder plappert er aus dem Nähkästchen über den Kaiserhof oder Agentursinterna, noch schwelgt er stundenlang in Erinnerung an die Zeit auf Maraskan, im Orkenzug oder beim Borbaradkrieg. Lassen Sie hin und wieder eine kurze und pointierte Bemerkung fallen, an der man merkt, dass dieser Mann schon mehr Erfahrung als die Helden hatte, als die noch nicht einmal geboren waren. Der Baron wird fast überall erkannt. Und es gibt kaum einen Ort in Aventurien, an dem er keinen Mittelsmann hätte, würde er ihn benötigen. Während er Ersteres durchaus nutzt, indem etwa der Wirt eines vollen Gasthauses plötzlich doch noch ein Einzel- und ein Gruppenzimmer aus dem Hut zaubert, wird er Letzteres nicht freiwillig dem Blick der Helden offenbaren.

Dank der Beschreibung Landors durch die Helden und der Hinweise seiner eigenen Mittelsmänner wird der Baron den Weg des vermeintlichen Spions verfolgen können. Sobald die Helden an Gareth vorbei sind, spätestens aber, wenn die Abzweigung der Reichsstraße nach Burg Uimenhain genommen wurde, wird der Baron sichtlich nervös werden. Sollten die Helden ihn noch nicht darüber aufgeklärt haben, dass es sich bei Landor nicht um einen Spion der Schwarzen Lande, sondern um einen Phex-Geweihten handelt, wird seine Sorge um seine "geliebte, zu wenig geachtete Ailyne" offensichtlich ans Tageslicht treten. "Es scheint, als ob man etwas erst zu schätzen lernt, wenn man im Begriffist, es zu verlieren ..."

Die Helden sollten ihm spätestens dann die Sorge nehmen (die, nebenbei erwähnt, nach ein paar kurzen Momenten des Aufatmens, durch eine ganz andere Art von Sorge ersetzt wird — "Ein Geweihter des Phex, sagt Ihr?"). Geschieht das nicht, wird Dexter im finalen Akt weitaus unbeherrschter reagieren und den Tod des vermeintlichen Spions fordern.

Ein pfeifender Bauer

Lassen Sie die Gefährten einmal an einem Bauer vorbeireiten, der die Melodie des Diadems pfeift. War das bislang für die Helden stets ein untrügliches Zeichen dafür, auf dem richtigen Weg zu sein, ist es diesmal fast verhängnisvoll: Der Baron wird anhalten und den Bauern fragen, woher er die Melodie kennt. Der Bauer aber erkennt, wer da vor ihm steht, und befürchtet natürlich, für den Inhalt des frechen Liedes bestraft zu werden. Schnell lässt er sich etwas einfallen, pfeift die Melodie grob verändert nach, und behauptet, dies sei ein Lied, das ihm seine Tochter beigebracht habe ... spätestens mit Hilfe der Helden ("Ja, klar, das kenne ich auch noch aus der Praiostagsschule ...") sollte alles glimpflich ausgehen.

Das tägliche Spiel

Zweimal täglich spielt das Diadem sein Lied. Nachts wird der Baron meistens schlafen: Zwar reicht es nicht, das Diadem im Nachbarzimmer unter ein Kissen zu legen — in diesem Fall wird Dexter Nemrod aufwachen —, aber ein paar hundert Schritt sollten genügen - wobei der damit beauftragte Held durchaus bis zu einer Stunde warten muss, bis das Diadem endlich spielt. (Hier können Sie natürlich mit den Helden spielen: der griesgrämige, ungeduldige Thorwaler wird natürlich eine Stunde warten, die Streunerin jedoch, die sich vorsorglich einen knackigen Bauernsjungen für diese Stunde angelacht hat,

wird unverzüglich von der inzwischen sicherlich sehr beliebten Melodie beglückt werden).

Schwieriger wird es jedoch zur Mittagszeit. Es würde dem Baron außerordentlich aranisch vorkommen, würden die Helden tatsächlich eine Vor- und Nachhut außer Sichtweite und mit ein oder zwei Mann Stärke reiten lassen. Lassen Sie sich die Ausreden der Helden schildern — und vergessen Sie bei der Befragung durch den Baron nicht, dass er jahrelang Großinquisitor war!

Ein pfeifender Bauer II

Dieser Bauer lässt wie sein Vorgänger ein paar Abschnitte zuvor das den Helden inzwischen allzu bekannte Liedchen erklingen. Dexter Nemrod wird auch ihn danach fragen, doch dieser Bauer erkennt ihn nicht - stattdessen wird er lautstark den Text zum Besten geben. Bis ihn die Helden unterbrechen, während sich die Hautfarbe des Barons langsam ins Purpurne wandelt...

Summen die Spieler selbst irgendwann die Melodie des Diadems unbewusst nach oder singen gar ein paar Zeilen, wird Dexter auch die Helden befragen.

Kurz vor Ankunft auf Burg Ulmenhain finden die Gefährten Spuren — Reiterspuren, vielleicht gar Landors Pferd. Wenn es Landor ist (und er ist es), ist sein Vorsprung auf weniger als eine Stunde zusammengeschrumpft!

Am Ende des Aktes

Die Situation am Ende des Aktes ist klar: Dexter Nemrod und die Helden erreichen Burg Ulmenhain am Abend der Feier — und Landor ebenfalls.

5. Akt: Finale auf Burg Ulmenhain

Zweck und Stimmung des Aktes

Für die Gestaltung des großen Finales bieten wir Ihnen ein paar hilfreiche Elemente an, doch wieder mal liegt es an Ihnen, werter Spielleiter, das Ganze mit Leben zu erfüllen. Sorgen Sie für ein schnelles, witzreiches Spektakel, am besten untermalt mit flinker, fröhlicher und treibender Musik.

Die Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Willkommen auf meiner Burg!" Stolz, aber auch Sorge schwingt in der Stimme des Barons mit. Diener und Wachen kommen euch entgegen, grüßen 'Seine Hochwohlgeboren', während er selbst auf die Haupttreppe zueilt, schwer auf seinen Spazierstock gestützt, um sein hinkendes Bein auszugleichen. Bald hat er den Empfangsraum und einen kurzen Flur durchmessen und betritt einen hell erleuchteten Ballsaal. Ein paar Dutzend Gäste stehen im Saal herum, mit den unterschiedlichsten Masken geschmückt. Musikanten spielen auf, und in der Mitte steht Ailyne, Hochgeborene Ulmenhain. Ein schimmerndes, wie durchsichtig erscheinendes weißes Kleid lässt ihre ganze Schönheit erstrahlen, der Schmuck an Händen und Hals, mondsilbern funkelnd, ist gefertigt, um zu dem Diadem von Elfenhand zu passen. Ein seidenes Tuch verbirgt ihre Stirn und ihre Haare, nur ein paar schwarze Locken fallen bis zu ihrer Schulter hinab, tanzen bei jeder ihrer Bewegungen. Eine weiße, glitzernde Maske lässt alleine ihre dunklen Augen blitzen und versteckt das hübsche Gesicht.

Der Baron atmet ein, scheint einen Moment wie erstarrt auf seine Gattin zu blicken, und bevor er zu ihr herantreten kann, tänzelt sie zu ihm, umarmt ihn und entgleitet ihm wieder leichtfüßig, als er an das Seidentuch will, ihr Gesicht — und ihre Stirn — zu entblößen. "Nein", sagt sie verspielt. "Erst wenn die Musik des Diadems erklingt, mein Liebster, sollen die Gäste es sehen." Dabei umfasst sie mit einer weit ausholenden Geste all ihre Gäste — und wirft euch einen hoffnungsvollen Blick zu.

Dexter nickt, lächelt. "Ich werde gleich bei Euch und bei unserer Gesellschaft sein", sagt er, seiner Frau zugewandt. "Erlaubt mir noch kurz, mich umzuziehen." Damit wendet er sich zu der Freitreppe und winkt euch zu, ihm zu folgen. Gemäßigten Schrittes gelangt ihr in das obere Stockwerk. Dexter wendet sich um. "Ich will nicht, dass sie etwas davon erfährt", sagt er zu euch. "Sie beschwert sich schon häufig genug darüber, dass ich zu viel arbeite. Wenn sie erfährt, dass ich Arbeit, nun, mit nach Hause gebracht habe ... Wir werden ihn finden!"

Die Burg

Wie es sich mit den Räumlichkeiten auf Burg Ulmenhain verhält, sei ganz der Notwendigkeit Ihres Spiels überlassen. Wenn Sie ein Zimmer mit einem Balkon nach außen benötigen, von dem aus man bekletterbare Efeuranken erreichen kann — nur zu! Ein kleiner Geheimgang, der zwei Zimmer miteinander verbindet, ein begehbarer Kleiderschrank von der Größe eines veritablen Wohnzimmers, ein zwei Zimmer verbindender Kamin oder Wandteppiche, die bis zum Boden reichen - all das könnten Zutaten für ein schnelles, amüsantes Katz- und Mausspiel sein.

Die Gäste

Die geladenen Gäste sind manche Mitarbeiter des Barons aus der Agentur, örtliche Geweihte und Adlige und wenige, langjährige Freunde des Paares. Nutzen Sie auch die Gäste je nach Bedarf: Eine Heldin könnte genau dann von einem hübschen Baronssohn angesprochen werden, wenn sie eigentlich auf eine bestimmte Tür aufpassen sollte. Die angetrunkene Reichskanzleirätin könnte mit der genauso hübschen Dienstmagd just in jenem Zimmer verschwinden, in welchem der Held sich gerade hinter dem Wandteppich nach einer Geheimtür umgesehen hat. Der greise Praios-Geweihte könnte genau dann den Segen erteilen wollen, als die Helden möglichst schnell den Ballsaal durchqueren müssen. Und unterschätzen Sie nicht, wie lange Helden durch ein gerade vorbeigetragenes Bankett aufgehalten werden können!

Die Köchin

Minna wird sich so bald wie möglich an die Helden wenden, um sich im Namen ihrer Herrin nach dem Diadem zu erkundigen — und danach, wieso Ihre Helden ausgerechnet gemeinsam mit dem Baron auf der Burg ankommen. Sie kann den Helden eine Zeitlang als Führerin durch das Schloss dienen, doch auch eine Köchin wird nicht jeden Geheimgang kennen. Auch wird sie sich um die Küche kümmern müssen, so dass Sie sie jederzeit abberufen können.

Zusammen mit einem (gut aussehenden) Helden könnte Minna auch in die Garderobe der Baronin gehen, um dort das Diadem zu verwahren, bis die Baronin kommt — und wenn man schon wartet, so zu zweit - es könnte ja dauern, bis die Baronin kommt...

Die Baronin

Der schwierigste Teil ist es tatsächlich, das Diadem an die Baronin zu überreichen. Ihre Hochgeboren findet natürlich keine Gelegenheit, sich mit den Helden mal unter vier Augen zu unterhalten. Ständig wird einer der Gäste oder der Baron selbst dazwischen funken. Ein oder zwei Mal sollte es fast gelingen, bevor der greise Praios-Geweihte plötzlich auftaucht und an ihnen vorbei schlurft ("Ich wollte nur kurz zum Abort..."). Eine Möglichkeit wäre es etwa, in ihrer Garderobe damit zu warten, während ein zweiter Held ihr (welch Ungeschick!) Wein auf das schöne, weiße Kleid schüttet.

Der Baron

Der Baron wird auf und ab gehen, hin und her und überall nach dem Phex-G^eweihten suchen. Immer wieder wird er vom oberen Ende der Freitreppe her die Gäste überprüfen, um auszuschließen, dass sich der freche Geweihte gar unter die Gäste gemischt hat. Ständig sollte er bei den Helden im ungünstigsten Moment auftauchen, etwa, wenn er einem Geräusch folgend, in die Garderobe seiner Gattin eindringen will, diese aber verschlossen vorfindet, ruft und sie aufbricht...

Der Dieb

Warum ist Landor wieder nach Ulmenhain zurückgekehrt? Sucht er nach den letzten'Beweisen, um Dexter zu entlarven? Will er herausfinden, ob Ailyne ihn vielleicht doch liebt? Kehren Verbrecher immer an den Ort ihres Verbrechens zurück? Will er den Baron bloßstellen? Oder will er einfach nur eine zweite Gelegenheit, um an das Diadem zu gelangen? Ihm war bewusst, dass die Helden mit dem Diadem so schnell wie möglich hierher eilen würden — und welch größere Herausforderung könnte er sich stellen, als hier, mitten auf einem Fest, das soeben zurückgekehrte Diadem erneut zu stehlen?

Ob Landor am Ende des Abends entkommt oder nicht, sei Ihnen und den Aktionen Ihrer Spielrunde überlassen. Selbst wenn er festgenommen werden sollte, wird er nach kurzer Vernehmung durch den Baron als Geweihter wieder auf freien Fuß gesetzt. Sollten die Helden bei entsprechender Gelegenheit darum bitten, erklärt er sich "natürlich einverstanden, die Baronin zu decken. — Mit Freuden!"

Lassen Sie ihn mindestens einmal das Diadem wieder in seine Finger bekommen. Zum Beispiel könnte er urplötzlich, während ein Held halbnackt und ohne jeglichen Versteckmöglichkeiten mit dem Diadem in der Hand dasteht, aus dem Schatten auftau chen und ihm lächelnd anbieten, das Schmuckstück zu verwahren. Dass der Baron gerade dabei ist, die Tür aufzubrechen, könnte manchen Helden tatsächlich dazu bringen, dem Dieb das Diadem zurückzugeben. Letzten Endes sieht Landor das Ganze als Herausforderung und Spiel — er ist nicht daran interessiert, ernsthaften Schaden anzurichten.

Die Feier

Ein solcher Maskenball bietet unzählige Möglichkeiten zu Verwechslungsspielen. Ein Held, der aus Versehen nicht die Baronin von ihrem Plan informieren, sondern eine andere Dame mit nahezu demselben Kleid. Landor, der sich einen edlen Mantel und eine Maske überzieht, um so in der Gruppe unterzutauchen. Helden, die versuchen, während eines Gruppentanzes, in dem sich ständig die Tanzpartner abwechseln, auf die Schnelle Informationen auszutauschen.

Währenddessen rückt die Mitternacht und mit ihr das Spiel des Diadems unbarmherzig näher — spätestens dann muss das Diadem sich auf dem Kopf der Baronin befinden. Wenn es dann spielt, scheint es in diesem Durcheinander, das Sie hoffentlich dargestellt haben, zu einer Ruhepause zu kommen. Dem aufmerksamen Helden wird indes nicht entgehen, dass manchen der Gäste der im Anhang abgedruckte Text geläufig zu sein scheint - die Reaktionen reichen von leuchtend roten Gesichtern bis zu kaum unterdrücktem Lachen. Diese Reaktionen verwirren das Baronspaar durchaus — es bleibt gänzlich Ihren Spielern überlassen, die beiden über die Bewandtnis des Liedes aufzuklären. Von den Gästen wird es keiner wagen.

Ausklang

Wir hoffen sehr, dass Sie und Ihre Spieler viel Spaß mit diesem kurzen Szenario hatten - und eigentlich sollte dies schon genug Lohn gewesen sein. Doch wir wollen nicht so sein: Je nach Ausgang erhalten die Helden von der Baronin das abgemachte Entgelt, oder gar vom Baron eine gewisse Belohnung. Zudem können sie sich auf die Liste ihrer Beziehungen - je nachdem, wie es lief - Dexter Nemrod, dessen Gattin und den Phex-Geweihten Landor setzen.

Weiterhin gibt es für die Helden pauschal **90** bis **150 AP.** Sollten Ihre Helden.die entsprechenden Wege eingeschlagen und die Szenen ausgespielt haben, sind spezielle Erfahrungen in *Gassenwissen, Singen, Sich Verkleiden* oder *Götter/Kulte* denkbar, doch dies hängt sehr vom individuellen Vorgehen Ihrer Gruppe ab.

Wie das Spiel um das gestohlene Diadem tatsächlich ausgegangen ist, wissen nur Sie und Ihre Gruppe. Wir gehen derweil davon aus, dass Baron und Baronin auch weiterhin ein sich liebendes Paar bleiben und dass der Phex-Geweihte Landor auf freiem Fuße weiterlebt und seinem Herrn zu Diensten ist. Das Diadem wird Burg Ulmenhain jedoch recht bald verlassen (falls es Landor nicht ohnehin schon mitgenommen hat) — sei es, weil der Baron um den Liedtext erfahren hat, sei es, weil ihm nach einer Woche Aufenthalt auf der Burg aufgefallen ist, wie furchtbar nervtötend diese Melodie auf die Dauer sein kann. Vielleicht schenkt er es

gar den Helden — als Belohnung für ihre Hilfe bei der Jagd nach Landor. Wenn er es den Helden schickt, wird es ihnen von einem ziemlich entnervten kaiserlichen Kurier entgegengeworfen (welch Wunder, nach drei Tagen mit der Melodie). Es wird Ihre Helden sicherlich erfreuen, dieses Lied nunmehr so häufig vernehmen zu dürfen ...

Anhang

Personae Dramatis

Seine Hochwohlgeborene Exzellenz Dexter Nemrod, Reichsgrossgeheimrat, Graf von Wehrheim, Leiter der KGIA, Berater der Reichsregentin etc. pp.

Eine Beschreibung der womöglich zweitmächtigsten Person im Reich finden Sie in **Land der Stolzen Schlösser,** S. 131, und in der **Enzyklopaedia** Aventurica, S. Ulf. Dexter Nemrod wird — obwohl ihm längst die Grafenwürde erteilt wurde - noch immer von Freund und Feind 'der Baron' genannt.

Stellen Sie ihn als einen gelassenen, sicheren und unheimlich kompetenten Mann dar, der um seine Macht und um seinen **Ruf** weiß. Anfangs noch der routinierte Handwerker, zeigt **er** sich um seine Gemahlin ernsthaft besorgt, als es sich andeutet, dass sie in Gefahr sein könnte.

Trotz eines lahmen Beines und seines Alters — er hat die Siebzig überschritten — ist er ein respektabler Kämpfer.

Den Helden sollte vollkommen klar sein, dass die Reise mit Dexter Nemrod eine große Ehre und eine absolute Ausnahme ist. Sollten sie es mit ihm allzu toll treiben, wird er keine Skrupel haben, die Helden bei nächster Gelegenheit inhaftieren zu lassen und für deren Bestrafung persönlich **zu** sorgen. Orientieren Sie sich an Mantel und Degen-Filmen: Obwohl diese Filme meist eine amüsante Grundstimmung erzeugen — ebenso wie dieses Abenteuer -, gibt es immer Personen, meistens die Erzschurken, die ihre Würde ohne Schwierigkeiten behalten. Sorgen Sie dafür, dass die Helden Respekt für den Baron entwickeln — zukünftige Abenteuer mit Dexter Nemrod werden es Ihnen danken.

Die Vermutungen, die Landor bezüglich Seiner Hochwohlgeboren hat (siehe unten), sind natürlich definitiv völlig haltlos und aus der Luft gegriffen. Dexter Nemrod ist mit hundertprozentiger Sicherheit nicht der Mond der Phex-Kirche.

Ihre Hochgeboren Ailyne, Baronin Ulmenhain

Die wunderschöne Gattin Dexter Nemrods liebt diesen tatsächlich — doch ihre Leidenschaft brennt zu stark, als dass er, der ständig Abwesende, das Reich Rettende, genug sein könnte. Sie glaubt — und liegt damit nicht einmal falsch —, dass für ihn das Reich wichtiger ist als sie selbst.

Landor ist weder ihr erster, noch glauben wir, dass er ihr letzter Liebhaber War. Vergessen Sie aber bei Ihrer Darstellung der

Baronin nie, dass es ihre Leidenschaft ist, die sie zu solchen Abenteuern treibt: Es ist weder Langeweile, noch der Versuch, sich an Dexter zu rächen. Es ist der ehrliche, rahjagefällige Wunsch nach körperlicher Liebe. Denn an ihr ist mit Sicherheit eine hervorragende Geweihte der schönen Göttin verloren gegangen. Ihrer langjährigen und recht hübschen Köchin Minna vertraut'sie. Und nicht nur einmal hat die Köchin einen neuen Burschen ausprobiert, um ihn dann der Baronin zu empfehlen.

Landor

Aufgrund eines mystischen Traumes und mehrerer Hinweise kam Landor der Gedanke, Dexter Nemrod sei ein Geweihter des Phex. Doch nicht irgendein Geweihter, nein, der Mond selbst, der geheime höchste Geweihte Aventuriens. Und so drang er in Burg Ulmenhain ein, ungesehen von den Wachen, um nach Beweisen und Hinweisen zu suchen. Doch stattdessen fand er — eher unbeabsichtigt - sich im Bett der Hausherrin wieder.

Zweierlei Sachen zogen Landor immer wieder nach Ulmenhain: die Hoffnung auf Hinweise, die seine Theorie stützen, und die Hoffnung auf die Liebe Ailynes — doch die scheint er trotz seiner Bemühungen nicht erringen zu können.

Landor ist blond, blauäugig, etwa einen Schritt und fünfunddreißig Finger groß, trägt die Haare kurz und einen Bart über Kinn und Oberlippe, der ihm den Mund umrahmt. Er ist unheimlich gelenkig, Anfang Dreißig und ein veritabler Fechter, wobei er lieber auf den Gegner verwirrende Aktionen setzt, um dann zu fliehen, als auf den tödlichen Nahkampf. Zu diesem Zwecke hat er auch immer einen kleinen Beutel dabei, den er einst von einem Alchimisten 'organsierte' und dessen Inhalt ihm — auf den Boden geworfen - mit einem Lichtblitz und kurzer, starker Rauchentwicklung bislang noch immer die Flucht ermöglichte.

Er hat mit den Schwarzen Landen nichts zu tun, abgesehen davon, dass er sie wie jeder Geweihte der Zwölf hasst. Er will sich mit einem Agenten der KGIA treffen - ebenfalls ein Geweihter des Phex -, um von ihm die letzten paar Informationen zu erhalten, die seine These bezüglich des Barons beweisen sollen.

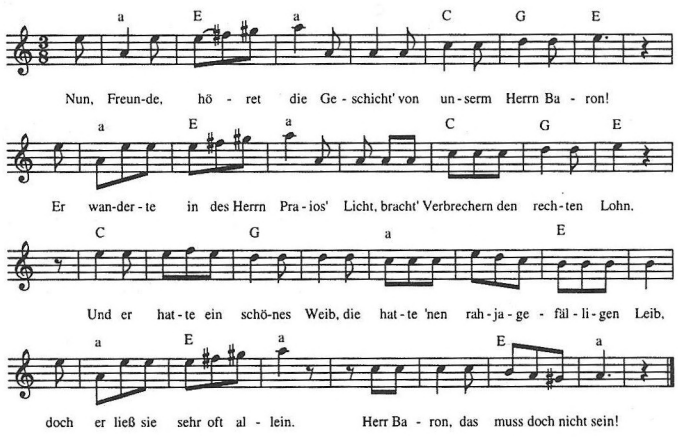
Das Diadem von Elfenhand

Das Diadem ist aus Mondsilber gefertigt und mit zahlreichen kleinen Edelsteinen besetzt. Unzählige kleine, hohle Röhren sind über das ganze Diadem verteilt, so dass jede Bewegung einen Klang erzeugt, der das Ohr erfreut. Zusätzlich dazu ist es mit Zaubern belegt, welche das Diadem jeweils um die zwölfte Stunde eine Melodie erklingen lassen (also einmal zur Mitternacht, einmal zu Mittag). Um die zwölfte Stunde heißt nicht genau zur zwölften Stunde: Die Melodie erklingt wie aus eigenem Willen bis zu einer halben Stunde früher oder später. Die Melodie ist recht laut, so dass man sie auch in den Straßen Gareths bis zu zwei Straßenzügen weiter hört.

Der Baron hat das Diadem in der Akademie zur magischen Rüstung in Gareth auf das Genaueste untersuchen lassen. Zwar hegt der frühere Großinquisitor immer noch gewisse Abneigungen gegenüber der Magie, doch im Alter scheinen sich diese zu legen — man munkelt, er würde inzwischen selber ein altes Artefakt aus dem Familienerbe führen.

Was weder die Baronin noch der Baron wissen und wohl der schelmische Gott (oder einer seiner Helfer?) selbst eingefädelt haben muss: Auf die Melodie eben dieser alten bornländischen Weise, welche das Amulett tagtäglich spielt, hat eine eifrige Bardin schon vor Jahren — ohne um dieses Amulett überhaupt zu wissen - einen neuen Text gedichtet. In Garetien ist dieser Text recht bekannt geworden, so dass manch einer gar ein paar* Verse mitsingen kann.

Der Baron

Nun, Freunde, höret die Geschieht'
von unserm Herrn Baron:
Er wanderte in des Herrn Praios Licht,
bracht Verbrechern den rechten Lohn.
Und er hatte ein schönes Weib,
die hatte 'nen rahjagefälligen Leib,
doch ließ er sie sehr oft allein!
Herr Baron, das muss doch nicht sein!

So zog er einmal wieder aus,
Bösewichte jagen.
Sein Weib, das ließ er allein zuhaus'
und weit erklang ihr Klagen!
"Was bin ich nur für ein armes Weib,
sitz hier allein mit dem Feuer im Leib.
Ich brauch doch auch dann und wann
mal einen richtigen Mann!"

Sie haderte mit ihrem Fluch,
so schön und doch allein,
doch eines Nachts, da kam Besuch,
ein Magier kam herein!
Er drang in ihr Zimmer ein,
da zog sie ihn rasch in ihr Bett hinein.
Der Magier rief: "Verflucht!
Ich hab doch nur was gesucht!"

Da weint die Baronin gar bitterlich,
laut klang es in der Nacht,
der Magier war sehr ritterlich
und hat es ihr ge...
Da war die Baronin froh und stolz,
schenkt ihm einen Stabe aus Ulmenholz!
Denn er war ja so nett
und noch dazu sehr gut im Bett!

Ihr glaubt, dass er der Einzige war?
Da seid ihr ganz schön dumm!
Denn eine ganze Magierschar
ging bei der Baronin um!
Denn genug bekam sie nicht,
und der Ulmenhain wurd ganz schön licht!
Die Magier, die waren froh!
Die Baronin sowieso!

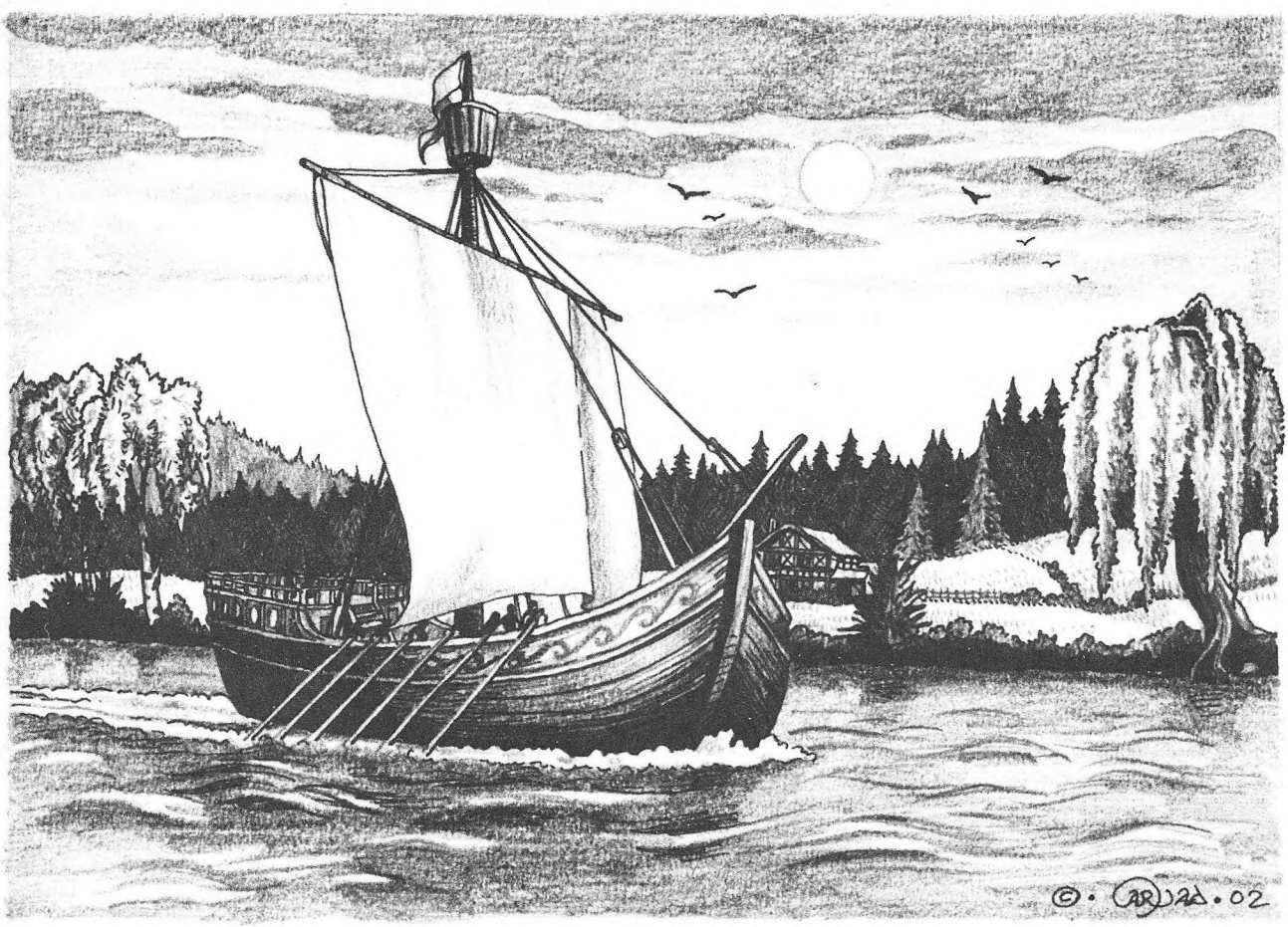
Und die Moral von der Geschieht'?
Das wollt ihr doch nun fragen?
Lass deine Frau alleine nicht,
denn andere hören ihr Klagen!
Predigst du den ganzen Götterlauf
setzt dein Weib dir nur Hörner auf.
Drum sei doch nicht so dumm,
denn Gehörnte laufen schon genug 'rum!

Der Text wurde auf das niederländische Volkslied "De klucht van Pierlala" gedichtet. Egal, ob Sie sich jetzt an dessen Melodie halten oder aber selber eine Melodie auswählen — Sie sollten unbedingt vermeiden, die Melodie als solche nur zu beschreiben. Wählen Sie eine Melodie aus, und machen Sie sich mit dieser vertraut. Dies wird das Spiel wesentlich beleben, und gerade das vielleicht nervende, ständige Wiederholen der Melodie, aber auch, dass die Spieler sie ebenso, vielleicht unwillkürlich, nachsummen, sind wichtige Elemente des Szenarios.

Ein Hauch von Unvergänglichkeit

Ein Kurzabenteuer für 3–5 Einsteiger-Helden

von Tobias Radloff



Für den Spielleiter

Schon seit jeher wurde von verderbten Seelen versucht, die Macht der Erzdämonen in die zwölfgöttlichen Lande zu tragen. Doch seit der Errichtung der Heptarchien im Osten ist es vielerorts noch schlimmer geworden. Zwar schienen hauptsächlich die grenznahen Regionen - Tobrien, Darpatien, das Bornland und Aranien - betroffen und so mancher, der fernab der Schwarzen Lande lebt, wähnt sich vor dem Schrecken sicher. Doch wie die Helden im vorliegenden Abenteuer feststellen müssen, reicht der Arm finsterer Paktierer sogar bis ins friedliche Herz des Neuen Reiches hinein.

Kurz bevor sich die Tarnel an der Grenze zwischen den Königreichen Kosch und Garetien in die Rakula ergießt, wird diese von einem unbenannten Nebenfluss gespeist. Er entspringt wenige Meilen entfernt in einem alleinstehenden Hügel und zeichnet sich dadurch aus, dass sein Wasser von einer wundervollen Klarheit ist. Das war nicht immer so: Während der Magierkriege wurde an seiner Quelle versucht, eine Wesenheit zu beschwören, die von Dämonologen meist Charyptoroth zugeordnet wird. Damals konnte das Ritual verhindert und das Wesen durch Efferds Macht gebannt werden, so dass es seitdem in der Quelle gefangen ist. Der Felsen, aus dem der Fluss entspringt, steht unter Efferds Schutz und der Tempel der Funkelnden Wasser wacht über die Quelle und ihr Geheimnis.

Die Druidin und Charyptoroth-Paktiererin Gerbila die Graue sucht einige Wochen vor Beginn des Abenteuers mit einer Bande von götterlosen Söldnern diesen Tempel auf. Sie erschlägt die Akoluthen und Novizen, nicht aber den Geweihten Elidor Azurquell: Er wird wenige Tage später in einer unheiligen Zeremonie ihrer Herrin geopfert, in deren Verlaufdas Heiligtum

entweiht wird. An der Quelle sät Gerbila Schwarmschwämme aus, daimonide Pflanzen, die das Wasser pervertieren und dadurch nach genügend langer Zeit die dämonische Präsenz befreien werden. Die Folgen für die Gewässer der Umgegend, allen voran den Großen Fluss, wären verheerend.

Unterdessen macht sich ihre Söldnerbande unter Führung des Halbelfen Kopper daran, in und um Ferdok ein Gerücht auszustreuen, wonach ein Tatzelwurm bei Schwarztannen die Gegend unsicher mache. Der Zweck dieser Bemühungen ist, eventuell in der Gegend befindliche Heldengruppen von der Quelle fortzulocken. Denn diese haben sich in der Vergangenheit als die größte Bedrohung für Schurken und Paktierer herausgestellt — und auch Bösewichter lernen dazu. Der Plan geht zunächst tatsächlich auf. Die wenigen Abenteurer, die es nach Ferdok verschlagen hat, folgen der falschen Spur und jagen einen Tatzelwurm, der nicht existiert.

An diesem Punkt kommen Ihre Helden ins Spiel: In Ferdok erfahren sie von dem angeblichen Tatzelwurm und wollen sich die Belohnung verdienen, werden jedoch von Konkurrenten um das Gold in die falsche Richtung gewiesen — zufällig genau auf die bedrohte Quelle zu. Erst in Salmingen finden sie heraus, dass man sie getäuscht hat. Doch nach einem Angriff von Wasserleichen und Berichten der Dörfler wird klar, dass irgendwo flussaufwärts eine ganz andere Bedrohung existieren muss. Die Helden erklären sich (hoffentlich) bereit, diese Gefahr ausfindig zu machen.

Auf dem Weg dorthin verdichten sich die Anzeichen, dass die Rakula gezielt pervertiert wird; unter anderem entdecken die Helden einen der Schwarmschwämme, der das Wasser eines Baches verdirbt. Sie begegnen den Söldnern, enttarnen sie als Gerbilas Helfer und schalten sie aus. Wenig später entdecken sie die Leiche des ermordeten Geweihten Elidor Azurquell.

Nach der Begegnung mit einem Kobold erreichen sie eine Brücke über die Rakula, die zum Tempel hinführt. Kopper versucht, die Helden aufzuhalten, doch sie erreichen die Quelle und müssen nun die Druidin besiegen und ihre Pläne vereiteln, um die Gefahr vom Großen Fluss abzuwenden.

Zeit und Ort

Das Abenteuer kann zu einer beliebigen Zeit angesiedelt werden, am passendsten sind aber die Frühlingsmonate der Jahre 30 bis 33 Hal.. In diesem Abenteuer können alle Heldentypen ohne Einschränkung geführt werden.

Der Einstieg findet in Ferdok statt, und zwar durch die Belohnung, die auf den vermeintlichen Tatzelwurm ausgeschrieben steht. Es wäre daher günstig, wenn die Barschaft der Helden gerade zur Neige gehen, damit der Anreiz umso größer ist. Taschendiebe und Beutelschneider sind auch im braven Ferdok zu Hause. Wenn die Helden gar zu reich und zufrieden sein sollten, lassen Sie ihre Ersparnisse ruhig einem gerissenen Streuner in die Hände fallen.

Auf Tatzelwurmjagd

Ferdok

Die zweitgrößte Stadt des Kosch nach dem Fürstensitz Angbar ist von überregionaler Bedeutung, da sie mit der Treidelstraße am Großen Fluss, dem größten Binnenhafen des Reiches und der Reichsstraße 6, die von hier direkt nach Gareth führt, ein wichtiger Warenumschlagplatz ist. Bekannt ist die Stadt vor allem durch die Garnison der Ferdoker Gardereiterinnen und das Helle Gerstenbräu, ein weit über die Landesgrenzen hinaus gerühmtes Bier. Ferdoks Bürger, zu denen nicht wenige Zwerge gehören, sind etwas weltoffener als ihre Landsleute. Dennoch sind sie Veränderungen gegenüber nicht sehr aufgeschlossen. Das Stadtbild wird vom typischen Koscher Baustil beherrscht: Auf einem steinernen Erdgeschoss ruhen ein oder mehrere vorragende Fachwerkgeschosse, so dass die Gassen sich nach oben verjüngen. Weiterführende Informationen zu Ferdok: **Land der** stolzen Schlösser, S.111.

Abenteurerehre

An der Tür eines zwergischen Krämerladens stoßen die Helden auf ein Pergament, das mit der ungelenken Zeichnung eines drachenähnlichen Wesens das Auge des Betrachters fesselt. Der Text besagt, dass ein Tatzelwurm sein Unwesen treibt und derjenige, der ihn erschlägt, mit 250 Dukaten belohnt wird. Auf dem Pergament war früher zu lesen, dass die gefährdete Gegend bei Schwarztannen liegt. Doch diese Zeilen sind vom Regen verwaschen und unleserlich.

Wenn die Helden sich erkennbar für den Anschlag interessieren, tritt ein Zwerg zu ihnen, der sich als Rimmbart Sohn des Rugosch vorstellt. Er erzählt freimütig, dass er mit drei Freunden dem Tatzelwurm hatte nachstellen wollen und ihnen die Belohnung sicher gewesen wäre, wenn nicht eine seiner Mitstreiterinnen am gestrigen Tage vom Pferd gefallen wäre und sich dabei den Fuß verletzt hätte.

Das entspricht nicht ganz der Wahrheit. Wahr ist, dass die Taschendiebin Gerasine von Nordmarken sich tatsächlich den Fuß verletzt hat - doch geschah dies bei der Flucht vor einigen Gardisten, die sie wegen Diebstahls festnehmen wollten. Auch wurde sie bereits vom befreundeten Magus geheilt und ist sehr wohl reisefähig: Die Gruppe ist gerade im Begriff, nach Schwarztannen aufzubrechen.

Rimmbart vermutet zurecht, dass die Helden sich ebenfalls die Belohnung verdienen wollen, und versucht nun, die Konkurrenten um das Gold in eine falsche Richtung zu schicken, damit er und seine Freunde den Wurm bekämpfen können, ohne dass die Helden ihnen eventuell zuvor kommen. Unter dem Vorwand der Ehre unter Abenteurern teilt er sein Wissen gerne mit ihnen: Vor etwa einer Woche gab es die ersten Berichte über den Angriff eines Tatzelwurms auf ein Dorf, bei dem fast ein Dutzend Männer und Frauen in Borons Hallen eingegangen sein sollen. Kurz darauf wurden die Pergamente angeschlagen, von denen die Helden eines bereits entdeckt haben. Ein paar Reisende sollen sich bereits auf den Weg gemacht haben, sich der Bedrohung zu stellen.

Rimmbart lügt bei der Ortsangabe: Während das Pergament den angeblichen Tatzelwurm in die Nähe von Schwarztannen im Nordosten platziert, erzählt er den Helden, er befinde sich nahe **Salmingen,** einer Stadt südöstlich von Ferdok.

Indem er den Helden eine falsche Richtung nennt, kann er mit seinen Mitstreitern dem vermeintlichen Tatzelwurm ungestört nachjagen. Doch die Helden geraten durch diese Täuschung erst in die Nähe des bedrohten Tempels und können so Gerbilas Pläne durchkreuzen. Rimmbart kann den Helden zur Not auch erläutern, dass es sich, um nach Salmingen zu gelangen, anbietet, auf einer Handelsbarke mitzufahren, die die Rakula heraufgerudert wird. An eine solche Passage zu gelangen ist weder schwierig noch teuer. Denn ob der unruhigen Zeiten ist jeder Flusskapitän froh, wenn einige Klingen mehr an Bord sind, um eventuelle Räuber abzuschrecken. Es dauert nur wenige Stunden, bis sie mit Kapitän Gerolf Kollbarsch, einem gebürtigen Ferdoker, einig sind und für drei Silberlinge pro Person als Passagiere auf seiner Flussbarke ***Bund auf Ewig*** nach Salmingen mitfahren können.

Die ***Bund auf Ewig*** ist ein knapp zehn Schritt langer Flusskahn: Schmal und mit wenig Tiefgang, bietet er sechs Ruderern und einigen Quadern Ladung Platz. Ein havenisch getakelter Mast gibt zusätzlichen Vortrieb. Die Abfahrt der Barke ist aufmorgen früh angesetzt, und so gehört der Abend ganz den Helden.

Achtung:

Die Abenteuerhandlung ist darauf ausgelegt, dass die Helden Rimmbarts Worten glauben, auf der ***Bund auf Ewig*** nach Salmingen fahren und dort auf Gerbilas Umtriebe aufmerksam werden. Es ist allerdings durchaus denkbar, dass sie noch vor der Abreise aus Ferdok merken, dass der Zwerg sie belogen hat und der Tatzelwurm in einer ganz anderen Richtung zu finden ist. Insbesondere erfahrene Spieler könnten durch Rimmbarts auffällige Hilfsbereitschaft misstrauisch werden und sich an anderer Stelle nach dem Tatzelwurm erkundigen.

Wenn die Lüge auffliegt, geht das Abenteuer ein wenig verändert weiter: Der Angriff der Wasserleichen (siehe "Nasse Alriks") findet nicht erst kurz vor Salmingen statt, sondern bereits in Ferdok. Ein reicher Händler erkennt einen der Tempeldiener als seinen Schwager aus Salmingen und beauftragt die Helden, dort bei seiner Schwester nach dem Rechten zu sehen. Alles weitere verläuft dann wie vorgesehen.

Flussaufwärts

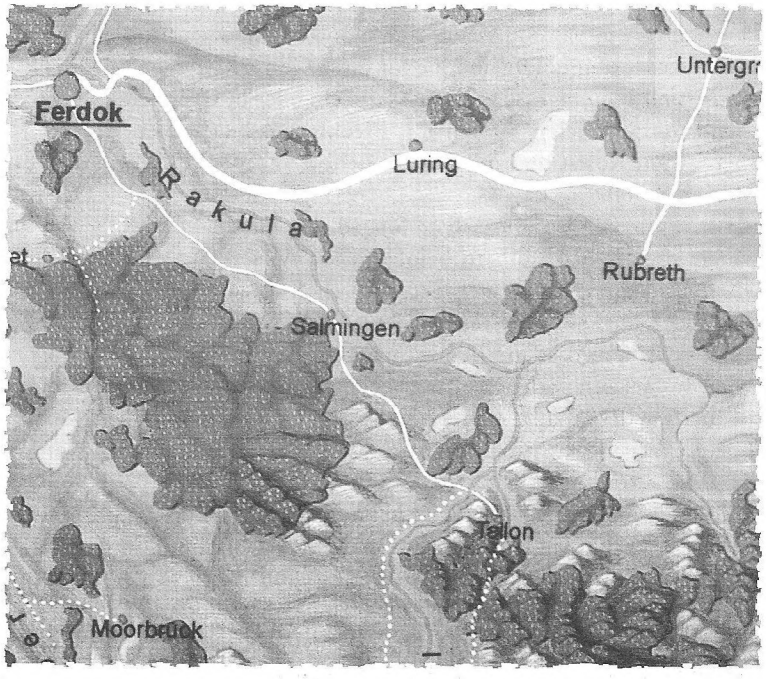
Am Morgen fährt die Barke erst einige Meilen den Großen Fluss hinauf, bevor sie unter der geheimnisumwitterten Feste Vadocia in die Rakula einbiegt und bald Rakulbruck hinter sich lässt, wo die Reichstraße 6 den Fluss überquert. Im Süden bieten die fernen Wipfel des Dunkelwaldes einen angenehmen Kontrast zu den üppigen Feldern des Nordufers, das bereits zu Garetien gehört. Die zweitägige Fahrt ist sehr geruhsam und an Bord wird viel gescherzt und gelacht. Kapitän Kollbarsch muss ständig Reime auf seinen Nachnamen hinnehmen, was seine Laune jedoch nicht beeinträchtigt.

Aufmerksamen Helden fallen hin und wieder Ballen toter Pflanzenteile auf, die im Wasser treiben. Es handelt sich um erste Anzeichen der Pervertierung des Flusses durch die Schwarmschwämme. Die gute Stimmung wird schließlich ernstlich getrübt: Vom Heck hängt ständig ein Netz ins Wasser, das abends genug Fische enthält, um davon ein ausreichendes Nachtmahl zuzubereiten. Am Mittag des zweiten Tages bewegt sich das Netz und es sieht aus, als habe man einen dicken Brocken gefangen. Doch als es hereingeholt wird, befindet sich darin nur der aufgequollene Kadaver einer Plötze, deren schwarzblau verfärbte Innereien sich in das Boot hinein ergießen.

Nasse Alriks

Am Morgen des dritten Reisetages hat die Barke Salmingen beinahe erreicht. Plötzlich erschallt ein Rufaus dem Bug, denn mehrere reglose Gegenstände treiben auf die Barke zu. Als sie näherkommen, wird erkennbar, dass es sich um menschliche Körper handelt. Zwei der Matrosen ziehen den ersten Leichnam mit langen Stangen heran, doch dieser beginnt unvermittelt, sich zu bewegen! Der Kopf hebt sich mit einem schrecklichen Gurgeln aus dem Wasser, zwei leere Augenhöhlen starren die Besatzung mitleidlos an: Es ist eine Wasserleiche, ein von Charyptoroth mit Unleben erfüllter Ertrunkener.

Die Wasserleichen klettern an Bord der ***Bund auf Ewig*** und greifen Besatzung und Helden an. Jeder Held muss eine Entsetzensprobe (MU+2, bei Misslingen möglicherweise Panik oder Angstlähmung, siehe auch **Unter der Dämonenkrone,** S. 10) ablegen, als ein wilder Kampf an Bord der Barke ausbricht, der durch das Schwanken des Schiffes zusätzlich erschwert ist (AT/PA je —2). Bei einem Patzer kann es durchaus geschehen, dass Helden ins Wasser stürzen.



5 Wasserleichen
INI-Basis 6 AT 6 PA 0 RS 2 KO -
TP W+2 (Raufen) MR 15
siehe auch Blutrosen und Marasken, S.79

Nachdem die Untoten von Helden und Mannschaft besiegt worden sind, fällt auf, dass sie alle zerschlissene graue Leinenroben mit blaugrünen Stickereien tragen. Zwei von ihnen weisen auf dem Handrücken einen großen verbrannten Fleck auf
Es handelt sich um die Novizen und Akoluthen des geschändeten Tempels, deren Leichen Gerbila einfach in den Fluss werfen ließ, nachdem sie den Akoluthen die Delphintätowierungen vom Handrücken gebrannt hatte.

Eine Audienz

Salmingen ist eine kleine beschauliche Provinzstadt, die sich an den Rand des Dunkelwaldes schmiegt und außer Burg Dunkelforst, dem Sitz des Herrn der gleichnamigen Baronie, keine auffälligen Gebäude besitzt. Die Menschen hier leben vom Ackerbau und den wenigen Gütern, die sie dem Wald abtrotzen können. Denn obwohl die Landstraße bis nach Almada führt, kehren nur wenige Reisende ein.

Als die Helden sich nach dem Tatzelwurm erkundigen, zeigen sich die Dörfler erstaunt und berichten, dass sich dieser bei Schwarztannen im Norden befindet. Es wird klar, dass Rimmbart den Helden falsche Informationen gegeben haben muss. Derweil meldet Kollbarsch den Angriff auf seine Barke beim Dorfschulzen Tsalund Brakweiler. Dieser ist bestürzt, da zuletzt mehrmals tote Fische, verwesende Pflanzenteile und Algen im Fluss bemerkt wurden und gestern gar ein Kind von stachelbewehrten Fischen angegriffen wurde. Also entscheidet er, dass der Baron von den Ereignissen in Kenntnis gesetzt werden muss und bittet die Helden, ihn als Zeugen zu begleitet.

Also begeben sich Kollbarsch, Brakweiler und die Helden zur Burg Dunkelforst, die eine Meile außerhalb am Waldrand gelegen ist. Dort sprechen sie bei Baroness Charissia von Salmingen vor, der Schwester des abwesenden Barons Gundulf. Sie hört sich den Bericht ungeduldig an und teilt die Besorgnis des Dorfschulzen keineswegs; sie ist nicht bereit, Bewaffnete flussaufwärts zu schicken, um die Vorfälle untersuchen. Die Rakula entspringe schließlich in Garetien und fließe vor Salmingen durch die Baronie Herbonia, weswegen die Angelegenheit gar nicht in ihren Zuständigkeitsbereich falle.

Brakweiler wendet sich nun an die Helden und bittet sie, die Rakula hinaufzuwandern und nach der Quelle des Übels suchen. Ehrensache, den Salmingern zu helfen, anstatt abzureisen und das Dorf der Bedrohung zu überlassen! Sollten einige Helden auf eine Belohnung spekulieren, können sie von der Baroness keinen Kreuzer erwarten. Brakweiler bietet ihnen nötigenfalls das Ersparte der Bauern (etwa 7 Dukaten) als Entgelt an. Doch es sollte außer Frage stehen, dass die Helden dieses Geld von den armen bedrohten Bauern ablehnen.

Am Flussufer entlang

Die wackeren Helden treffen natürlich die richtige Entscheidung und wandern nach einer kurzen Rast auf einem Pfad am Südufer der Rakula entlang, um nach einer Erklärung für die seltsamen Ereignisse zu suchen. Der Weg steigt nur sanft an und ist leidlich gangbar, so dass sie gut vorankommen. Sie lassen den Dunkelwald hinter sich und dringen in sanft gewelltes Grasland vor, das mit Sträuchern und Wiesen bestanden ist und vom glitzernden Band des Flusses durchströmt wird. Die Auen der Rakula sind fruchtbar und bieten einer üppigen Pflanzen- und Tierwelt Lebensraum. Oft sind die für diese Gegend typischen Menhire und Findlinge zu erblicken: einzeln oder in Gruppen stehend und an vielen Stellen mit Flechtmoos bewachsen. Näheres zum Kosch und der Region siehe **Land der stolzen Schlösser,** S. 98ff.

Anfangs ist die Landschaft reich an Singvögeln, Pfeifhasen und Fasanen, die Helden stolpern beinahe über Wirseikraut und Tarnele und die *Wildnislebeii-Proben* gehen leicht von der Hand. Doch im Laufe der Tage wandelt sich das Bild und die Gruppe stellt fest, dass mit dem Fluss tatsächlich etwas nicht stimmt. Immer öfter erlebt sie Anzeichen der fortschreitenden Pervertierung der Rakula: Modergestank liegt in der Luft, schillernde Aasfliegen schwirren umher, ganze Ballen verwesender Pflanzenteile treiben in der Strömung. Am Ufer entdecken sie einen Rotpüschel, der anscheinend beim Trinken verendet ist. Das Wasser besitzt stellenweise eine schwärzlich-ungesunde Färbung. In immer kürzeren Abständen sind darin ölige Schlieren und tote Fische zu entdecken. Herabhängende Zweige von Trauerweiden werden von schleimigen Algen überzogen, Tiere sind extrem aggressiv und Pflanzen wuchern ungehemmt. Trinkwasser wird zum Problem. Die Suche nach einer reinen Quelle kann in der Nähe des Tempels Stunden dauern.

Streuen Sie in unregelmäßigen Abständen immer bedrohlicher werdende Anblicke und Ereignisse ein, durch die sich die idyllische Atmosphäre der ersten Meilen nach und nach in eine erschreckende Szenerie verwandelt. Der Tempel der Funkelnden Wasser liegt etwa 45 Meilen von Salmingen entfernt, doch werden die Helden einige Male aufgehalten, so dass sie das Ziel ihrer Reise erst am dritten Tag erreichen werden.

Wer Fäulnis sät

Am Ende des ersten Tages kreuzt der Weg einen kleinen Bachlauf, dessen Wasser besonders verdorben ist: Grässlicher Gestank geht von seiner Oberfläche aus, die wie totes Fleisch gefärbt ist. Die Federn einer verendeten Trappe sind zur Gänze verfault. Der Bach entspringt in einem nahen Waldstück, aus dem schrille Schreie zu hören sind. Wenn die Helden sich dem Wald nähern wollen, sollten sie dem Wasser besser nicht zu nahe kommen.

Im Wald schlägt ihnen im Schatten von Rotbuchen und Eslamserlen sofort ein fauliger Gestank entgegen, der stärker wird, je näher sie den Schmerzenslauten kommen. Der Bach entspringt neben einem Menhir, und auf der Quelle thront eine wahrhaft scheußliche Pflanze, die der Göttin Peraine Hohn lacht. Um sie herum liegen Dutzende von kleinen und größeren Tieren, die von dem Wasser getrunken haben und nun still verkrümmt daliegen oder sich in Schmerzen auf dem Boden winden. Die Schreie stammen von einem Gänseluchs, der sich tief in die eigene Flanke verbissen hat.

Bei der Pflanze handelt sich um einen Schwarmschwamm: *ein* drei Spann durchmessender Klumpen schwammartigen Gewebes von eitriger Farbe, um den sich weit ausladende Blättern aus Algengespinst gruppieren. Unzählige haarfeine Wurzelfäden graben sich in Erdreich, Pflanzenteile und selbst das Gestein des Menhirs. Das Wasser des Baches fließt durch das Schwammgewebe, und wenn es wieder austritt, ist es zu verfluchtem Unwasser geworden. Dies ist ein Schwarmschwamm, eine der Pflanzen, mit denen Gerbila das Flusswasser verdirbt. Dabei handelt es sich um eine daimonide Pflanzenart, die per dämonischer Pervertierung aus Eitrigen Krötenschemeln hervorgegangen ist.

Die Helden werden diese Monstrosität sicherlich von Deres Antlitz tilgen wollen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn sie werden sofort von den sterbenden Tieren angegriffen, die die Pflanze verteidigen. Zwar sind Wiesel, Frösche und Rebhühner keine echte Bedrohung, doch Wildkatzen und Habichte, selbst Igel können den Helden durchaus zu Leibe rücken, zumal die Tiere Lutanas, Tollwut und die gefährliche Schwarze Wut übertragen können (Krankheiten: siehe Enzyklopaedia Aventurica, **S.** 92ff, und **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotus,** S. 82f). Um den Schwarmschwamm zu vernichten, muss das Schwammgewebe zerstört werden, wobei nach jeder gelungenen Attacke Unwasser herausspritzt, das die Haut leicht verätzt.

Schwarmschwamm
LE 60 **RS 2** **TP** W-2 (Unwasser) **GW 5**
Tiere, die vom pervertierten Wasser direkt an der Pflanze trinken, verteidigen sie ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben.

Im Schlamm neben dem Menhir entdecken die Helden menschliche Fußabdrücke, die etwa zwei Tage alt sind. Sie stammen von Kopper und seinen Gehilfen, die den Schwarmschwamm hier ausgesät haben.

Gespitzte Ohren

Das Rakulawasser ist nach dem Schwarmschwamm etwas besser geworden, doch am zweiten Tag verschlechtert es sich wieder deutlich. Vor der Tarnelmündung steigt das Gelände zu einer breiten Hügelkuppe an, auf der der Weg endet. Auf dem höchsten Punkt des Hügels steht eine kreisrunde Gruppe von Dolmen, großen tischförmigen Steinen, aus deren Mitte eine Rauchfahne aufsteigt: Fünf Reisende nutzen die Steine als Windschutz und sitzen sorglos um ein Feuer herum, über dem eine Ente brät. Es handelt sich um den Halbelfen Kopper und vier Söldner, die in Gerbilas Auftrag erst das Tatzelwurm-Gerücht verbreitet haben und nun Schwarmschwämme aussäen. Sie befinden sich auf dem Weg zurück zum Tempel und fühlen sich so sicher, dass sie keine Wachen aufstellen.

Je nach Temperament und Vorsicht der Helden werden sie entweder offen zu den Söldnern treten oder sich heranschleichen, um das Gespräch zu belauschen. Wenn sie ans Feuer treten, lädt Kopper sie ein, sich zu ihnen zu setzen und zu plaudern. Andernfalls hören sie nichts, das Aufschluss über Herkunft und Gesinnung der Truppe geben könnte, werden aber möglicherweise beim Lauschen entdeckt.

Versuchen Sie, das Gespräch zwischen den beiden Gruppen so zu gestalten, dass die Helden Kopper und seinen Gefährten zwar misstrauen, aber keinen konkreten Grund erhalten, sie anzugreifen. Streuen Sie kleine Details ein, die darauf hindeuten mögen, dass man etwas zu verbergen hat, aber auch auf gesundem Misstrauen Fremden gegenüber beruhen könnten: Einer der Schurken verstaut betont unauffällig einen kleinen Leinenbeutel in seinem Rucksack, die Hand einer breitschultrigen Frau ist stets in der Nähe ihrer Axt. Kopper führt die Unterhaltung beinahe alleine und beantwortet Fragen der Helden nur ausweichend, ist aber selbst sehr wissbegierig. Besonders interessiert ihn, was die Helden in diese Gegend verschlagen hat. Wenn sie ihm von Rimmbarts Täuschung berichten, ist er ehrlich verärgert über dessen Hinterlist.

Nach einer Weile des Misstrauens bittet Kopper einen seiner Begleiter, mit ihm nach Feuerholz zu suchen. Das ist nur ein Vorwand, denn er will mit seinem Kumpan das weitere Vorgehen besprechen — kurz, er will klären, wie sie die Helden am einfachsten loswerden. Das Misstrauen der Helden sollte jetzt ausreichen, den anderen etwas auf den Zahn zu fühlen (falls nicht: der Holzvorrat ist noch beträchtlich), so dass sie vermutlich den Versuch unternehmen, das Gespräch zwischen dem Halbelfen und seinem Begleiter zu belauschen. Da die drei verbliebenen Söldner immer noch am Feuer sitzen und die Gruppe misstrauisch beäugen, müssen sich die Helden also etwas einfallen lassen, um an den Dreien vorbeizukommen, wobei List oder eine magische Ablenkung roher Gewalt sicherlich vorzuziehen sind.

Wenn sich einer der Helden an die beiden Redenden heranschleicht, kann er folgende Gesprächsfetzen erlauschen:

"Es war mir von Anfang an klar, dass die Tatzelwurmscharade nicht ausreichen würde, um alle Abenteurer fernzuhalten."

"Bisher haben die Plakate ihren Zweck erfüllt, das sind die ersten Reisenden aus Ferdok seit zwei Wochen."

"Dennoch. Einen Tatzelwurm erfinden — orkischer Stumpfsinn!"

"Gerbilas Plan ist bis jetzt aufgegangen. Trotzdem muss sofort einer von uns zum Tempel und ihr Meldung erstatten."

"Der eine von den neuen, der mit dem wachen Blick: Ich schätze, er hat den Braten gerochen."

"Sie werden dennoch alle sterben. Wir machen es wie die Maraskaner: Wenn sie schlafen, ssst — Kehle durch."

Die Helden wissen also, woran sie sind und sie werden versuchen müssen, Kopper und die anderen zu überwältigen, bevor diese ihren Plan in die Tat umsetzen und sie töten. Dabei hat die Heldengruppe den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite und nutzt ihn hoffentlich gut aus. Denn die Schurken sind passable Kämpfer, und Kopper kann zudem noch seine Magie einsetzen. Die Werte von Kopper und den Söldnern finden Sie im **Anhang** auf Seite 33.

Sobald sich der Sieg der Helden abzeichnet, wird Kopper fliehen (notfalls benutzt er ein TRANSVERSALIS-Amulett), und auch die anderen Söldner werden einen aussichtslosen Kampf nicht fortsetzen, sondern lieber ihr Heil in der Flucht suchen.

Die zurückgelassenen Rucksäcke enthalten neben gewöhnlicher Reiseausrüstung einen Stapel der Tatzelwurm-Pergamente, die die Helden schon aus Ferdok kennen, und einige Dukaten (2W6). Zudem finden sie einen Beutel, der mehrere Dutzend kleine, feuchtglänzende Kugeln enthält: Schwarmschwammsamen. Sobald ein Held einen von ihnen mit der bloßen Hand berührt, treiben haarfeine Wurzeln dämonisch schnell aus dem Samen und graben sich in seine Haut (1 SP). Der Samen sollte möglichst schnell entfernt werden. Ansonsten wuchert bald ein Schwarmschwamm auf der Haut des Betroffenen — die garstigen Auswirkungen dessen seien Ihnen als Spielleiter/in überlassen.

Der Geweihte

Von der Hügelkuppe herunter ist die Tarnelmündung bereits zu sehen, und nach wenigen Stunden Fußmarsch haben die Helden sie erreicht. Die Tarnel vereinigt sich von Süden her kommend mit der Rakula. In der Südhälfte weist die Rakula einige flache Sandbänke auf, die das Überqueren des Zuflusses erleichtern. Die Wasserqualität der Rakula ist schlechter denn je, die der Tarnel dagegen gut — nicht umsonst ist der Name dieses Flüsschens mit dem der Heilpflanze verwandt...

Auf einer der Sandbänke wurde der geschändete Leichnam Elidor Azurquells angespült. Er bietet einen grausigen Anblick: Seine Augen blickend verzweifelt ins Leere, Brand- und Messerwunden übersäen seine Haut, und das Stirnband aus Blutrochenhaut, das heilige Abzeichen eines Tempelvorstehers, hat sich wie ein Schraubstock um seinen Schädel zusammengezogen. Seine linke Hand zeigt eine Delphintätowierung, die allerdings grausam verzerrt ist und Efferd Hohn lacht. Eventuell erinnern sich die Helden daran, dass die Wasserleichen kurz vor Salmingen ebenfalls Male auf den Handrücken hatten, denn den Akoluthen wurden die Tätowierungen ausgebrannt.

Elidor ist glücklicherweise nicht zum Untoten geworden. Statt dessen aber hat sich eine ganze Schar von aggressiven Flusskrebsen (siehe **Bestiarium Aventuricum,** S. 186) unter seinem Leichnam eingenistet, die die Helden als unwillkommene Störung betrachten.

Für das letzte Stück der Flussüberquerung hatten Kopper und seine Gefährten einen ufernahen Baum gefällt, der als Brücke von der letzten Sandbank ans Ufer diente und auch auf der Flucht vor den Helden die Überquerung ermöglichte. Wenn zwei oder mehr Schurken vor den Helden geflohen sind, haben sie den Baumstamm ans Ufer ziehen können, so dass die Helden das letzte Stück durch das Unwasser schwimmen müssen. Ist Kopper alleine entkommen, dann besteht die Brücke noch und die Helden erreichen das Ostufer trockenen Fußes, wo sie ihren Weg fortsetzen.

Eine neckische Begegnung

Gerbilas Tun ist nicht nur den Salmingern ein Dorn im Auge. Auch die nichtmenschlichen Bewohner der Rakulaauen haben unter der Pervertierung des Flusses zu leiden, und zu ihnen gehört insbesondere der Kobold Kaxumastelpraum. Bereits seit Tagen streift er durch die Gegend und versucht, etwas gegen die Vorgänge in 'seinen' Auen zu unternehmen. Nachdem die Helden die Tarnel überquert haben, kreuzt er unbemerkt ihren Weg, hält sie zunächst für die Schuldigen und versucht, die vermeintlichen Feinde aus der Gegend zu vertreiben.

Kobolde sind außergewöhnliche Wesen (Bestiarium Aventuricum, S. 235), die neben anderen Eigenheiten kaum jemandem ein echtes Leid zufügen. Darum versucht Kaxumastelpraum, den Helden auf andere Weise beizukommen, und schon bald geschehen seltsame Dinge: Ein Held stolpert scheinbar grundlos, ein Rucksack bekommt unbemerkt ein Loch und der Inhalt fällt Stück für Stück auf den Weg, ein Gürtel reißt und die Beinkleider des Betroffenen fallen herab. Abends ergießt sich ein Wasserschwall von oben ins Feuer herab, löscht es zischend und dampfend und jagt allen einen gehörigen Schrecken ein. In der Nacht schleicht Kaxumastelpraum um das Lager herum und bringt die Helden durch knackende Zweige und schauriges Heulen um ihren Schlaf, hinterlässt aber keinerlei Spuren.

Am nächsten Morgen setzen die Helden ihre Wanderung fort, auch wenn der unsichtbare Begleiter an den Nerven zehrt. Und er ist keineswegs verschwunden: Eine knappe Meile nach dem Lagerplatz befindet sich eine magisch getarnte Grube auf dem Weg, in die der vorangehende Held auch prompt hineinstürzt. Der Grund der Grube ist weich gepolstert, so dass der Held keinen Schaden nimmt, doch klebt er unerklärlicherweise am Boden fest und kann nur unter größten Mühen wieder herausgezogen werden.

Da die Gruppe auch nach diesem- Anschlag weiterzieht, muss der Kobold zu noch härteren Bandagen greifen: Er wirft einen Zauber auf einen der Helden, woraufhin dieser langsam wie ein Ballon zu schweben beginnt! Wenn ihm keiner der anderen hilft, wird er vom Wind davongetragen werden und sanft über die Landschaft gleiten.

Doch der Schabernack nimmt ein plötzliches Ende, als der Kobold vor Begeisterung unvorsichtig wird und dem Fluss zu nahe kommt. Eine unnatürliche Ranke wickelt sich um seinen Fuß und zerrt ihn langsam, aber unerbittlich ins Unwasser hinein. Es bleibt ihm keine Wahl, als die Helden um Hilfe zu rufen!

Nun haben die Helden also den Verursacher all der Streiche entdeckt und verstehen hoffentlich Spaß — denn in Kaxumastelpraum finden sie einen wertvollen Verbündeten. Indem sie ihm glaubhaft versichern, dass sie ebenfalls auf der Suche nach den Urhebern der Schwarmschwämme sind, können sie sein Vertrauen erringen. Dabei ist das Wichtigste, keinen Ärger über die erlittene Unbill zu zeigen, denn Kaxumastelpraum hasst es zutiefst, wenn seine Scherze nicht allseits beklatscht und gelobt werden. Und gerade für den Ballon-Helden mag das kaum das Naheliegendste sein ...

Wenn es den Helden gelingt, den Kobold zu überzeugen, dass sie nichts Böses im Schilde führen, wird er ihnen helfen, wo er kann. Er kennt sich in der Gegend bestens aus, kann mit Vierblättrigen Einbeeren aushelfen, und wenn sie auf die Idee kommen, ihn nach einem Efferd-Tempel zu fragen, berichtet er von einer "heiligen Quelle" ganz in der Nähe. Als die Gruppe sich dorthin aufmachen will, kommt ihm eine Idee: Er kündigt an, "Verstärkung" zu holen und ebenfalls zur heiligen Quelle zu kommen — und verschwindet wie vom Erdboden verschluckt...

Dem Frevel ein Ende

Der Pilgerpfad

Kaxumastelpraum hatte keineswegs gelogen: Keine drei Stunden, nachdem sie ihm begegnet sind, gelangen die Helden an eine einfache Brücke aus Seilen und Brettern, die nahe der Einmündung eines stark pervertierten Flusses über die Rakula führt. Ein Holzschild, das eine Fontäne unter einem Regenbogen zeigt, wurde in zwei Teile zerbrochen und auf den Boden geworfen. Hinter der Brücke beginnt der sicher noch einmal zwanzig Meilen lange Pilgerpfad zum Tempel.

Der Halbelf Kopper hat ihn allerdings bereits vor den Helden erreicht und will sie nun endlich ausschalten. Er und ein weiterer Söldner lauern den Helden auf und beschießen sie mit Pfeilen, sobald diese die Brücke überqueren und keinen Raum zum Ausweichen haben. Unter der Brücke lauert ein von Gerbila kontrollierter Zwergkrakenmolch, um zu verhindern, dass die Gruppe einfach durch den Fluss schwimmt.

Die Helden müssen nun einen Plan ersinnen, wie sie dieses Hindernis möglichst schnell überwinden. Vielleicht hangeln *sie* sich unter der Brücke entlang oder bauen einen großen Holzschild gegen die Pfeile? Belohnen Sie listenreiches Vorgehen und kluge Ablenkungsmanöver mit Erfolg — lassen Sie die Helden erkennen, dass sie mit planvollem Vorgehen weiter kommen als mit Brachialgewalt.

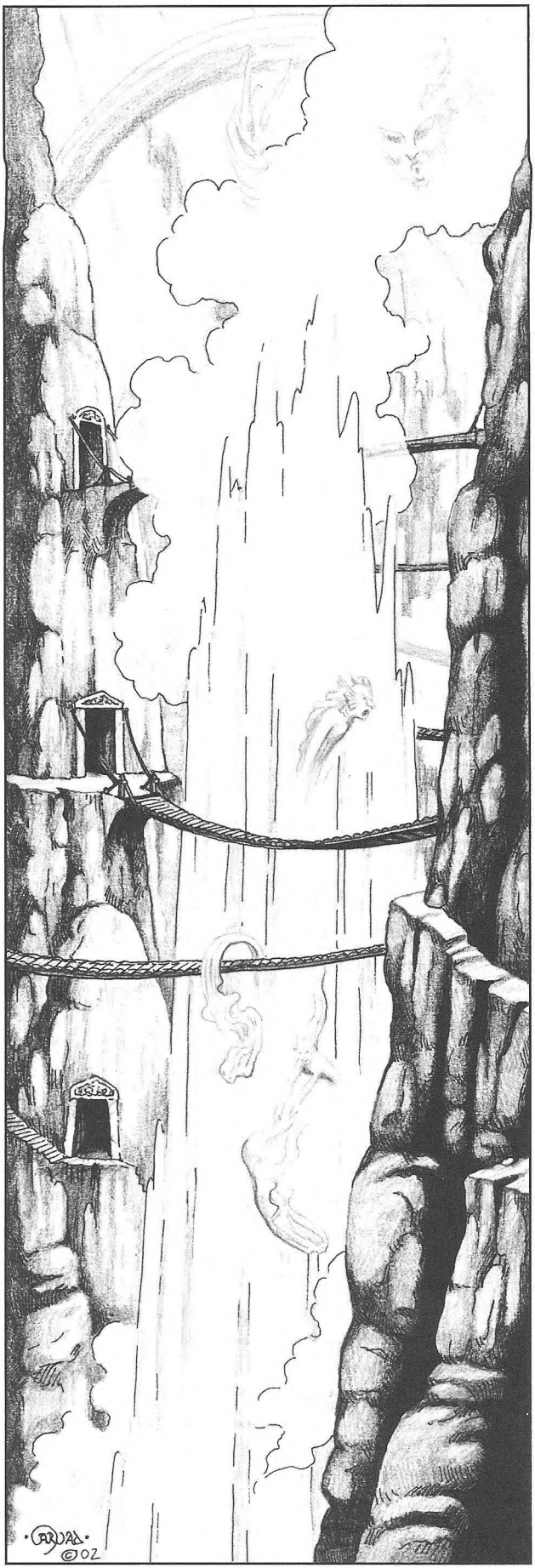
Zwergkrakenmolch
INI-Basis 5 **AT 4x8** **PA 0** **LE 60**, davon **5** pro Tentakel
TPW+4(Biss) **RSO** **MR 8**
Siehe auch **Bestiarium Aventuricum**, S.172

Nachdem sie die Brücke überwunden haben, folgen die Helden dem Pilgerpfad auf einen alleinstehenden Hügel zu, zwischen dessen zwei felsigen Kuppen der Fluss herunterströmt. Dort oben liegt die Quelle mit dem Tempel der Funkelnden Wasser. Der Pfad führt durch morastiges Gelände am Flussufer entlang, in dem sich widerliche Kreaturen tummeln und schleimige Auswüchse nach den Stiefeln tasten. Der Pfad erklimmt den schmalen Südhang des Hügels durch zwei lange Reihen von Menhiren hindurch und endet in einen Hohlweg, der von Sprühnebel erfüllt ist.

Der Tempel der Funkelnden Wasser

Der Hohlweg ist mit Sprühnebelschwaden angefüllt, so dass man sich wie in einer Waschküche fühlt und kaum die Hand vor Augen sehen kann — und gleichzeitig ist der Untergrund schrecklich schlüpfrig. Die Helden durchqueren ihn und stehen endlich im Tempel der Funkelnden Wasser, dem Ziel ihrer Reise.

Der Anblick des Tempels raubt jedem Betrachter zunächst den Atem. Die Quelle des Flusses liegt in einer tiefen Schlucht zwischen den beiden Gipfeln des Hügels. Von ihrem Grund schießt das Wasser in einer Fontäne empor, deren Höhe mehrere Schritt beträgt. Winde pfeifen und heulen efferdgefällig durch die Schlucht, zerstäuben die Wassersäule in unzählige feuchte Schleier und sorgen für ein unbeschreibliches Farbenspiel, wenn Praios' Licht die Regenbogen aus den Sprühnebeln entstehen lässt, nach denen das Heiligtum seinen Namen hat.



Unzählige schmale Stege sind an Seilen kreuz und quer in der Schlucht aufgehängt und verbinden Kavernen und kleine Höhlen in den Felswänden, in denen sich die Tempelräume befinden. Auf diesen Brettern wandelten Geweihte und Pilger entlang, um dem Launenhaften nahe zu sein - und näher kann man Efferd in dieser Sphäre kaum kommen. Unablässiges Dröhnen und Brausen verschluckt alle anderen Geräusche, während die herabsinkenden Wasserschleier das Gefühl vermitteln, man befände sich unter Wasser. Es drängt sich der Gedanke auf, dass die Urgewalten, über die Efferd gebietet, von Sterblichen niemals begriffen, sondern an Orten wie diesen höchstens erahnt werden können.

Früher wimmelte es in der ganzen Schlucht von minderen Elementarwesen aus Wasser, Luft und Erz: Da waren Meerschaummännchen und Gischtklabauterzu entdecken, Pfeifböen und bizarr geformte Nebel erfüllten die Luft. Ganze Familien von Wellenwirrlingen und Brandungsgeistern zogen ihre Bahnen und hier und da standen Kupferknechte oder eine kantige Steinstele, die mahlende Geräusche von sich gaben. Manchmal trafman hier Elementare des Wassers und der Luft an, und ganz selten einmal war es einem Pilger gar vergönnt, einen prustenden Dschinn des Wassers aus der Quelle emporsteigen zu sehen, der hier im wahrsten Wortsinn in seinem Element war.
Doch nach der Entweihung des Heiligtums hat Gerbila ganze Arbeit geleistet und die Schlucht mit Charyptoroths Macht erfüllt. Das Becken, in dem sich das Quellwasser sammelt, ist bereits an den meisten Stellen mit wuchernden Schwarmschwämmen besetzt. Wenn das Wasser hinaufschießt, ist es noch rein und klar, doch sobald es von Sumus Griff gepackt nach unten fällt, wird es von den Schwarmschwämmen aufgesogen und in Unwasser verwandelt. Die Oberflächen des Sammelbeckens und des Flusses auf der Südseite sind mit schillernder Fäulnis bedeckt. Und darunter bewegt sich Unsägliches, als wolle es ans Licht Deres dringen und sei kurz davor, die Fesseln abzustreifen. Die Mindergeister haben sich größtenteils an andere Orte zurückgezogen, die noch verbliebenen wirken schwach und hinfällig.

Die Druidin selbst befindet sich unten zwischen den Schwarmschwämmen, wo sie auf dem Panzer eines Malmers durch das Unwasser stakt. Hier hegt und pflegt sie die daimoniden Pflanzen, verfüttert unvorsichtige Elementarwesen an die Kreaturen im Wasser und sorgt dafür, dass die Befreiung seines charyptoiden Schlangenwesens fortschreitet.

Kampf um die Quelle

Die Suche der Helden ist vorüber: Sie haben die Quelle des Übels erreicht, der Ursprung der Pervertierung liegt zum Greifen nahe und sie können Gerbilas Pläne endgültig durchkreuzen. Auf den Stegen **kommt** es zum **Kampf** gegen die verbliebenen Söldner, die von Gerbilas ehemals siebenköpfiger Truppe noch übrig sind, Kopper (sofern er noch lebt) und natürlich gegen die Druidin selbst. Durch die Umgebung ist dieses Gefecht jedoch alles andere als gewöhnlich:

- Die Stege haben kein Geländer und sind nass und glitschig, so dass Helden und Gegner stets Gefahr laufen hinunterzustürzen. Es ist möglich, Gegner mit gezielten Stößen oder Schlägen aus dem Gleichgewicht zu bringen und vom Steg zu stoßen. Es ist Helden (und Söldnern) möglich, mit einer ***Körperbeherrschung-Probe*** +4 auf einen erreichbaren **Steg** zu springen oder sich im Sturz an einem tieferliegenden Brett oder Seil festzuhalten.
- Die Sprühnebelschwaden der Wasserfontäne durchnässen die Kämpfenden nicht nur von Kopf bis Fuß, sondern sie bieten auch die Möglichkeit, sich hinter besonders dichten Wasserschleiern zu verbergen, sei es für eine Verschnaufpause oder einen Hinterhalt.
- Durch die Wasserschleier in der Schlucht sind Bögen und Armbrüste nutzlos. Wurfwaffen erhalten einen Malus von drei Punkten.

Die Söldner versuchen, die Helden hinunter in die Schwarmschwämme zu stoßen. Dazu bedienen sie sich allerlei schmutziger Tricks und versuchen beispielsweise, die Halteseile eines Steges zu kappen, den gerade ein Held überquert. Achten Sie allerdings darauf, dass die Helden nicht ahnungslos in solche Fallen hineinlaufen, denn wer in dieses Unwasser fällt, dem gnade Efferd. Gerbila nutzt ihre Paktgabe aus sicherer Entfernung heraus, indem sie die Wasserfontäne zu gezielten Stößen gegen Stege und Helden umlenkt.

Nach einigen Waffenwechseln (sobald Ihre Helden in Bedrängnis geraten) trifft schließlich Kaxumastelpraum ein, und mit ihm die angekündigte Verstärkung: eine unüberschaubare Zahl von Elementarwesen aus Wasser und Luft schwirrt, braust, weht, plätschert und gluckst in die Schlucht hinein, erfüllt sie mit der Präsenz der ungetrübten Elemente und wirft sich auf der Seite der Helden in den Kampf. Dutzende von Mindergeistem umschwirren die Söldner und rauben ihnen die Orientierung, Elementargeister stürzen sich rücksichtslos auf die Schwarmschwämme und eine Windhose fängt einen stürzenden Held auf und setzt ihn behutsam auf einem freien Steg ab. Die Elemente greifen endlich selbst ein und beteiligen sich am Ringen um die Quelle. Kaxumastelpraum hält sich aus dem eigentlichen Gefecht heraus, ruft aber bedrohten Helden Warnungen zu und beschimpft Gegner oder lenkt sie ab.

Wenn Gerbilas Fußvolk geschlagen ist, bleibt die Paktiererin alleine auf ihrem Malmerfloß zurück. Besiegt, doch nicht geschlagen, greift sie zum letzten Mittel, um das Wesen doch noch zu befreien: Sie opfert ihr eigenes Leben. Mit den Worten "Und die nachtblaue Herrin wird doch über den Großen Fluss kommen!" stürzt sie sich kopfüber in die Schwarmschwämme hinein und verschwindet im Unwasser. Langsam beginnt es zu schäumen und zu brodeln, und etwas steigt aus dem Wasser an die Oberfläche empor ...

Doch es ist keine Kreatur der Niederhöllen, die sich je'zt aus den Fluten erhebt, sondern etwas gänzlich anderes: Ein Dschinn des Wassers wächst aus der Quelle in die Höhe, gestaltgewordenes Fließen in Form eines zornigen Mannes, sechs Schritt hoch und beseelt von Kraft und Ungestüm, die ihresgleichen suchen. Er hält die Paktiererin mühelos in der ausgestreckten Rechten und seine wässerige Stirn kräuselt sich wellenförmig, während Gerbila kreischend und heulend ihre Herrin anfleht. Der Dschinn beachtet ihr Toben nicht, sondern stößt ein gewaltiges Gurgeln aus, das von den Felswänden wiederhallt, um mit seinem Opfer in den Fluten zu verschwinden, die die schreiende Drudin verschlucken, als habe es sie nie gegeben. Das Wesen, das unter der Quelle lauert und harrt, bleibt gefangen, und durch die Schlucht wehen Sprühnebelschleier und ein Tauch von Unvergänglichkeit...

Leicht verdientes Gold

Die Helden haben ihre Aufgabe erfüllt und können sich in dem Wissen auf den Heimweg machen, dass die Quelle ihr düsteres Geheimnis auch weiterhin sicher verwahrt. Sie sollten die Efferd-Kirche von den Vorfällen in Kenntnis setzen, damit der Tempel bald wieder besetzt wird. Jeder Held erhält ein Handgeld in Höhe von 30 Dukaten und den Segen des Tempelvorstehers hür Göttertreue und selbstlosen Einsatz.

Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers erhält jeder Held **200 AP.**

Als spezielle Erfahrungen können die Helden *Wildnisleben, Körperbeherrschung* sowie *Götter/Kulte* verbuchen.

Was nun, Gefährten?

Trotz der Niederlage Gerbilas sind einige Fragen offen geblieben. Hat sie auf eigene Faust gehandelt? Ihre umfassende Vorbereitung und die große Menge der Schwarmschwammsamen legen eher die Möglichkeit nahe, dass sie einen von langer Hand vorbereiteten Auftrag ausführte. Doch wer könnte der Drahtzieher sein, von wo aus agiert er? Wer könnte ein Interesse daran haben, den Kernprovinzen des Reiches schweren Schaden zuzufügen?

Wenn Ihnen und Ihrer Spielrunde das Abenteuer gefallen hat, können Sie ein Folgeszenario anschließen, in dem die Efferd-Kirche oder der Landesherr die Helden beauftragt, die Hintergründe von Gerbilas Plan zu enthüllen. Denn neben den Dämonenpaktierern im Osten, denen ein solcher Frevel immer zuzutrauen ist, könnten auch einflussreiche Koscher Gerbila geholfen haben: Sie war bestens über die Gegend um die Quelle informiert, das Gerücht über den Tatzelwurm wurde erstaunlich schnell und wirkungsvoll ausgestreut — vielleicht zu schnell, als dass eine Bande von Strauchdieben alleine dafür verantwortlich sein könnte ...

Steckt vielleicht gar Baron Gundulf von Salmingen dahinter? Welche Rolle spielt seine Schwester Charissia, die ihre Kindheit in einer fremden Klosterschule verbracht haben soll?

(Tatsächlich in einer Borbaradianer-Abtei — zusammen mit Azaril Scharlachkraut, der engsten Vertrauten Xeraans, welcher den Charyptoroth-Splitter der Dämonenkrone besitzt...)

Anhang

Dramatis Personae

Gerbila die Grave, Druidin und Charyptoroth-Paktiererin

Gerbila lebte jahrzehntelang als gemiedene Einsiedlerin am Neunaugensee in Weiden. Als vor einigen Jahren furchterregende Wesen aus dem See krochen, verschwand die alte, aber kraftvolle Druidin spurlos. Schon damals wollten die Gerüchte, sie habe ihre Seele verpfändet, nicht verstummen. Wo sie sich in der Zwischenzeit aufhielt, ist nicht bekannt.

Ihr Pakt mit Charyptoroth verleiht ihr die Gabe, kleinere Mengen Wasser durch ihren Willen zu lenken. Das Dämonenmal, Zeichen ihres Paktes, trägt sie auf dem Kopf: Ihr vormals kahler Schädel ist von unzähligen peitschenden Tentakeln bedeckt.

INI-Basis7 AT 10/ PA 11 RS 1 (Kutte)
TPW+1(Stab) **MR7 AsP27 LeP33 KO 9**
Zauber: Gardianum **8**, Große Verwirrung **10**, Halluzination **7**, Zunge lähmen **4**, Dunkelheit **7**

Kopper, Halbelf und Anführer der Söldner

Der verschlagene Halbelf kannte seine Eltern nie und schlug sich zeit seines Lebens alleine durch. Er verdingt sich mit einigen Kumpanen als Söldner, allerdings weit jenseits von Recht und Gesetz — seine Bande von Abschaum hat schon manchem ehrbaren Bürger aufgelauert und den Schädel eingeschlagen. Gerbilas Angebot, für eine stattliche Summe ein paar Pergamente in Ferdok aufzuhängen, ließ er sich nicht entgehen, und da sie verlässlich zahlt, kämpfen er und seine sieben Mitstreiter ebenso.

INI-Basis 10 AT 13 PA 12 KO11
RS 2 (wattiertes Wams) **TP W+3** (Säbel) **WIR 7**
AsP 21 LeP 30
Zauber: Blitz dich find **7**, Axxeleratus **5**, Fulminictus **4**, Armatrutz **6**

Werte eines Söldners:
INI-Basis 8 AT 11 PA 9 LeP 20 bis 25 WIR 3
RS 1 bis 2 (Kleidung, Leder) Wurfmesser/Kurzschwert/Kriegsbeil

Kaxumastelpraum, Kobold

Das Gesicht des drei Spann großen Männchens weist die prallen Backen eines wohlgenährten Säuglings auf, und er besitzt in Ansätzen auch die Mentalität eines Kleinkindes. Wenn etwas nicht nach seinem Willen geht, jemand gar seine Scherze nicht zum Lachen findet, kann er wochenlang grollen und schmollen. Doch selbst dem humorlosesten Miesmacher würde Kaxumastelpraum niemals ein Härchen krümmen ...

Baroness Charissia von Salmingen zu Dunkelforst

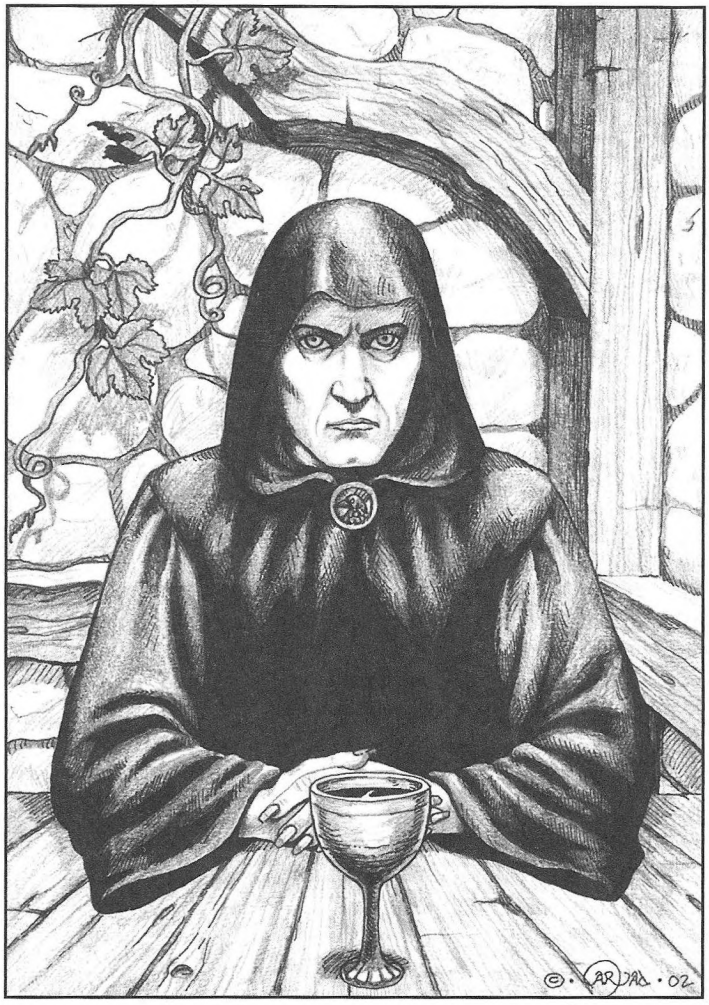
Die Schwester des Kaiserlichen Hofkämmerers hält wenig vom Regieren, sondern vertreibt sich die Zeit lieber auf Bällen oder bei der Jagd. Für ihre Untertanen hegt sie keine besondere Liebe. Ihr Haar ist flammendrot, und dass sie stets schwarze Kleider trägt, bot schon des öfteren Anlass zum Tuscheln. Siehe auch **Land der Stolzen Schlösser,** S. 140.

Golgaris Ruf

Ein Kurzabenteuer für 3–5 fortgeschrittene Helden von Heike Wolf

»Es begab sich zu jenen Zeiten, die wir auch die Dunkeln nennen, dass Boron Seinem Diener Erleuchtung schenkte. Jener Diener aber, Nemekath mit Namen, zog aus und verkündete allüberall die Macht des allgöttlichen Raben. Tausende folgten ihm, Tausende lauschten seinen Worten, und Tausende suchten Erlösung in des Unergründlichen Armen. Denn nur der selbsterwählte Weg durch die Dunkelheit mag am Ende der Seele Heil bringen und sie reinwaschen vor den Augen des Gestrengen ...«

—Fragment unbekannten Ursprungs, gefunden in der Bibliothek des Hesinde-Tempels zu Punin



Das Abenteuer

Wir schreiben das Jahr 28 Hal, Perainemond. Borbarad ist zurückgekehrt, seine Dämonenhorden haben das östliche Mittelreich überrannt und stehen nun unmittelbar davor, auch die letzten Bastionen zu durchbrechen und durch die Trollpforte ins Herzland des Reiches einzufallen.

In diesen Zeiten der Not, die allen Zwölfgöttergläubigen großen Mut und Standhaftigkeit abverlangen, scheint es angebracht, alte Fehden zu begraben und gemeinsam dem Dämonenmeister entgegen zu treten. So sind die beiden Boron-Kirchen nach langen, zähen Verhandlungen übereingekommen, eine Liturgie auszutauschen, die im Kampf gegen den Sphärenschänder von großem Nutzen sein mag. Allerdings birgt dieser Ansatz eine gewisse politische Brisanz, da besagte Liturgie dem *Codex Corvinus* entstammt, dem heiligen Buch des Nemekath, das in AfAnfa als heilig, in Punin jedoch als Ketzerwerk schlechthin gilt. Daher ist eine alanfanische Gesandtschaft nach Punin gereist, eine detailgetreue Abschrift des *Codex* im Gepäck, die den Puninern unter größter Geheimhaltung zehn Tage lang zur Verfügung gestellt werden soll.

Vermutlich wäre die ganze Angelegenheit auch ohne weitere Zwischenfälle unbemerkt von der Allgemeinheit vonstatten gegangen, hätte nicht jemand davon erfahren, der nur auf eine solche Gelegenheit gewartet hat. Bruder Odoardo, Geweihter des Boron zu Punin, hat sich schon vor einiger Zeit der offiziellen Lehre der Kirche abgewandt und in verschiedenen Häresien verloren, bis er in dem Kult des Nemekath seine Berufung gefunden zu haben glaubte. Mit Hilfe einiger Anhänger baute er in den letzten Jahren in Punin insgeheim eine Sekte auf, die mittlerweile fünfzig Mitglieder umfasst und ihn als neuen Propheten und wiedergekehrten Nemekath verehrt. Bislang konnte er sein Doppelleben geheim halten und lebte weiterhin im Tempel zu Punin, wo er beobachtete und abwartete. Mit dem Erscheinen der alanfanischen Gesandtschaft sah er nun die Gelegenheit gekommen, sich des *Codex Corvinus* zu bemächtigen und damit eines der wichtigsten Artefakte des Nemekathkultes in die Hand zu bekommen, um mit diesem Werk von Nemekaths Händen dessen Geist in sich selbst zu beschwören.

Dies ist der Moment, an dem die Helden in das Abenteuer eintreten. Odoardo spricht die Helden unter einem Vorwand an und bittet sie, das Buch zu besorgen. Da diese nichts über die tatsächlichen Hintergründe wissen, werden sie in dem guten Glauben, einer gerechten Sache zu dienen, in den folgenden Tagen das Buch stehlen und es Odoardo übergeben - der sich dann auf sein finales Ritual vorbereitet. Am nächsten Tag werden die Helden recht unsanft mit Odoardos wahren Beweggründen konfrontiert und müssen sich wohl oder übel aufmachen, um im Auftrag beider Kirchen das Buch zurückzuholen ...

Das Abenteuer gliedert sich grob in zwei größere Abschnitte. Den ersten bilden die Geschehnisse in Punin einschließlich des Diebstahls des Buches, den zweiten die Suche nach Odoardo

und dem *Codex,* die in einer blutigen Zeremonie in einem alten Kultraum unter Punin ihren Höhepunkt findet. Um den Helden in diesem doch in erster Linie von Nachforschungen und 'Detektivarbeiten' geprägten Abenteuer genügend Freiraum zu geben, werden für beide Teile vor allem Hintergrundinformationen und Motivationen der einzelnen Akteure beschrieben. Der erste Abschnitt folgt zudem einem knappen Zeitplan, der sich aus dem Verhalten der Alanfaner und Golgariten ergibt und unabhängig von dem Handeln der Helden seinen Lauf nimmt. Hilfreich für die weitere Ausgestaltung der Szenen wären auf jeden Fall die Spielhilfen Das Königreich Almada und (weniger dringlich) AFAnfa und der Tiefe Süden. Aber das Abenteuer lässt sich auch durchaus ohne Rückgriff auf diese Hintergrundinformationen umsetzen.

Im Auftrag des Raben von Punin

Anfang Peraine, 28 Hai — viele Wege führen in diesen Tagen nach Punin, und es ist anzunehmen, dass sich auch die Helden irgendwann dorthin verirren. Die Stadt brodelt schier über vor Gerüchten. Alle Welt hat nur noch Augen und Ohren für Berichte über die neuesten Entwicklungen und Geschehnisse im Osten. Lassen Sie sich bei der Schilderung ein wenig von den Berichten im Aventurischen Boten (Nr. 65-74) inspirieren, die Sie ruhig etwas verzerrt und übertrieben wiedergeben können. Schließlich haben die Nachrichten einen weiten Weg und viele Ohren hinter sich. Möglicherweise können die Helden schon hier beiläufig von der alanfanischen Gesandtschaft erfahren. Denn schließlich ist die Anwesenheit einer offiziellen alanfanischen Delegation in Punin auch oder gerade in diesen Zeiten nichts .Alltägliches ...

Der Auftrag

Für das Zusammentreffen mit Bruder Odoardo eröffnen sich Ihnen als Spielleiter je nach Interesse und Vorgeschichte Ihrer Gruppe verschiedene Möglichkeiten. Zweifelsohne können Sie auf die altbewährte Tavernenszene zurückgreifen, wenn sich ein Treffen der Mitglieder Ihrer zukünftigen Heldengruppe partout nicht anders arrangieren lässt. Stilvoller und stimmiger wäre sicher eine Begegnung im Boron-Tempel — etwa nach einem Gebet, in dessen Anschluß Odoardo den oder die Helden zur Seite nehmen würde. Wenn die Helden bereits Bekannte in Punin haben, könnte man auch daran denken, dass diese ihnen den Geweihten vorstellen als "einen Diener des Herren Boron, der mutige und zuverlässige Recken für ein borongefälliges Unterfangen sucht" — natürlich weiß der Bekannte nichts über Odoardos tatsächliche Absichten ...

In dem nun folgenden Gespräch ist es vor allen Dingen wichtig, Odoardos Glaubwürdigkeit hervorzuheben. Er wird als Vertrauter des Raben von Punin auftreten, der ausgesandt worden ist, um Recken zu finden, die bereit sind, eine göttergefällige Tat zu vollbringen, die eher die Talente des listenreichen Phex als die des Schweigsamen erfordert. Odoardo wird den Helden im Folgenden von der alanfanischen Gesandtschaft berichten, die auf Bemühungen von Commandanta Catalinya Adranez anwesend sei. Er äußert den Verdacht, dass hier gemeinsam mit einigen abtrünnigen Golgariten ketzerische Verschwörungen geplant werden, die eigentlich nur im Sinne des Dämonenmeisters sein könnten!

Um dies zu verhindern, bittet er die Helden, dem eigentlichen Grund für den Aufenthalt der Al'Anfaner in Punin nachzuspüren und ihn unverzüglich darüber in Kenntnis zu setzen (dazu können die Helden eine schriftliche Nachricht für ihn im Tempel hinterlegen). Was die finanzielle Seite anbelangt (wenn Ihre Gruppe tatsächlich jene Phexjünger in ihren Reihen weiß, die selbst in diesen Notzeiten den zwölfgöttlichen Kirchen nur gegen schnöden Mammon zu helfen bereit sind), so versichert Odoardo eine angemessene Belohnung. Auf eine konkrete Summe festgenagelt, wird er bereit sein, bis zu 10 Dukaten pro Person zu versprechen (und er hat *kein* Geld dabei, mit dem er Vorauszahlungen machen könnte ...).

Die alanfanische Gesandtschaft

Dass sich die alanfanische Gesandtschaft offiziell lediglich zu diplomatischen Gesprächen bezüglich des weiteren Vorgehens gegen die Bedrohung im Osten in Punin aufhält und kein Wort über den Codex an die Öffentlichkeit gelangt, versteht sich von selbst. Trotzdem sind 'die Al'Anfaner' ein beliebtes Ziel aller möglicher Spekulationen und Verdächtigungen, die in der ohnehin sehr aufgeheizten Stimmung in Tavernen und auf Märkten schnell die Runde machen. Es sollte die Helden also vor kein allzu großes Problem stellen, erste Gerüchte und Informationen aufzuschnappen. Getreulichere Berichte und besonnenere Meinungen werden den Helden in gebildeteren Kreisen zu Ohren kommen — so z.B. in den zahlreichen Tempeln der Stadt oder, bei ausreichend eigener Bildung (und Status), in einer einschlägigen Magier- und Gelehrtenschänke wie dem *Löwin und Einhorn.* In der Akademie selbst wird man kaum Zeit und Nerven für solche Fragen haben — immerhin bereitet man sich gerade auf eine der größten und unheilvollsten Schlachten der mittelreichischen Geschichte vor ...

Überall ist sehr schnell zu erfahren, dass die Gesandtschaft in dem Hotel *Boronsruh* residiert, wo auch schon die "Botschafterin dieser Ketzer", Catalinya Adranez, Hof hält (Näheres zu dem Hotel *Boronsruh* und der 'Botschafterin' siehe in Das Königreich Almada, S. 41 und S.100).

Die Mission ist auch in Al'Anfas höchsten kirchlichen Kreisen keineswegs unumstritten. Amir Honak musste dem Druck der Gegner dieser Politik nachgeben und die Hüterin der Nacht Vadoria Kugres als nominelle Sprecherin der Gesandtschaft akzeptieren. Er stellte ihr mit Aurelian Bonareth einen seiner Vertrauten zur Seite, der den Interessen des Patriachen Rechnung tragen soll. Durch diese Konstellation tritt die Gesandtschaft längst nicht so geschlossen auf, wie sie es eigentlich tun sollte. Allerdings entschärft sich die Situation ein wenig durch die häufigen Ausfälle der Boroni. Dazu kommen der greise und besonnene Marno Uladez, ebenfalls Geweihter des Boron, der vornehmlich als Ratgeber in Erscheinung tritt, und die blutjunge Novizin Boromira. Für den Schutz der Granden, der Geweihten und des Codex (ungefähr in dieser Reihenfolge) sorgen fünf Boronsraben sowie Bonareths persönlicher Leibwächter, der

Maraskaner Razir al'Boran. Die Boronsraben sind auch bei den Verhandlungen mit den Golgariten anwesend. Auf die Mitführung von Sklaven hat man angesichts des diplomatischen Hintergrundes der Mission offiziell verzichtet. Ob es sich bei den sechs dienstbaren Moha tatsächlich um freie Menschen handelt, mag natürlich dahingestellt bleiben ...

Für die Rückreise wird man fünf weitere Söldner anwerben, was man allerdings für die Zeit in Punin selbst als überflüssig erachtet. Schließlich hält man sich in diplomatischer Mission in der Stadt auf Sobald jedoch offensichtlich wird, dass sich die Helden mehr für die Geschäfte der AlAnfaner intetessieren, als für sie gut wäre, wird Bonareth einige Schläger (Anzahl der Helden +2) anheuern lassen, die die Helden schleunigst wieder von diesen Gedanken abbringen sollen. Notfalls nimmt man auch in Kauf, die eine oder andere (Helden-)Seele in Borons Hallen zu schicken. Es steht zu hoffen, dass die Helden dies zu verhindern wissen. Sollten sie jedoch allzu leicht mit den angeheuerten 'Schlagetots' fertig werden, wird sich Razir selbst des Problems annehmen. Und mit diesem erfahrenen Dschungelkämpfer sollten die Helden erheblich mehr Schwierigkeiten haben als mit ein paar ausgedienten Gladiatoren und Gelegenheitsschlägern ...

Werte für die Schläger:
INI-Basis 10 AT 12 PA 9 RS 1 KO 12
TP 1W+2 (Knüppel)/ **1W+3** (Säbel) **LeP 28 AuP 30**

Die Boronsraben werden sich nicht an solchen Straßenschlachten beteiligen und von Bonareth auch nicht dazu aufgefordert werden. Ihre Aufgabe ist die Sicherung des Codex und nicht die Ausschaltung vermeintlicher oder echter Spione.

Die Golgariten

Da die Erfahrung gezeigt hat, dass jede Annäherung an AlAnfa innerhalb der Kirche aufheftigsten Protest stoßen würde, hat der Rabe von Punin daraufverzichtet, weitere Kreise einzuweihen, und greift nur auf diejenigen seiner Vertrauten zurück, die seine Ansicht teilen und ein einstweiliges Entgegenkommen an AlAnfa nicht völlig ablehnen. Auf Weisung des sehr unwilligen Ritters Gernot von Mersingen wurde Thyria Alfaran, eine Hauptfrau der Golgariten, in dieser Sache seine wichtigste Verbündete und treue Sprecherin. Trotz allem kann sie ihre grundsätzliche Ablehnung gegenüber der alanfanischen Ketzerei nicht gänzlich verhehlen. Ihr zur Seite steht der junge Ritter Jacopo Trapani, der sie bei allen Verhandlungen begleitet. Von den ihr unterstellten Golgariten ist sonst niemand eingeweiht. Alfaran wird sich tunlichst davor hüten, zuviel von den Hintergründen ihrer Befehle preiszugeben - zu tief sitzt bei ihren Leuten der Hass gegenüber den Ketzern aus AlAnfa. Und die Anwesenheit der Gesandtschaft trägt nicht unbedingt zu einer Entschärfung der Situation bei.

Der Zeitplan

Damit sich die Helden nicht ewig in Punin aufhalten und tagelang vor dem Hotel *Boronsruh* auf der Lauer liegen — und weil sich auch die AlÄnfaner nicht auf Dauer in Punin vergnügen wollen — wird ein straffer Zeitplan zur Eile mahnen. Leider sind auch Odoardos Informationsquellen im Tempel nicht immer die zuverlässigsten, so dass er erst spät von den eigentlichen Absichten der AlÄnfaner erfahren hat. Daher befindet sich die Gesandtschaft zum Zeitpunkt der Anwerbung bereits seit über zwei Wochen in der Stadt. Der *Codex* wurde vor zehn Tagen an die Golgariten übergeben und hätte eigentlich am Tag der Ankunft der Helden zurückgegeben werden sollen. Allerdings verspätet sich die Rückgabe ein wenig, ein für die AlÄnfaner sehr ärgerlicher, für die Helden dagegen höchst erfreulicher Umstand, der ihnen mehr Zeit für ihre Ermittlungen lässt.

Am ersten Tag nach der Ankunft der Helden wird Bonareth die Novizin Boromira mit einer kurzen Nachricht zu den Golgariten schicken. In dieser verlangt er für den nächsten Abend nach einem Treffen, um den Grund für die Verzögerungen der Rückgabe zu erfahren. Hier ergibt sich für die Helden die Möglichkeit, mit ein wenig Geschick Zeit und Ort des Treffens zu erfahren. Boromira ist sich der Bedeutung ihres Auftrages zwar durchaus bewußt, aber da sie sehr neugierig auf die "Puniner" ist, kann man ihr vielleicht Einiges aus der Nase ziehen. Die Informationen, die die Helden erlangen können, passen zu dem von Odoardo angedeuteten: Zwischen Golgariten und AlAnfanern bahnt sich eine Zusammenarbeit an - möglicherweise vorbei am Raben von Punin ...

Am zweiten Tag wird sich Bonareth nach einem Besuch in der Yaquirbühne abends mit den Golgariten in dem Haus einer Mengbillaner Händlerin, Nestoria Santanez, treffen und eine Übergabe des Folianten für den morgigen Abend ausmachen. An diesem (dritten) Abend soll im Hotel Boronsruh ein Empfang zur "Feier der glücklichen Allianz wider den Sphärenschänder" stattfinden, zu dem auch Größen aus Politik und Wirtschaft Punins und Almadas geladen sind. Für die AlÄnfaner ist dies eine willkommene Gelegenheit, gegenüber den Almadanern Macht und Reichtum zu demonstrieren (und Informationen zu sammeln oder (Handels)Kontakte zu knüpfen ...). Für die mittelreichischen Gäste stellt diese Zusammenkunft nach den ganzen Schreckensmeldungen aus dem Osten ein willkommenes Abenteuer' mit einem gewissen exotischen Reiz dar ...

Am vierten Tag schließlich wird die Gesandtschaft Punin gegen Mittag verlassen und per Flussschiff nach Kuslik reisen, um von dort über See die Rückreise nach AlAnfa anzutreten. Sollten die Helden es bis dahin nicht geschafft haben, den Codex in ihre Gewalt zu bringen, ist es nun endgültig zu spät und Odoardo wird auf eine neuerliche Gelegenheit warten müssen — vielleicht kann man auch über eine Fortsetzung in AlAnfa nachdenken ...

Der Auftrag, zweiter Teil

Sobald sich die Helden über die Hintergründe der 'diplomatischen Mission' im Klaren sind, werden sie hoffentlich — wie vereinbart — Bruder Odoardo treffen und ihn über alles in Kenntnis setzen. Der Geweihte hört sich die Ausführungen der Helden zunächst schweigend an und bittet sie dann eindringlich, jenes ketzerische Buch zu entwenden und ihm zu übergeben. Dabei mahnt er zur Eile - es bleibt nur noch wenig Zeit bis zur Abreise der AlÄnfaner, und dann habe man die letzte Möglichkeit vertan, sich des Codex zu bemächtigen und die abtrünnigen Golgariten mit dem Beweis in der Hand zu überführen.

Der Codex oder: Wo ist dieses verdammte Buch?

Je nachdem, wie schnell sie mit ihren Ermittlungen vorangekommen sind, ergibt sich für die Helden in den ersten Tagen natürlich das Problem, dass sie kaum an den Codex herankommen werden. Solange sich das Buch im Tempel befindet, ist es dort sicher verwahrt und dem Zugriff der Helden entzogen. Die gute Gelegenheit bietet sich schließlich bei der Rückgabe des Codex, während des Empfanges oder im Anschluss daran. Zur Übergabe vor dem eigentlichen Fest wird Thyria Alfaran den sorgsam in mehrere Pergamenthüllen verpackten Codex mitbringen. Zur Sicherung der brisanten 'Fracht' begleitet Jacopo Trapani seine Hauptfrau, verlässt das Hotel anschließend aber schnellstmöglich wieder. Auch Alfaran hält sich nicht länger als unbedingt nötig auf dem Ball auf Die Übergabe selbst findet zwischen den Golgariten und Bonareth in einem Hinterzimmer statt und verläuft zügig und ohne weitere Unstimmigkeiten.

Bonareth wird den Codex im Anschluss von Razir al'Boran in seine Gemächer bringen und verstauen lassen. Von diesem Zeitpunkt an bis zur Abreise der AlÄnfaner befindet sich das gesuchte Buch in einer kunstvoll verzierten Kassette unter Bonareths Bett, gesichert durch einen geschickt angebrachten Giftdorn und durch einen PARALÜ, der beim Öffnen des Deckels aktiviert wird. Da der Zauber allerdings eher zur Abwehr von Einzeltätern gedacht ist, wird er die Helden vermutlich 'lediglich' vor das Problem stellen, wie sie ihren zur Statue erstarrten Gefährten wieder unauffällig aus den Gemächern des Granden schmuggeln. Bei dem Gift an dem Verschluss handelt es sich um Kukris. Mit einer *Sinnenschärfe-Probe* +5 kann die Falle entdeckt werden. Vielleicht kommen die Helden ja auf die Idee, dass jemand, der mit Gift herumhantiert, meist auch ein Antidot zur Verfügung bereit hält. In diesem Fall sollten sie rechtzeitig eine kleine Schatulle mit mehreren Tränken, darunter auch zwei Gegengifte, finden ... Sollten Ihre Helden sich allzu laut und auffällig verhalten, wird zudem Razir al'Boran irgendwann auf den Plan gerufen und nach dem Rechten sehen. Später in der Nacht kehrt auch Bonareth wieder zurück in seine Gemächer und verbringt dort den Rest der Nacht in Begleitung einer jungen almadanischen Adligen — was ihm genug Ablenkung beschert, dass er den Verlust des Codex erst in den frühen Morgenstunden bemerken wird. Es steht zu hoffen, dass die Helden — egal, wie sie das Buch nun in ihre Gewalt bringen - nicht auf die Idee kommen, Bonareth selbst aus dem Weg zu räumen. Die Ermordung eines alanfanischen Gesandten und Granden würde diplomatische Verstimmungen nach sich ziehen, die die brüchige Allianz der beiden Kirchen sofort wieder zerschlagen würde. Dass es sich bei dem Buch letztendlich nicht um den echten *Codex Corvinus* handelt, sondern um eine alte, detailgetreue (und damit nicht minder gefährliche) Abschrift, ist allerdings außer Bonareth und Ihrer Gnaden Vadoria Kugres niemandem bekannt. In diesen unruhigen Zeiten ein solch wertvolles Buch auf Wanderschaft zu schicken, erschien auch dem Patriachen zu riskant. Während die Puniner Boroni so etwas zumindest ahnen, ist Odoardo allerdings in seiner Verblendung felsenfest davon überzeugt, den echten Codex vor sich zu haben.

Auftrag erledigt

Sobald Ihre Helden den Codex in Händen halten, werden sie hoffentlich auf die Idee kommen, Odoardo noch in derselben Nacht zu benachrichtigen, ihm das Buch zu übergeben und Punin so schnell wie möglich zu verlassen, bevor Bonareth seine Schergen ausschicken kann. Notfalls machen Sie ihnen bewusst, in welcher Gefahr sie sich in der Stadt von nun an befinden - Schlägerbanden durchstreifen die Gassen, 'man' hat sich in verschiedenen Tavernen und Schänken nach ihnen erkundigt, vor ihrer Herberge warten unauffällige Beobachter im Schatten der Häuserwände ...

Auf jeden Fall sollte den Helden bald klar sein, dass sie den Codex schnellstmöglich wieder loswerden sollten. Sobald er von dem Erfolg in Kenntnis gesetzt worden ist, wird sich Odoardo unverzüglich mit den Helden treffen und den Codex in Empfang nehmen. Möglicherweise ausgehandelte Belohnungen zahlt er sogleich aus, bedankt sich noch einmal eindringlich und versichert, dass man eine dem Herrn Boron sehr gefällige Tat getan habe. Er verspricht den Schutz des Raben vor Übergriffen der wütenden AlÄnfaner und/oder der "abtrünnigen" Golgariten, doch dass dieses Versprechen nichts wert ist, werden die Helden bald bemerken ...

So scheint den Charakteren trotz allem nichts anderes übrig zu bleiben, als die Stadt auf dem schnellsten Wege zu verlassen. In der selben Nacht wird das kaum noch möglich sein, da die Stadttore geschlossen sind und man in diesen unruhigen Zeiten niemanden mitten in der Nacht passieren lässt, ohne ihn vorher nach allen Regeln der Kunst zu verhören.

Tatsächlich im Auftrag des Raben von Punin

Ein böses Erwachen ...

Egal, wann und wo die Helden letztendlich die Stadt verlassen wollen (vielleicht bereits ahnend, dass etwas schief gelaufen ist) — früher oder später sollten Sie sie jäh aus ihrem Irrglauben reißen. Eine grobe Hand rüttelt sie wach und reißt sie auf die Füße. Vier grimmige Golgariten stehen um sie herum, drohend die Hand an die Waffe gelegt, und man wird ihnen knapp, aber unmissverständlich klarmachen, dass sie den nächtlichen ungebetenen Gästen zu folgen haben. Es steht zu hoffen, dass die Helden der Aufforderung ohne größere Gegenwehr nachkommen. Anderenfalls wird man 'schärfere Geschütze' auffahren müssen, und die Helden finden sich letztendlich doch im Boron-Tempel wieder — mit dem Unterschied, dass sie sich nun auch für einen Angriff oder gar Mord an einem Golgariten zu verantworten haben ...

(Ähnlich verhält es sich übrigens auch, falls die Helden schlussendlich misstrauisch werden und im Boron-Tempel oder bei den Golgariten anfragen, ob ihr Auftrag denn in der Tat vom Raben kam, bzw. melden wollen, wer der Auftraggeber des Diebstahles war.) Die Ordensritter wissen im Übrigen nicht, warum man die Helden zu sehen wünscht, sie führen nur die Befehle ihrer Hauptfrau aus.

Im Tempel angekommen, werden die Helden unverzüglich in einen Raum im hinteren Bereich des Gebäudekomplexes gebracht, wo man sie auch schon erwartet. Neben Aurelian Bonareth und Vadoria Kugres befinden sich noch zwei weitere, ebenfalls eingeweihte Boroni des Puniner Ritus sowie Thyria Alfaran in der Kammer. Beim Eintreten der Helden herrscht eisiges Schweigen. Man gebietet ihnen, neben der von zwei Golgariten flankierten Tür stehen zu bleiben. Ihre Waffen hat man den Helden gelassen - es sei denn, sie haben sich schon vorher durch unnötige Gewaltanwendung gegenüber den Golgariten oder anderen Ordenskriegern hervorgetan.

Natürlich will man zunächst wissen, wo der Codex ist und welcher Dämon die Helden geritten hat, dieses wertvolle, heilige (ein Ausdruck, der nur von den Al'Anfanern gebraucht wird - die Puniner sprechen eher von "gefährliche") Buch zu entwenden. Sobald der Name Odoardos fällt, wird man augenblicklich nach ihm schicken lassen - natürlich ist er nicht mehr auffindbar. Nun ist den Helden der geballte Zorn der Anwesenden sicher, und sie sollten sich allmählich fragen, ob Boron ihre Seele nicht gleich hier einbehalten wird. Vor allem die Hauptfrau Alfaran scheint sich nur mit äußerster Mühe beherrschen zu können. Und es ist wohl eher der heilige Ort, der sie davon abhält, die Helden hier und jetzt büßen zu lassen, als die Überlegung, dass diese ja nach bestem Wissen und Gewissen gehandelt haben ...

Letztendlich sind es die AlÄnfaner, die die Situation entschärfen und nach dem Bekenntnis der Helden zu ihrer Unschuld vorschlagen, die Missetäter nun mit der Verfolgung des Verschwundenen zu beauftragen — dies sei nur recht und billig, zumal die eigenen Kräfte anderweitig — in AlAnfa oder im Osten — gebunden seien.

Für alle Beteiligten erscheint dies als die beste Lösung. Für die Puniner steht die Unterbindung ketzerischer Umtriebe im Mittelreich im Vordergrund - und solange nicht das Gegenteil bewiesen ist, deutet man Odoardos Verhalten so. Dass man insgeheim überlegt, den Codex, sollte er wieder auftauchen, eher in den verbotenen Kammern unter dem Tempel verschwinden zu lassen, als ihn den Al'Anfanern zurückzugeben, steht auf einen ganz anderen Blatt.

Für die AlÄnfaner stellt sich die Situation nicht ganz so dramatisch dar. Angesichts der Tatsache, dass es sich bei dem verschwundenen Buch um eine Abschrift handelt, kann man den weiteren Entwicklungen etwas lockerer entgegensehen. — zumal man die Puniner Kirche für den Verlust verantwortlich machen kann ... Nichtsdestotrotz ist das Buch auch für die alanfanische Seite nicht ganz ohne Wert, so dass doch ein Interesse an der Wiederauffindung besteht. Dazu kommen die Helden natürlich gerade recht. Und Bonareth wird seiner Drohung, er wird die Helden bis ans Ende der bekannten Welt verfolgen lassen, falls sie noch einmal versuchen sollten, ihn zu betrügen, durchaus Taten folgen lassen, sollte dies nötig sein.

Den Helden wiederum wird kaum etwas anderes übrigbleiben, als auf dieses "Angebot" einzugehen. Schließlich handelt es sich um die einzige Alternative, bei der eine gewisse Wahrscheinlichkeit besteht, dass sie sie nicht Kopf und Kragen kosten wird. Und sollten die Helden beim Entwenden des Codex die Gelegenheit genutzt haben, sich ein wenig zu bereichern, werden alle möglicherweise im Hotel entwendeten Gegenstände bei dieser Gelegenheit selbstverständlich wieder eingefordert. Natürlich verschlechtert ein solcher Fund den Stand der Helden bei den Verhandlungen und auch ihr Ansehen bei den Geweihten ungemein.

Und weiter geht's: auf der Spur des Frevlers

So werden sich die Helden ein zweites Mal durch Punin kämpfen müssen, auf den Spuren Bruder Odoardos, der mittlerweile in die geheime Welt der unterirdischen Kammern und Gänge unter Punin abgetaucht ist. Dort wähnt er sich und das Buch im Kreise seiner Anhängerschaft sicher — zumal der 2. Ingerimm naht, der 1500. Todestag des Propheten Nemekath!

Erste Hinweise über den Verbleib und die eigentliche Absicht des Geweihten können die Helden bei der Durchsuchung seiner Zelle erhalten. Einige halbverkohlte Papierstücke mit Resten von Briefen seiner Anhänger, die Odoardo kurz vor seiner Abreise in aller Eile zu verbrennen versucht hat, geben Hinweise auf einen Hintergrund als Nemekathäer — zumindest aber belegen sie sein Doppelleben als Sektenoberhaupt. Von den anderen Geweihten des Tempels (so sie denn nicht einem Schweigegelübde unterliegen — aber auch das ist mit Hilfe von Papier und Feder zu umgehen) können die Helden von dem pikanten Datum erfahren, dass sich am 2. Ingerimm jährt.

In diesem Zusammenhang wäre sicher auch wichtig zu erfahren, was den Wert des *Codex Corvinus* für Odoardo eigentlich ausmacht. Befindet sich nicht gerade ein Geweihter oder sonstiger Fachmann für Hagiographie (Heiligenkunde bzw. die Kunde von Heiligenlegenden) unter den Helden, können Sie ihnen bei gelungenen Talentproben auf *Götter/Kulte* das eine oder andere über das Leben und die Legende des Heiligen Nemekath zugänglich machen (siehe Anhang, S. 42).

Genaueres, vor allem aber Einzelheiten der nemekathäischen Lehre, könnten sie bei den alanfanischen Boronis erfragen, die ihr Wissen nur allzu gern weitergeben — im Gegensatz zu ihren Kollegen aus Punin. Auch Bibliotheken sind stets ergiebige Quellen für die Recherche, wobei man bedenken sollte, dass alle Berichte und Zeugnisse über den Propheten hier in der Stadt des Puniner Ritus stark von einer ablehnenden bis hasserfüllten Haltung zeugen. Sie können Ihre Spieler auch schon hier mit fragmentarische Hinweisen auf eine alte, grausige Kultstätte der Nemekathäer unterhalb Punins konfrontieren - ansonsten stoßen sie spätestens dort auf diesen Hinweis. Dass man nach wie vor keinen großen Wert darauf legt, dass das Thema öffentlich breitgetreten wird, machen AlAnfaner und Golgariten den Helden noch während ihrer Unterhaltung im Tempel deutlich — und Bonareth wird ein Auge darauf haben, dass die Helden dieser 'Bitte' auch nachkommen.

Am Ende sollten die Helden mit dem Wissen ausgestattet sein, dass der Verschwundene einen geheimen Kult in alten Ritualstätten unterhalb Punins unterhält und dass es sich hierbei um Nemekathäer handelt, die sehr wahrscheinlich Größeres zum 1500. Todestag Nemekaths planen.

Recherche in Punin

Den Helden sollte noch eine knappe Woche bis zum 2. Ingerimm für ihre Ermittlungen bleiben. Sind sie nicht von sich aus auf die Brisanz dieses Datums gestoßen, so sollte sie ein Boron-Geweihter oder anderer Gelehrter rechtzeitig darauf aufmerksam machen.

Auf der Suche

Im Boron-Tempel wird man die Helden selbstredend unterstützen, doch wenn man dort von den Ritualstätten wissen würde, gäbe es auch keine Probleme mit diesem Kult. Man unterstreicht dort, dass nach den Dunklen Zeiten einige unterirdische Stätten versiegelt und verschüttet worden seien, doch gäbe es keine Aufzeichnungen, wo. Auch sonst werden die Helden mit Befragungen in Tavernen und auf Märkten wenig Erfolg haben. (Odoardo befindet sich zu dieser Zeit im Haus eines seiner Anhänger und bereitet sich mit Rauschkräutern und Meditation auf die große Zeremonie vor, bei der er am 2. Ingerimm einen Großteil seine Anhänger den Weg zu Boron beschreiten lassen will.) Allerdings weist man auf den Hesinde-Tempel hin, dessen Archive, wenn überhaupt, Dokumente über die früheren Zeiten enthalten könnten.

Im Hesinde-Tempel können tatsächlich Quellen gefunden werden, die darlegen, dass es früher eine Nemekathäersekte gab. Die Suche wird jedoch mindestens zwei Tage in Anspruch nehmen. Diese Akten belegen die Existenz einer Sekte in Punin selbst, die vor etwa 700 Jahren ihr Unwesen trieb und dabei Kultplätze tief in der Nekropole der Stadt genutzt haben soll. Es handelt sich bei diesem Dokument um eine Zusammenfassung eines ausführlicheren Berichts der Inquisition an die Boron-Kirche, daher bleibt vieles nur angedeutet. Aus den Schriften lässt sich jedoch erfahren, dass damals Sonnenlegionäre eine Anhängerschar von fast fünfhundert Sektenmitgliedern aufgerieben haben. Da der Sektenführer verschwunden blieb, machte das Gerüchte die Runde, Nemekath selbst sei zurückgekehrt, um seine Anhängerschaft zu vereinen und zu führen (diese Idee ist auch in den Legenden und Sagen jener Zeit zu finden). Einen direkten Hinweis auf die Lage des Kultplatzes gibt es jedoch nicht.

Auf genauere Hinweise zum Kultplatz können die Helden nur durch intensive Suche stoßen, wie etwa wiederum im Hesinde-Tempel, wo man gerne bereit ist, ihnen zu helfen, oder im Phex-Tempel und in Archiven. Charaktere mit guten Beziehungen zur Unterwelt könnten sich auch bei den Bettlern und Banden umhören, die fiir ein paar Silber Einiges über die alte Kanalisation zu sagen hätten. Bedenken Sie aber, dass sich auch Inquisition und KGIA irgendwann für die Angelegenheit zu interessieren beginnen. Besser wäre es also, wenn die Helden sich bei ihren Nachforschungen nicht allzu auffällig nach ketzerischen Sekten erkundigen ...

Besonders mit Hilfe von der Kanalisation kundigen Führern sollten die Helden früher oder später in die Nähe des Kultraumes gelangen, der in einem der nahen Hügel Punins liegt. Hier können die Spieler, wenn sie gar nicht anders weiterkommen, tagsüber im wahrsten Sinne des Wortes über den Versammlungsort 'stolpern'. Halbabgebrannte Kerzen, Blutflecken und umgestoßene Schälchen mit Räucherwerk geben Hinweise auf eine regelmäßige Nutzung des Raumes, der mit alten Knochen und Skeletten angefüllt ist (die letzte Zeremonie fand vor vier Wochen statt).

In der Nacht vor der großen Zeremonie werden außerdem zwei Nemekathäer den Kultplatz herrichten — eine Gelegenheit für die Helden, Informationen aus erster Hand zu erhalten. Die Sektenmitglieder sind unbewaffnet und werden bei Entdeckung zu fliehen versuchen. Sollte ihnen das gelingen, wird die Zeremonie in der folgenden Nacht trotzdem in dem Kultraum stattfinden — Odoardo ist sich der Gefahr der Entdeckung durchaus bewusst und hat dementsprechend vorgesorgt. Ein Anschleichen wird in diesem Fall natürlich erheblich erschwert sein.

Die Zeremonie

In der Nacht des 2. Ingerimm tritt Odoardo schließlich wieder in Erscheinung. Nach Sonnenuntergang finden sich mehr und mehr Sektenmitglieder in dem großen Kultraum ein, bis es schließlich etwa fünfzig sind. Vor den Zugängen zu der Ritualhalle sind Wachen postiert, die nur die hereinlassen, die die nemekathäische Tätowierung auf dem Unterarm tragen — den Rabenstab gekreuzt mit einer Lotusblume. Bei den Werten der Nemekathäer orientieren Sie sich an denen der Schläger in Punin — nur dass diese Wachen in erster Linie mit Kurzschwertern und Äxten bewaffnet sind.

Zu den dumpfen Schlägen einer Trommel wird Rauschkraut und Boronwein herumgereicht. Langsam wiegen sich die Anwesenden in eine Art Trance, bis schließlich Odoardo erscheint, in zerschlissener Robe und mit nackten Füßen wie ein Wanderprediger. Den *Codex Continus* hochhaltend, rühmt er sich

Borons Wohlwollen, das ihm jener durch den Erhalt des Buches offenbart habe - wobei er deutlich mehr göttliches Wirken in seine Geschichte einfließen lässt, als den Helden noch in Erinnerung sein dürfte. Denn schließlich war es ihr ganz und gar ungöttlicher Diebstahl, der das Buch in die Hände des abtrünnigen Geweihten brachte. Seine Anhänger bejubeln ihn als Reinkarnation des Propheten und verfallen schließlich in einen monotonen Singsang, während Odoardo aus dem Buch rezitiert. Er trägt eine Anrufung vor, bei der sich den Helden das Nackenhaar aufstellen wird: Die bosparanischen Formeln lassen darauf schließen, dass der Kultführer hier den Geist Nemekaths anhand seiner heiligsten Schrift in seinen Leib herabrufen will, um wahrhaftig der wiedergeborene Prophet zu sein!

Im Laufe der Zeremonie (die hier bis zum Ende beschrieben wird, da nur Sie als Spielleiter wissen, wann Ihre Helden eingreifen werden) steigert sich die entrückte Begeisterung zusehends. Boronwein (allerdings echter) macht immer wieder die Runde, Odoardos Stimme wird schriller und hektischer, die ersten springen auf und stoßen sich mit einem "Boron!" auf den Lippen den Dolch in die Brust ... Greifen die Helden nicht ein, sinkt nach und nach einer nach dem anderen zuckend in sich zusammen und verfällt in einen tranceähnlichen Schlaf.

Doch natürlich sollte es jeden Zwölfgöttergläubigen mit Grausen erfüllen, in welchen möglicherweise ketzerischen Wähn Odoardo seine Jünger hier zieht. (Damit dies Ihren Spielern tatsächlich klar wird, sollten Sie sie bei Ihren Nachforschungen immer wieder darauf stoßen lassen, dass Boron der Gott des Vergessens ist - der nur in sehr sehr seltenen Fällen seinen Geweihten gestattet, die Ruhe der Toten für eine kurze Zeitspanne zu stören. Einen Geist, der in Borons Hallen ist, wieder in einen lebenden Körper zu beschwören, wiederspricht absolut und definitiv der Lehre des Boron-Glaubens und stellt in jedem Fall einen Frevel dar — auch im Sinne der alanfanischen Kirche, deren Anhänger an ritueller Selbstentleibung sicherlich weniger bis gar nichts Anstößliches werden entdecken können.) Je später die Helden eingreifen, desto weniger zurechnungsfähig sind die Jünger des Kultes. Bei den ersten Selbstentleibungen sind nur noch wenige Männer und Frauen halbwegs bei Verstand und es werden etwa fünf bis sechs, mit Dolchen bewehrt, versuchen, sich den Helden in den Weg zu stellen, wenn sie dem Anführer der Kultisten in die Quere kommen wollen. Im Falle eines Getümmels können jedoch noch aktive Wachen ihrem Geldgeber zu Hilfe eilen. Entwaffnet werden müssen die Kultisten in jedem Fall. Denn auf dem Höhepunkt ihres Rausches steht nur das Ziel, ihren Leib Boron darzubringen und ihre Seele damit in sein Paradies einkehren zu lassen.

Odoardo selbst bringt das letzte Opfer in keinem Fall, sondern harrt des Geistes Nemekaths, der ihn auf dem Höhepunkt des Rituals überkommen soll. Egal was geschieht - dieser Geist wird unter keinen Umständen erscheinen. Immerhin hält der abtrünnige Geweihte nur eine alte und detailgetreue Kopie des *Codex Corvinus* in Händen. Greifen die Helden nicht ein, zieht er sich schließlich, nach vollbrachter Zeremonie, wutentbrannt zurück. Spätestens hier ist der Augenblick zum Handeln gekommen (wenn die Helden dies nicht schon längst getan haben, sondern es ihnen wirklich ausschließlich um den Codex geht). Der Geweihte nutzt einen Seitenausgang aus dem Kultraum und trifft draußen auf vier seiner Leute, die ihn sicher zurück in ein geheimes Haus eines seiner Jünger geleiten sollen.

Sollten die Helden nun versuchen, Odoardo das Buch zu entwenden (was kein großes Problem darstellen sollte — der Geweihte ist nach Abschluss der Zeremonie am Ende seiner Kräfte und kaum noch in der Lage, ernsthaften Widerstand zu leisten), werden seine Kettenhunde sie natürlich nicht einfach gehen lassen.

Irgendwann sollte es den Helden schließlich gelingen, Odoardos Häschern zu entkommen und die Katakomben zu verlassen. Nun bleibt nur noch die schnelle Benachrichtigung an die Kirche, bevor die überlebenden von Odoardos Jünger erwachen und bemerken, was geschehen ist...

Am Ende

Nach vollbrachter Tat wird den Helden unverzüglich eine Audienz gewährt. Auch wenn man über den Diebstahl des Codex immer noch etwas verstimmt ist, so ist man doch auch froh, das Buch wieder heil und sicher in den Händen zu halten. Des gleichen dankbar ist vor allem die Puniner Geweihtenschaft über die Aufklärung des Kultes und, hoffentlich, die Verhinderung eines Massakers. Sollte Odoardo noch am Leben sein, wird man das weitere Vorgehen gegen die Nemekathäer in die Hand der Inquisition legen. Gehen die Helden auf den Vorschlag der Puniner Kirche ein und übergeben das Buch unbemerkt von den AlAnfanern an die Golgariten, sollten sie sich noch eine gute Ausrede überlegen, wie sie Aurelian Bonareth ihr Versagen plausibel machen wollen ...

Auch wenn am Ende zumindest finanziell nicht viel in diesem Abenteuer zu holen war, bleibt doch als Trost die gewonnene Erfahrung. Jeder Spieler erhält **250 AP.** Als spezielle Erfahrungen sollten vor allem die Talente *Götter/Kulte, Sagen/Legenden* und *Geschichtswissen* bedacht werden, wobei natürlich auch die etwas 'handfestere' Fähigkeiten wie *Gassenwissen, Schleichen* oder *Sich Verstecken* nicht unter den Tisch fallen dürfen.

Anhang

Dramatis Personae

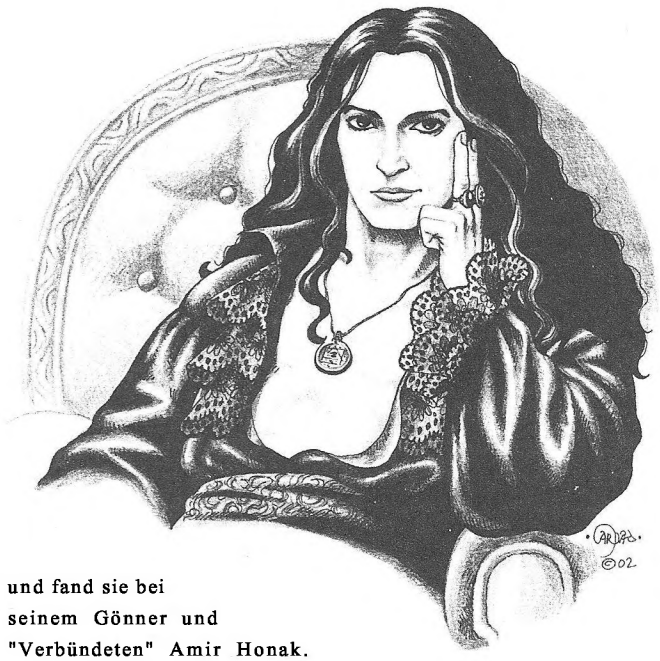
Bruder Odoardo

Der hochgewachsene Mittfünfziger mit dem markanten, fast schon hageren Gesicht und den wasserblauen Augen wirkt auf den ersten Blick gar nicht wie der charismatische Führer, den man sich gewöhnlich als Sektenoberhaupt vorstellt. Selbst für einen Boron-Geweihten ungewöhnlich still und in sich gekehrt ist er ein Einzelgänger, den auch nach den langen Jahren im Puniner Tempel eigentlich niemand richtig kennt. Nach außen hin zeichnete er sich vor allem durch seine tiefe Frömmigkeit und kompromisslose Auslegung der Glaubenslehre aus, die ihm immer wieder arge Rügen einbrachte. Der Khomkrieg und das Boronwunder am Szinto verleiteten ihn schließlich dazu, sich näher mit dem alanfanischen Ritus und auch mit den Lehren Nemekaths auseinanderzusetzen. Aber es bedurfte noch Borbarads Rückkehr und der scheinbaren Machtlosigkeit der Götter gegen das Vordringen der Dämonen in die Dritte Sphäre, damit Odoardo sich endgültig von der Kirche abwandte und in den nemekathäischen Glaubensgrundsätzen Rat und Antwort suchte.

INI-Basis 10	**AT 9**	**PA 11**	**LeP 27**	**AuP26**
RS 1	**TP1W+1** (Dolch)		**MR7**	**KO 11**

Aurelian Bonareth

Aus einer Nebenlinie der Familie stammend hatte Aurelian Bonareth nie wirklich eine Chance aufeine einflussreiche Position in der alanfanischen Politik. Also beschritt er einen anderen Weg und suchte die Position der Ratgebers hinter dem Thron —



und fand sie bei seinem Gönner und "Verbündeten" Amir Honak.

Der ehrgeizige Grande weiß alle Mittel der Politik vom Rahjadienst bis zum Giftmord zu nutzen, wenn es seinen Ziele und Wünschen entspricht. Er wird auch den Helden gegenüber nicht zimperlich sein. Mit seinen langen schwarzen Haaren, dem scharfgeschnittenen Gesicht und den stechenden schwarzen Augen ist der mittlerweile Vierzigjährige immer noch eine durchaus rahjagefällige Erscheinung, worüber er sich wohl bewusst ist. Dass er trotz seines Auftretens als dekadenter Lebemann mit seinem Nachtwind ebenso umgehen kann wie mit seinen Giftringen, ist dagegen nur wenigen bekannt...

INI-Basis 12	**AT 15**	**PA 12**	**LeP 39**	**AuP42**
RS 1	**TP 1W+4** (Nachtwind)		**MR 8**	**KO 13**

Vadoria Kugres

Die 33jährige Grandessa bietet ein lebendes Beispiel für eine klassische alanfanische Kirchenkarriere. Aus politischen Gründen früh zur Boroni bestimmt, fügte sie sich dem Willen der Familie und nahm die Boronsrobe — und die Rauschkrautpfeife. Schwer abhängig dämmert sie oft Tage vor sich hin und sucht Borons Willen in ihren Wahnträumen zu ergründen — was ihrer Karriere nicht abträglich war. Trotzdem ist es ihr kaum möglich, die ihr zugedachte Rolle der Sprecherin für die Gesandtschaft auszufüllen. Sie ist sich dessen selbst durchaus bewusst. Was sie aber trotzdem nicht daran hindert, Aurelian Bonareth für sein eigenmächtiges Handeln zu zürnen. Vadoria Kugres hat ihr blondes Haar komplett geschoren und trägt ein Bild eines gekrönten Raben am Hinterkopf. Wenn sie nicht gerade in einen ihrer Träume versunken ist, legt sie großen Wert auf ihr gepflegtes Äußeres — auch wenn das Rauschkraut mittlerweile tiefe Spuren in ihrem Gesicht hinterlassen hat.

INI-Basis 9	**AT 10**	**PA 9**	**LeP 31**	**AuP32**
RS 1	**TP 1W+1** (Basiliskenzunge)			**MR 4**
KO 13				

Razir al'Boran

Der Exilmaraskaner wuchs bei einer Widerstandsgruppe im maraskanischen Dschungel auf und kämpfte gegen die Kaiserlichen, andere Rebellengruppen und die maraskanische Fauna, bis seine Truppe eines Tage aufgerieben wurde und er sich zur Flucht gezwungen sah. Nach einigen Jahren des Exils in Khunchom beschloss er im Laufe der Khômkriegs, auch auf dem Kontinent die Sache der Unterdrückten zu seiner eigenen zu machen, und trat auf Seiten der Novadis dem übermächtigen Feind entgegen. Vor Mherwed geriet er in Gefangenschaft und wurde in die Arena verkauft, wo er sich als Gladiator verdiente, bis Aurelian Bonareth ihn eines Tages kaufte und später freiließ. Seitdem begleitet Razir seinen Herrn als Leibwächter - und auch als Meuchler, wenn es notwendig erscheint...

IN-Basis10	**AT 15**	**PA 15**	**LeP 35 AuP 40**	**RS 2**
TP 1W+6 (Tuzakmesser)		**WIR 6**	**KO 15**	

Werte der drei Boronsraben:

INI-Basis 6	**AT 14**	**PA 13**	**LeP 32 AuP 37**	**RS 6**
TP 1W+4 (Rabenschnabel) oder 1W+4 (Sklaventod)				
WIR 3	**K014**			

Thyria Alfaran

Die stämmige, kahlgeschorene Hauptfrau des Ordens des Heiligen Golgari ist von einer tiefen Frömmigkeit erfüllt, die ihr es aber nicht verbietet, sich auch weltlichen Belangen zu widmen - und mit diesen unbeeinflusst von Ideologien umzugehen. Ihre Weltoffenheit und ihre nüchterne Art, mit Glaubensangelegenheiten umzugehen, ließen sie dem Raben und Gernot von Mersingen als geeignet erscheinen, den Kontakt zu den AlAnfanern während der Dauer der Gesandtschaft aufrecht zu halten. Trotzdem ist sie in erster Linie eine Ritterin Golgaris, und dass sie nun mit den al'anfanischen Ketzern zusammenarbeiten muss, bedeutet für sie nicht automatisch, dass sie auch nur einen Schritt von ihrer ablehnenden Haltung abweichen würde ...

INI-Basis 9	**AT 14**	**PA 13**	**LeP 32**	**AuP 34 RS 4**
TP2W+6(Boronsichel)		**WIR 7**	**K012**	

Über den Nemekath-Kult

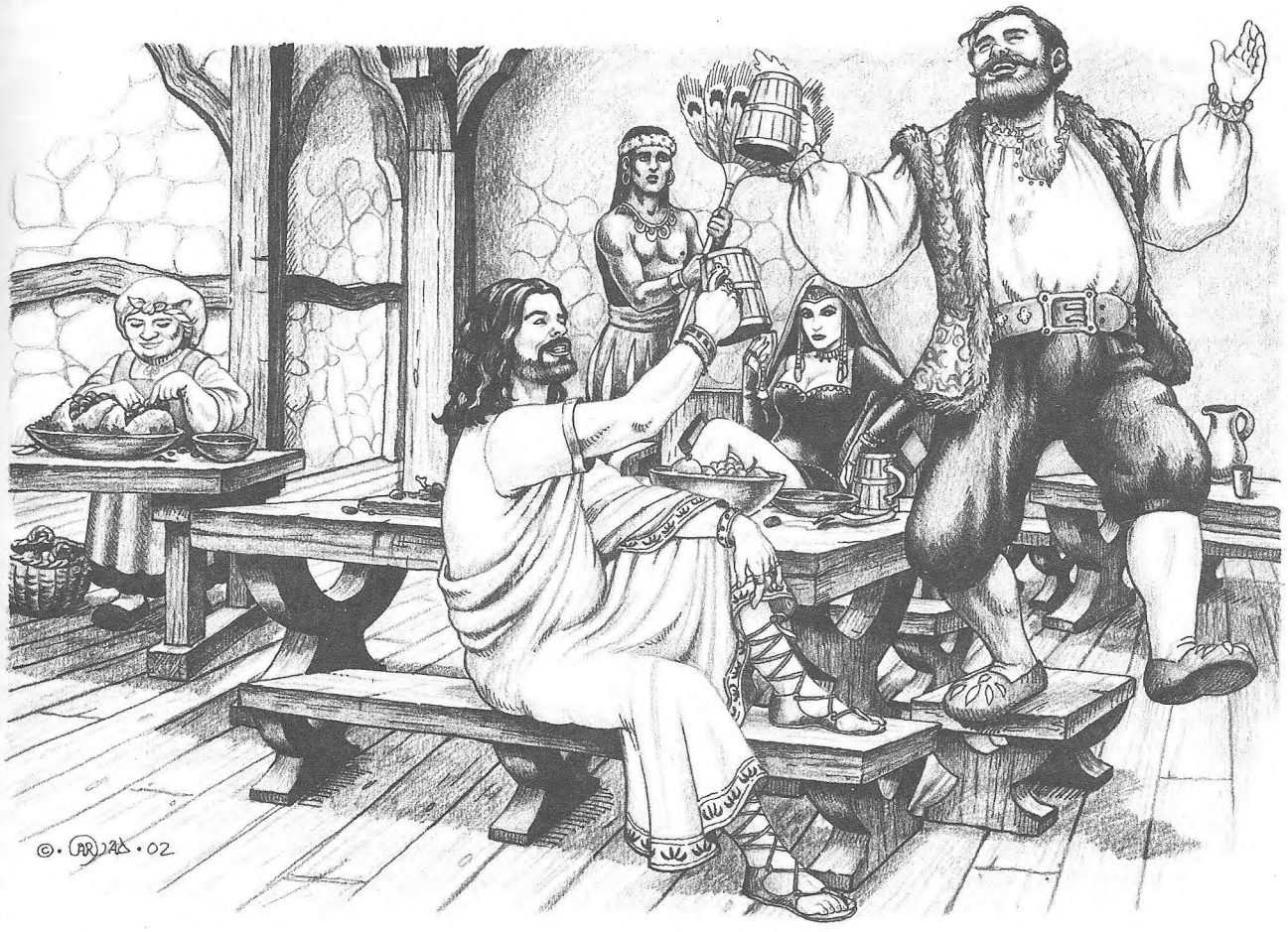
Nemekath

Im Jahre 1525 vor Hai geboren, trat der aus ärmlichen Verhältnissen stammende Nemekath schon im Kindesalter der Kirche des Herrn Boron bei. Alten Sagen zufolge empfing zu eben jener Zeit der damalige Hochgeweihte des Boronkultes eine Vision, die ihn vor dem "Teiler der Wahrheit" warnte, der "zweimal über das Wasser getragen würde". Es waren düstere Zeiten, die düstere Kulte gebaren und neue Wege suchten. Und eben einen solchen zeigte Nemekath seinen Anhängern in seinen Predigten auf, in denen er den erlösenden Tod als Mittel zum Seelenheil verkündete, verbunden mit Rauschkrautorgien und rituellem Selbstmord. Nach einem Massenselbstmord im Jahre 1495 v.H. in Kuslik zog er, gefolgt von seiner Anhängerschar, durch das Land und verkündete die Offenbarungen des Allgegenwärtigen Raben. Schließlich wurden die Häretiker, die inzwischen den gekrönten Raben auch als Herrn über Götter und Menschen verehrten, von Kaiser Olruk II. aufgerieben und in die Verbannung geschickt, wo Nemekath im Jahre 1472 verstarb. Der Kult wurde von seinen Anhängern nach Mengbilla und Jahrhunderte später weiter nach AlAnfa getragen, wo der Prophet immer noch als einer der höchsten Heiligen des Boron verehrt wird.

Prost Mahlzeit!

Ein Kurzszenario für Helden jeder Erfahrungsstufe

von Stephan Geier



Die Geschichte

Beschaulich geht es zu in Angbar, vor allem im Monat der gütigen Herrin Travia, Hochsaison in den Gaststuben Aventuriens, der bekanntesten Tavernenmeile des Kontinents. Denn auch in diesem Jahr lässt es sich Väterchen Nirwulf Sohn des Negromon nicht nehmen, die besten Köche von nah und fern einzuladen, um sich vor erlauchtem Komitee miteinander in ihrer Kunstfertigkeit zu messen. Dass dazu ein großes Volksfest veranstaltet wird, versteht sich von selbst, sind doch die Wettbewerbe auf die ganze Stadt verteilt. An diesen drei Tagen der Ausgelassenheit passieren Dinge, die sonst undenkbar wären. Natürlich sind auch die Helden bei diesem turbulenten Vergnügen mit von der Partie.

Der Auftakt

Dieses Szenario ist tatsächlich für Heldengruppen aller Stufen geeignet. Neulinge im Abenteurergewerbe lernen den Wanderprediger Bruder Rukus auf dem Weg nach Angbar kennen. Er wird sie einladen, dem Spektakel beizuwohnen und sie bitten, ihm bei einigen "kleinen Problemchen" zur Hand zu gehen, die sich im Chaos des Wettbewerbes ergeben werden. Bei dieser Tätigkeit wird Nirwulf Sohn des Negromon auf die Helden aufmerksam.

Aufrechten Recken, die sich im Neuen Reich schon einen Namen gemacht haben, wird Väterchen Nirwulf selbst eine Einladung zukommen lassen. Er braucht nämlich noch ein paar vertrauenswürdige Kämpen, die in diesen schweren Zeiten für Ruhe und Ordnung sorgen.

Die großen Helden Aventuriens hingegen werden von ihm in das Komitee berufen, was eine ganz besondere Ehre darstellt. Selbstverständlich mag sich der eine oder andere unter den Helden auch schon selbst intensiver mit dem Kochhandwerk beschäftigt haben — soll er nun als Teilnehmer sein Talent unter Beweis stellen!

Die Helden

Besonders gut sind natürlich solche Helden in Angbar aufgehoben, die die weltlichen Genüsse zu schätzen wissen. Trinkfeste

Thorwaler oder Norbarden, Streuner, Stutzer und natürlich Zwerge eignen sich deshalb besonders gut. Aber auch und gerade asketischere Gesellen wie Elfen, manche Geweihte oder Magier können dieses Abenteuer sehr bereichern. Denn auch in Aventurien kann ausgelassene Stimmung anstecken und Alkohol im Übermaß unerwartete Wesenszüge zu Tage fördern! Prinzipiell sind also fast alle Konstellationen möglich, abgesehen vielleicht von Brabaker Dämonologen, die mit Eisdruiden und Firnelfen durch die Lande ziehen ...

Der Plot besteht im Wesentlichen aus einzelnen Szenen, die locker aneinander gereiht sind. Diese Szenen, wie auch die Regelvorschläge, sollen als Inspiration dienen und eine gewisse Grundstimmung vermitteln. Der Spielleiter kann dann nach eigenem Geschmack noch weitere erheiternde Begebenheiten einbauen.

Angbar

Die Hauptstadt der Provinz Kosch im Herzen des Neuen Reiches liegt, sicher umfriedet von den schneebedeckten Gipfeln des Gebirges, am Ufer des Angbarer Sees. Für die Festlichkeiten wurden Häuser und Straßen reich mit herbstlichen Blumen, Laub und Früchten geschmückt. (Mehr zur Provinz Kosch und der Stadt Angbar findet sich in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen.)**

Da die meisten gastfreien Häuser bereits völlig überfüllt sind, werden die Helden im Hause eines Korbmachers und seiner Familie Unterkunft erhalten. Viele Angbarer verdienen sich etwas dazu, indem sie Reisende aufnehmen und bewirten, und dienen damit obendrein der gütigen Travia.

Die 'Gaststuben Aventuriens' sind fast schon ein eigenes Stadtviertel. An die vielen Tavernen, die hier überall in einem kleinen Park verteilt sind, schließen sich Lauben und Biergärten an. Dazu kommen in diesen Tagen noch viele Stände von Händlern, Musikanten und Gaukelspielern. Schweine und Schafe braten gemächlich über offenen Feuern und werden immer wieder mit frischem Fett bestrichen. An allen Ecken wird würziges Alt-Angbarer Bier aus großen Fässern gezapft, die Brauerknechte mit schweren Wägen, die von geschmückten Rossen gezogen werden, stetig heranschaffen.

Die Koscher sind ein gemütlicher Menschenschlag. Egal, mit wem die Helden im Laufe des Abenteuers reden, man setzt sich zu jeder Tageszeit zuerst einmal gemütlich zusammen, trinkt ein Bierchen und isst einen Happen. Dies abzulehnen wäre eine Verletzung der Gastfreundschaft, die weder die Angbarer noch die gütige Göttin zu schätzen wüssten.

Der Wettbewerb

Drei Tage lang messen sich hier die Köche in ihrer Kunst, denn in drei Teile ist auch das traviagefällige Festmahl unterteilt. Ausgefeilte Menüs mit einer erdrückenden Vielzahl von Gängen, wie sie im Süden üblich sind, werden grundsätzlich abgelehnt. An jedem Tag findet die Ausscheidung an einem anderen Ort statt. Wer weiterkommt, entscheidet das prominente Komitee. Die Regeln sind denkbar einfach: Jedes Mitglied besitzt eine Stimme. In der Endrunde kann es allerdings nur einen Gewinner geben.

An den Austragungsorten herrscht ein unglaubliches Gedränge, viele Schaulustige wollen das Geschehen verfolgen. Wann bekommt man als Angbarer schon mal so viele Prominente aus aller Welt zu sehen? Das Volksfest findet parallel dazu an allen Tagen von früh bis spät in den Gaststuben statt.

Die Hohe Kunst des Kochens

In den meisten Abenteuern werden Proben auf das Talent *Kochen* verlangt, wenn es gilt, ein Kaninchen über dem Lagerfeuer zu braten oder ein Paar Kräuter haltbar zu machen. Doch diese Handgriffe stehen im selben Verhältnis zur wahren Kochkunst wie ein FLIM FLAM zu einer Dämonenbeschwörung. Hier soll nun versucht werden, dieses Travia, Ingerimm und Hesinde gleichsam gefällige Handwerk in Regeln zu fassen. Grundlage bleibt natürlich weiterhin das Talent *Kochen,* das allerdings noch je nach Bedarf modifiziert wird.

Um etwas Essbares zu einer Gaumenfreude zu machen, müssen zuerst einmal gewisse Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Zutaten: Frische und Qualität der Bestandteile sind entscheidend für das Gelingen eines komplizierten Gerichtes. Selbstverständlich müssen alle Zutaten verfügbar sein. Je nach Qualität kann die Probe um bis 5 Punkte erleichtert werden.

2. Ausrüstung: Geeignetes Handwerkszeug (Schneebesen, Nudelholz etc.) und Großgerät (Herd, Backofen etc.) ist natürlich auch notwendig. Investitionen in besonders ausgeklügeltes Gerät (mit Zwergenstahl beschichtete Pfanne etc.) können einen Bonus von bis zu 2 Punkten bringen.

3. Auftreten und Präsentation: Das Auge isst mit, besonders bei diesem Wettbewerb. Wem beim Kochen zugesehen wird, der sollte auch etwas hermachen. Also, nichts wie rein in die passende Kluft (1 Punkt Bonus). Außerdem macht es einen guten Eindruck, wenn die Handgriffe sitzen und die Speisen fantasievoll und ansprechend angerichtet werden (ebenfalls **-1).**

4. Rezept: Was die Thesis für den Meistermagus, ist das Rezept für den Meisterkoch. Man hört zwar immer wieder Geschichten von sogenannten Freiköchen, die aus dem Stegreif die wunderbarsten Leckereien zaubern können, doch davon mag es in Aventurien vielleicht höchstens eine Handvoll geben. Nicht nur Art und Menge der Zutaten, sondern auch die nötigen Verarbeitungsschritte und deren Anwendung zur rechten Zeit fallen in diese Kategorie. Ob säuberlich archiviert in einem liebfeldischen Kochbuch oder in einer ruhigen Stunde von der Großmutter gelernt, ohne Rezept gibt es keinen Gaumenschmaus (Probe **4-7!).** Dasselbe gilt übrigens auch, wenn eine Zutat fehlen sollte, denn dann kocht man eben nicht mehr nach der Anleitung. Ein besonderes Geheimrezept kann natürlich auch die Arbeit erleichtern (bis **—2).**

Ist alles vorbereitet, so kann es losgehen. Natürlich macht es einen Unterschied, ob man eine Rübensuppe oder eine Leberpastete zubereitet. Je nach Schwierigkeit des Gerichts wird die Probe nochmals modifiziert, wobei man sich an diesen Beispielen orientieren kann, der Phantasie aber natürlich keine Grenzen gesetzt sind:

Rührei -5; Eintopf +/-0; gegrilltes Fleisch/Kuchen +3; Braten +5; Torte +7; Wurst (selbst machen) +10; Koschammernzungen in Bosparaniersauce +20; Basiliskenpastete auf Alveranienschaum +30 ...

Schließlich wird die Probe abgelegt. Wie das Produkt nun auf den Gourmetgaumen wirkt, wie es also im Wettbewerb bewertet wird, ergibt sich aus der Schwierigkeit des Gerichts und den bei der Probe übrigbehaltenen TaE

Ein kleines Beispiel: Alrik *(Kochen* 10) tritt gegen seinen Kollegen Hagen (ebenfalls *Kochen* 10) an. Beide legen auf hervorragende Zutaten, gute Ausrüstung etc. wert (zusammen jeweils —10). Alrik versucht sich an den Koschammernzungen (+20), behält aber bei der heiklen Zubereitung keinen TaP übrig (+/—0). Trotzdem gelingt ihm das Kunststück und das Komitee ist hochzufrieden (Wertung +20).

Hagen hingegen macht eine Hartwurst (+10) nach Familienrezept und diese gelingt ihm besonders gut (alle TaP übrig, Schwierigkeit war +10). Auch er erhält demnach die Wertung +20.

Ein einfaches Gericht kann also, wenn es gut zubereitet wird, einer komplizierten Kreation durchaus das Wasser reichen. Gelingt die Probe nicht, so hat der Betreffende entweder Pech oder sich selbst überschätzt. Beides darf hier aber nicht passieren.

Viel wichtiger als dieser Regelvorschlag ist jedoch das Rollenspiel. Legen Sie Wert auf Details, lassen Sie die Kräuter duften und die Butter zergehen. Bauen Sie kleine Schwierigkeiten ein (stumpfes Messer, Kuchen geht nicht richtig auf, fehlende Zutaten, kleine Diebereien unter Köchen etc.) und machen Sie so jede Zubereitung zu einem einzigartigen Erlebnis. Wenn sich der Koch und seine Helfer nach erfolgreicher Arbeit fühlen wie Helden nach einem gewonnenen Kampf, dann sind sie in der richtigen Stimmung.

Selbstverständlich ist es auch möglich, dass Sie Ihre Mitspieler anregen, die Kochkünste Ihrer Helden in realitas auszuspielen - sprich: tatsächlich kleine Köstlichkeiten für den Spielabend vorzubereiten, mitzubringen und nach gelungener *Kochen-Probe* 'hervorzuzaubern'.

In diesem Sinne, guten Appetit!

Sie sollten jedoch nicht den ganzen Wettbewerb auswürfeln. Wenn ein Held teilnimmt, seine Proben passabel ablegt und sich vor allem durch gutes und ambitioniertes Rollenspiel auszeichnet, sollte er bis in die Endrunde gelangen können. Dann allerdings geht es gegen die anderen Finalisten. Und den Siegespreis muss sich der Held schon verdienen!

Aventurische Köstlichkeiten

Einen Überblick über die kulinarischen Spezialitäten des Kontinents zu geben ist an dieser Stelle schlechterdings unmöglich. Die Vielfalt aventurischer Kochkunst entspricht der Vielfalt der Kulturen und Regionen. Deshalb seien zur Inspiration die entsprechenden Kapitel der Regionalbeschreibungen anempfohlen. Auch ein normales irdisches Kochbuch leistet hier gute Dienste. Die folgenden Beispiele aus verschiedenen aventurischen Regionen sollen helfen, dem Szenario, auch ohne solche Hilfsmittel, den nötigen Biss zu verleihen:

Vorspeisen:

Tralloper Krachwürste (deftige Rindswürste mit Salz und Knoblauch); Thorwaler Saure Zwiebeln (Zwiebeln mit Essig, Rübensirup und Premer Feuer angemacht); Albuminer Allerlei (mittelreichischer Eintopf); Süßsaures Pilaw mit Safranreis (Fleischragout aus dem Tulamidenland); Frische Perlenmeeraustern (derzeit selten); Gebackene Heuschrecken in Knoblauch; Fischpastete; Efferdsuppe belhancani (mit Weißwein, Sepia, Hummer und Safran)

Hauptgerichte:

Perricumer Hummer; Angbarsch in Weißweinsauce; Gebratenes **Huhn** auf Hirse und Reis mit Feuerkrautsoße; Frisches Wildbret mit Preiselbeeren; Rindsbraten mit Zwiebeln, Knoblauch und Gewürzen; Waskirpfanne (eine Art Kuchen aus Fleisch, Äpfeln, Birnen und Sirup); Gashoker gebratene Pferderippen; Koschammernzungen in Bosparaniersauce

Desserts:

Olporter grüne Grütze; Dattelyoghurt mit braunem Zucker; Siruptörtchen; Rosinennudeln; Garetischer Apfelkuchen; Gefrorene Sahnecreme mit Früchten; Birnenkompott

Feste feiern

Das Feiern ist in diesem Abenteuer nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern das eigentliche Thema. Deshalb sollen dem Meister hier einige Hilfsmittel zur Verfügung gestellt werden, die es ihm erlauben, nicht nur in der Heldengruppe, sondern auch am Spieltisch für Spaß zu sorgen. Allgemein gesprochen zeichnet sich ein schönes Fest vor allem dadurch aus, dass es sich vom üblichen Alltag unterscheidet. Sowohl die äußeren Umstände sind'anders, als auch die Menschen. Ermutigen Sie die Helden dazu, sich ungewöhnlich zu verhalten. Hier gelten die üblichen Regeln nicht.

Alkoholisches

An dieser Stelle sollen einige optionale Regeln vorgestellt werden, die den Konsum von Alkohol und seine Wirkung etwas plastischer verdeutlichen sollen. Anders gesagt soll die leidige Frage beantwortet werden: Wie viel verträgt mein Held und was passiert, wenn er seine Grenze überschreitet?

Grundsätzlich hängt die Menge an Alkohol, die man schadlos ertragen kann, natürlich vom Wert im Talent *Zechen* und von der Ausdauer ab. Für jedes alkoholische Getränk (entspricht etwa in irdischen Einheiten einem Humpen Gebrautem, einem Glas Gekeltertem oder einem kleinen Gläschen Gebranntem) sinkt die Ausdauer um W6 + Anzahl der schon konsumierten Getränke Punkte. Die übrigbehaltene TaP aus einer *Zechen*-Probe können von diesem Wurf abgezogen werden. Dies hat zur Folge, dass ein geübter Säufer Unmengen in sich hineinschütten kann, während ein ungeübter Trinker sofort am Boden liegt — ganz wie im richtigen Leben. Sinkt die Ausdauer auf ein Drittel des Grundwertes, dann ist der Betroffene total besoffen und muss nach Hause getragen oder zumindest geleitet werden. Fällt die Ausdauer gar unter fünf Punkte, verliert er das Bewusstsein. Doch schon, wenn die Ausdauer auf zwei Drittel des Grundwertes fällt, wird es interessant. Denn dann beginnt der Alkohol unaufhaltsam, seine Wirkung auf den Charakter des Betreffenden zu entfalten. Es kommt zu einer deutlichen Veränderung der Wesenszüge, die bei jedem Betroffenen unterschiedlich ist. Je nach Veranlagung (die in diesem Fall besonders durch die dominierenden schlechten Eigenschaften bestimmt wird) wird hier sehr grob zwischen folgenden Typen unterschieden:

Der Ausgelassene (typischer Nachteil: Neugier): Das Mundwerk des Betreffenden lockert sich, die Stimme wird lauter. Er verspürt einen Drang zur Bewegung, den er häufig durch Tanzen und Springen befriedigt. Der Respekt vor Personen, Institutionen und den Regeln des Anstandes schwindet zunehmend.

Der Melancholische (typische Nachteile: Ängste aller Art): Er zieht sich aus der Gesellschaft zurück, grübelt über sein Leben nach und unterhält sich allenfalls mit guten Freunden fern von größerem Trubel.

Der Aggressive (typischer Nachteil: Jähzorn): Auch hier sinkt die Hemmschwelle gegenüber Personen beträchtlich. Er fühlt sich stark und selbstbewusst und will dies auch unbedingt beweisen. Auf kleinste Provokationen reagiert er unmäßig heftig, was von Beleidigungen bis zu Handgreiflichkeiten führen kann.

Für die Spieler bedeutet dies im Klartext, dass sie ihre Helden gänzlich anders darstellen müssen, als sie das gewohnt sind. Sprechen Sie mit den Spielern ab, welchem Typ ihr Held zugehörig ist. Halten Sie sich dabei aber nicht sklavisch an obige Regeln. Gerade ruhige und disziplinierte Helden neigen oft zu unerwarteten Ausschweifungen, wenn sie über den Durst getrunken haben. Erinnern Sie sich an die besten Partys, die Sie selbst erlebt haben, und bringen Sie etwas Farbe ins Abenteuer.

Auf die Änderung von Eigenschaftswerten wird hier bewusst verzichtet, da sie bei richtiger rollenspielerischen Umsetzung der psychischen Auswirkungen unnötig sind. Das Multifunktionstalent *Selbstbeherrschung* hilft hier übrigens nichts — Alkohol ist eine Art Gift, und vor seinen Auswirkungen schützt nur, es nicht einzunehmen! Was den Abbau von Alkohol im Körper angeht, so kann man als Faustregel pro nüchterner zwei Stunden die Anzahl schon konsumierter Getränke für die nächste *Zechen*-Probe um einen Punkt erniedrigen. Die Ausdauer kehrt aber erst nach einer längeren Ruhephase zurück.

Raufen

Die Kneipenschlägerei zählt zu den klassischen Elementen des Rollenspiels. Um sie nicht zu einer endlosen Würfelorgie auf waffenlose Kamphaiente verkommen zu lassen, sollte man aber für etwas Abwechslung sorgen. Die optionalen Kampfmanöver aus Schwerter und Helden lassen sich hier wunderbar in Szene setzen. Regen Sie die Spieler zuerst einmal dazu an, den Raum auszunutzen. Lassen Sie die Helden durch die Stube rennen, auf Tische springen, sich an Leuchtern schwingen etc. Schildern Sie, welche Einrichtungsgegenstände dabei wie zu Bruch gehen, denn das gefällt den Helden garantiert. Viele Dinge, von der Bratpfanne über den Stuhl bis zum rohen Fisch eignen sich hervorragend als improvisierte Raufwaffen. Das hat den Vorteil, dass ein jeder Beteiligte alles einigermaßen benutzen kann. Denn es geht ja nicht um Schadenswirkung, sondern vornehmlich um den Spaß an der Sache. Alle Treffer sollten also ausschließlich von der AU abgezogen werden (evtl. aber nache "Waffe" modifiziert, z.B. Stuhl W6+4 statt nur W6). Krüge, Torten oder andere Nahrungsmittel eignen sich auch sehr gut zum Werfen (Probe auf den FK-Basiswert ohne Modifikator). Der Getroffene kann dann in der nächsten KR nicht attackieren oder parieren.

Derartige Schlägereien werden für gewöhnlich nach einer gewissen Zeit von frischen und erfahrenen Angbarer Gardisten handfest beendet. Neben einigen Blessuren und ein paar Stunden in der Ausnüchterungszelle des Garnisonsgebäudes haben die Beteiligten keine weiteren Folgen zu befürchten. Orientieren Sie sich an Hau-Drauf-Klamauk Marke Bud Spencer oder Jackie Chan und die Ideen kommen wie von selbst.

Sollte einer der Helden oder ein Gegner den Ablauf des Festes stören, indem er etwa echte Waffen benutzt oder Schadenszauberei spricht, so wird ihn Väterchen Nirwulf durch die Garde dingfest machen lassen. Am nächsten Morgen findet er sich dann gänzlich nackt mit einem alten Sack über dem Kopf am Rande eines Weges in den Bergen wieder. Dass zudem die sonst so gütige Travia bei einer derartigen Verletzung des Gastrechts sehr schnell sehr unangenehm werden kann, ist allgemein bekannt. Wie sich dies genau auswirkt, sei Ihrer meisterlichen Gnade überlassen.

Der erste Tag: Vorspeise

Vorstellung

Am Morgen vor dem Beginn des Wettbewerbes werden dem Komitee und den Teilnehmern noch einmal sämtliche Anwesenden vorgestellt. Versammeln Sie Ihre Helden zusammen mit den Meisterfiguren im Ratskeller, in dem auch das Finale stattfinden wird, und charakterisieren Sie die im Komitee sitzenden und hinter dem Herd wirkenden Meisterfiguren einmal, damit die Helden (und, aventurisch gesehen, auch die Mitwirkenden) einen ersten Überblick über die Beteiligten erhalten.

Danach verkündet Nirwulf dann den Beginn des Wettbewerbes, und alles huscht geschäftig davon.

Die Zutaten

Pünktlich beim ersten Morgengrauen bauen die Feinkosthändler ihre Stände auf. Kubax Sohn der Doro, Besitzer der Gaststuben Aventuriens, verlangt horrende Standgebühren. Dementsprechend gepfeffert sind die Preise für die zahlreichen exotischen Spezialitäten, die hier, taufrisch präsentiert und überaus gefällig dekoriert, feilgeboten werden. Wer sich das nicht leisten kann, wird wohl einen anderen Weg finden müssen, um an die begehrten Zutaten zu kommen.

Auch die Helden werden, entweder von Bruder Rukus oder von Väterchen Nirwulf, gebeten, etwas gegen die drohenden Engpässe zu tun. Sie könnten nun versuchen, den Ferdoker Metzgermeister Arnwulf Geltringer zu 'überreden', seine stillen Reserven an frischem Rehrücken herauszugeben. Der trinkfeste Meister (Zechen 12) wird nur dann zustimmen, wenn einer der Helden einer kleinen Probe seines Selbstgebrannten standhält. Für erfahrene Jäger bietet sich natürlich die Möglichkeit, die angrenzenden Wälder nach zartem Wild zu durchstöbern, was selbstverständlich auch hier verboten ist. Besonders die Jagd nach Koschammern mit dem Schnäpper (Armbrust mit Bleikugeln) ist sehr reizvoll, da auch die Konkurrenz nicht schläft. Unter anderem Jandhold Degenhardts Knechte durchstöbern akribisch die Umgebung. Mutola Tochter der Rabaga versucht sich ihrerseits im Angbarschfischen auf dem See. Hier würde sich ein kleines Seegefecht mit Netzen und Paddeln anbieten, bei dem einige der Beteiligten über Bord gehen sollten.

Der Braukeller

In den weitläufigen Gewölben der Alt-Angbarer Brauerei findet die erste Ausscheidung statt. Alle Speisen werden öffentlich zubereitet, jeder Koch muss dabei ohne Hilfe hantieren. Hier kann ein teilnehmender Held zum ersten Mal sein Talent unter Beweis stellen. Danach spielt die zwergische Blaskapelle der Brauerei auf und es wird Bier in rauen Mengen genossen. Einige Verlierer können ihre Niederlage nur sehr schwer verwinden. Als einer von ihnen es wagt, die gewöhnungsbedürftige Musik laut zu kritisieren, hören die Zwerge augenblicklich auf und begegnen der Kritik mit ihren Fäusten - und ihren (sehr soliden) Instrumenten. Eine handfeste Rauferei entwickelt sich.

In den frühen Morgenstunden lauschen die wenigen Verbliebenen den Worten Prinz Storkos, der Anekdoten über seinen Bruder Reto zum Besten gibt.

Der zweite Tag: Hauptgericht

Der Ochse

Mutola hat vor, einen ausgewachsenen Ochsen, gefüllt mit Kräutern und Knoblauch, am Spieß für den Wettbewerb zuzubereiten. Das edle Tier entkommt allerdings am Morgen von der Schlachtbank und irrt verstört in der Stadt umher. Um Schlimmeres zu verhindern, sollen die Helden das Tier wieder einfangen. Keine leichte Aufgabe nach einer durchzechten Nacht. Es folgt eine Verfolgungsjagd zu Pferd durch die noch kaum belebten Gassen Angbars, bei der auch einiges zu Bruch gehen sollte, bis die Helden den Ochsen schließlich in einem Gasthaus (!) stellen können — sich labend an einer Pfütze Alt-Angbarers.

Sabotage

Die große Küche des Angbarer Ratskellers, in dem die zweite Runde ausgetragen wird, dient während des Tages als Lager für die Zutaten der Köche. Wenn die Helden die Knechte von Jandhold Degenhardt nervös im Hintereingang des Gasthauses verschwinden sehen, sollte sie das stutzig machen. Die Diener erhielten nämlich den Auftrag, die Zutaten der Konkurrenz mit einer maraskanischen (extra scharfen) Gewürzmischung zu verfeinern. Versuchen die Helden, sie davon abzuhalten, kommt es zu einer Prügelei in Küche und Vorratsraum, bei der allerhand Küchengerät zum Einsatz kommt. Natürlich muss verhindert werden, dass die Habseligkeiten der Teilnehmer beschädigt werden! Beim Eintreffen der Gardisten werden die Saboteure alles abstreiten und auf die Autorität ihres Dienstherren verweisen.

Ratskeller

Genau wie am Vortag werden heute, allerdings im kleineren Kreis, die Finalisten gekürt. Besonderes Aufsehen erregt, wie zu erwarten, der gebratene Ochse von Mutola. Aber auch die Flambierkünste des Hafiz ben Charim versetzen die Koscher in Staunen.

Nirwulf bittet die Helden zu fortgeschrittener Stunde auf Grund ihrer bisherigen Verdienste an den Tisch des Komitees (so sie nicht bereits dazugehören). Hier können sie sich zwanglos mit der Prominenz unterhalten, die ohne Ausnahme freundlich auf die Helden zugeht. Vor allem der exzentrische Goldo Paligan interessiert sich sehr für ihre Erlebnisse.

Im Laufe des Abends kommt Fürst Blasius immer mehr in Stimmung, steht schließlich wackelnd auf dem Hocker und leert unter dem Johlen der Anwesenden einen Krug Bier auf einen

Zug. Ein Held, der zufällig die Latrine im Garten aufsucht, wird den Fürsten dann im Gebüsch liegend finden. Offensichtlich hat der erfahrene Zecher sein fortgeschrittenes Alter ein wenig unterschätzt. Neben ihm kniet, völlig aufgelöst, sein junger Leibarzt Bosper Dergelstein. Er wurde vom Kanzler des Fürsten angewiesen, unauffällig ein Auge auf seinen Herrn zu werfen. Nun, da er diese Entgleisung nicht verhindern konnte, wird er die Helden anflehen, ihm zu helfen, den Fürsten möglichst schnell und diskret in sein Schloss zurückzubringen.

Es stellt sich als unerwartet kompliziert heraus, den über hundert Stein auf die Waage bringenden Blasius an Stadtgarde und Wachen vorbeizuschaffen, zumal der volltrunkene Fürst unentwegt Lieder anstimmt oder die Geschichte seiner ersten großen Liebe preisgibt - Schleichen und Klettern einmal anders. Gelingt den Helden die Ehrenrettung von Blasius, so haben sie fürderhin einen ganz besonderen Fürsprecher im Reich. Schaffen sie es nicht, ist der Hochadel um einen Skandal reicher und das Haus Eberstamm wird in der nächsten Zeit bei öffentlichen Anlässen leider unpässlich sein.

Der dritte Tag: Dessert

Der Grossartige

Auffallen um jeden Preis ist die Devise des Goldo Paligan. Einen leibhaftigen Zyklopen, wie unlängst bei seinen Hochzeitsfeierlichkeiten, wird er diesmal nicht präsentieren können. Trotzdem versucht er, die Koscher Hinterwäldler mit einem derben und dekadenten Scherz zu schockieren. Diesmal wendet er sich an die Helden, die ihm einen Gefallen erweisen und eine kleine Delegation seiner Diener' empfangen und unauffällig unterbringen sollen. Es handelt sich um sechs rahjagleiche Tänzer und Tänzerinnen, die samt einem mürrischen Dukatengardisten in Zivil direkt vom AlÄnfaner Silberberg eingeschifft worden sind. Sie sollen den Abend mit einer kleinen Darbietung auflockern, pikanterweise gänzlich ohne störendes Gewand!

Die Helden können nun entweder den Granden bei seinem derben Späßchen unterstützen und sich um die (atemberaubenden) Gäste aus dem Süden kümmern oder sich auf die Seite von einigen resoluten Koscher Männer und Frauen stellen, die aufgrund der Erfahrungen der letzten Jahre bereits mit einer solchen Entgleisung rechnen. Erhalten die Eingesessenen die nötigen Informationen, dann werden sie die Tänzer kurz vor dem Auftritt abfangen und auf die vollmundige Ankündigung Paligans eine Delegation der ihren in den Saal schicken, die eine kleine Demonstration in der Kunst des Schenkelklatschertanzes geben werden. Nach dieser Einlage wird Paligan irritiert in das dröhnende Gelächter der Anwesenden einstimmen, während die Koscher den Triumph von Sitte und Moral feiern. Den Helden sollte ob der Brüskierung eines der sicherlich gefährlichsten Männer Aventuriens in der Folge schon ein bisschen mulmig werden. Ansonsten geht der Punkt an den Granden und die offenen Münder der braven Angbarer gelten ihm als weiterer Beleg seiner Großartigkeit.

Finale im Hotel

Ausgefallene Gebäckkreationen sind in Mode beim großen Finale im Haus Sirbensack, dem besten Hotel am Platze. Mit Ausnahme von Jandhold Degenhardt, der einen Schwan aus einem extra angelieferten Eisblock schlägt, um damit seine Fruchtcremekomposition zu krönen, arbeiten alle fieberhaft an mehr oder weniger üppigen Torten.

Um die Spannung möglichst lang zu erhalten, lässt sich das Komitee heute besonders viel Zeit mit der Entscheidung. Dies erweist sich als zu viel für den Geschmack des nervösen und von Selbstzweifeln geplagten Novadis Hafiz. Nach einer herablassenden Bemerkung der siegessicheren Mutola platzt ihm der Kragen und ein dickes Stück seiner fast schritthohen Torte landet in ihrem Gesicht.

Dies ist der Beginn einer der größten Tortenschlachten der aventurischen Geschichte. Ziel dieses süßen Ehrenhandels ist es, möglichst sauber zu bleiben. Die Verwüstung des feinen Hotelsaales mit Kronleuchtern, Wandteppichen und reichlich Porzellangeschirr soll den Höhepunkt des Abenteuers markieren. Alle Parteien und vielleicht sogar das eine oder andere Mitglied des Komitees mischen kräftig mit. Wie durch ein Wunder bleibt die kleine Holzstatuette der speisenden Travia jedoch unversehrt und kann, nach groben Aufräumarbeiten, von der Hohen Schwester des Klosters am Greifenpass dem strahlenden Sieger überreicht werden.

Der Meister kann das Finale detailliert ausgestalten und nach den obigen Regelvorschlägen durchspielen oder einfach einen Sieger wählen. Bis zur totalen Erschöpfung wird nun der Wettbewerb in bewährter Weise zu Ende geführt. Die Helden sollten irgendwann am nächsten Morgen von den fleißigen Bediensteten des Hauses geweckt bzw. nach Hause getragen werden — bis aufeine/n.

Die Schwarze Witwe

Plötzlich sitzt der/die charismatischste Held/in der Gruppe neben der schwarz verschleierten Kaiserwitwe. Die anfangs beklemmende Stimmung lockert sich schnell, als schwerer, gewürzter Rotwein aufgefahren wird und die betörende Alanfanerin mit der angenehmen, tiefen Stimme eine überraschend leichte Konversation vom Zaun bricht. Schildern Sie die Faszination, die von ihrer Person ausgeht, indem Sie immer wieder scheinbar unbedeutende Details ihrer Erscheinung beschreiben. Schließlich hat der/die Held/in alles um sich herum vergessen und sinkt in einen euphorischen Rauschzustand (der Wein stammt natürlich aus AlAnfa).

Am nächsten Morgen erwacht der/die Held/in auf einem schwarzen Himmelbett in der Suite der Alara Paligan. Der Wettbewerb ist vorbei, die Gäste längst abgereist. Alles, was bleibt, ist eine dunkelrote Rose, die auf dem Kopfkissen liegt.

Epilog

Der erschöpfte Nirwulf (und möglicherweise diverse andere Personen) bedankt sich bei den Helden für ihre Hilfe. In Angbar hält der Alltag wieder Einzug, auch wenn alles, so scheint es zumindest, etwas langsamer als sonst vonstatten geht. Je nach rollenspielerischem Einsatz sollten Sie pro Held bis zu **200** AP verteilen. Außerdem erhält jeder Held natürlich noch spezielle Erfahrungen in den Talenten *Zechen* und *Kochen*. Der Gewinner des Wettbewerbes wird in Zukunft in allen gastfreien Häusern des Neuen Reiches gern gesehen sein und muss sich keine Sorgen mehr über seinen Lebensunterhalt machen. Als Belohnung erhalten die Helden alles, was sie während der Tage an Ausgaben hatten, von Nirwulf doppelt zurück. Wahrhaftig kein leicht verdientes Gold!

Meisterpersonen

Die Gastgeber

Nirwulf Sohn des Negromon, Oberster Richter der Hügelzwerge, Landvogt zu Angbar

Der gemütliche und beleibte Hügelzwerg ist Organisator, Sponsor und Vorsitzender des Komitees. Während 'seines' Wettbewerbs läuft der leidenschaftliche Koch und Gourmet zur Höchstform auf. Persönlich kümmert er sich um seine erlauchten Gäste und sorgt dafür, dass die Stimmung zu keinem Zeitpunkt der Feierlichkeiten absinkt. Doch wehe, wenn er die graue Schürze anlegt und seinen uralten Kochlöffel zückt. Denn dann verwandelt sich das ehrwürdige Väterchen in den Albtraum aller Teilnehmer. Mit ungebrochenem Selbstbewusstsein probiert und kritisiert er das, was ihm die besten Köche des Kontinentes vorsetzen. Dabei weicht seine Meinung, die er mit zwergischem Dickschädel verteidigt, zuweilen deutlich von der der anderen Jurymitglieder ab. Als Meister des Kochtopfs ist sein Urteil in diesen Tagen mindestens so gefürchtet wie sonst als Richter.*

Kubax Sohn des Doro, Besitzer der Gaststuben Aventuriens

Der gewiefte Wirt und Geschäftsmann fungiert als rechte Hand Nirwulfs. Er sorgt sowohl für die Örtlichkeiten, als auch für die ausreichende Versorgung der zahlreichen Gäste und verdient sich dabei eine goldene Nase. Der Hügelzwerg ist aber ebenfalls ein profunder Kenner aventurischer Kochkunst und Verfasser des Rezeptbuches 'Fremde Gaumenfreuden', für dessen neueste Auflage er während des Wettbewerbs eifrig Material sammelt.
Kubax bleibt meist im Hintergrund und ist erster Ansprechpartner, falls die Helden etwas Besonderes benötigen sollten (und dies auch bezahlen können). Seine Untergebenen spornt er zuweilen mit seiner ungewöhnlich lauten Stimme an, wobei er über ein großes Repertoire an zwergischen Schimpfwörtern verfügt.

Das Komitee

Alara von Gareth-Paligan, Kaiserwitwe

Ein Leben in totaler Dekadenz ist die ideale Voraussetzung, um von Nirwulf in das Komitee geladen zu werden. Die Witwe des letzten Kaisers Hai fungiert hier auch noch als offizielle Repräsentantin des Kaiserhauses, das dem Zwerg nach wie vor dankbar für seine Rolle beim Marsch der Hügelzwerge auf die Bergfreiheit Koschim ist. Alara schätzt erlesene Gaumenfreuden sehr, auch wenn es kaum möglich ist, ihr etwas wirklich Neues zu präsentieren.
Anders als ihr Bruder, dem sie nach Möglichkeit höflich aus dem Weg geht, übt sie sich in dezenter Entspannung bei schwerem Rotwein und teurem Rauschkraut. Einem amourösen Abenteuer ist sie durchaus nicht abgeneigt, so dass ihr finsterer Blick unter dem schwarzen Schleier oft über die anwesenden Herrschaften schweift.*

Prinz Storko von Gareth

Der 'Samtene Prinz' ist ein guter Freund Nirwulfs. Besonnenheit, diplomatisches Geschick und Freude an den kleinen Annehmlichkeiten des luxuriösen Lebens verbinden die beiden alten Kämpen. Storko ist ein sehr ausdauernder Gast, der am Liebsten bei einem ausführlichen Bankett und einem Pfeifchen Geschichten aus der guten alten Zeit erzählt. Er genießt diese Tage der Ruhe sichtlich, gibt es doch zuhause in Gareth nicht mehr viel, was ihn recht erfreuen kann. Hier in Angbar ist die graue Eminenz des Reiches einfach ein netter alter Mann, nicht mehr und nicht weniger.*

Fürst Blasius von Eberstamm

Als der volkstümliche Landesvater ist Fürst Blasius in seinem Element. Mit den hohen Gästen und seinen Koschern feiert er ausgelassen die drei Veranstaltungstage durch. Wie in jedem Jahr lässt er auf den Straßen fürstliches Freibier ausschenken und wird dafür von der Bevölkerung frenetisch gefeiert. Allen Sorgen seines ambitionierten Kanzlers betreffend seiner Gesundheit zum Trotz kündigte er auch in diesem Jahr wieder an, dass er selbst ein ganzes Fass davon vertilgen werde.
Blasius ist ein Verehrer der traditionellen Koscher Küche. Deftigkeit ist für ihn ein ausschlaggebendes Entscheidungskriterium. Der Fürst trinkt, singt, tanzt und tut auch sonst allerlei Dinge, die den Reichsadel nicht gerade erfreuen.*

Goldo Paligan, der Grossartige

Nach seiner spektakulären Hochzeit auf den Zyklopeninseln zieht es den exzentrischen Granden aus Al'Anfa wieder hinaus in die Welt. Bereits zum dritten Mal ist er zu Gast in Angbar,

** Mehr zu dieser Person findet sich in den Boxen Stolze Schlösser, Dunkle Gassen und Dunkle Städte, Dichte Wälder.*

bei der Bevölkerung allerdings nicht sonderlich gern gesehen. Er neigt auch hier zu offenen Demonstrationen von Luxus und Dekadenz. In diesem Jahr tritt er in traditionell zyklopäischer Tracht auf und hat sich sogar die blonden Locken schwärzen lassen.

Wer im übrigen glaubt, dass der Al'Anfaner nur mit einer Schar von 'Dienern' und ohne Leibwache hier erschienen ist, der sollte auf ein paar besonders typische 'Koscher' Acht geben, die sich ständig in seiner Nähe aufhalten.

Mehr zu Goldo Paligan findet sich in der Box Al'Anfa und der tiefe Süden.

Die Meisterköche

Von den über fünfzig Teilnehmern werden es nur wenige in die Endrunde schaffen. Die folgenden Persönlichkeiten werden in jedem Fall dabei sein, es steht dem Meister jedoch frei, weitere Charaktere zu entwickeln. Die hier vorgestellten Köche können dabei sozusagen als Archetypen dienen.

Bruder Rukus, wandernder Geweihter der gütigen Göttin

Seit vielen Jahren trägt Bruder Rukus nun schon das Pilgerband an seinem orangenen Gewand. Eigentlich machte sich der gebürtige Nordmärker damals nur auf, um das Heiligtum seiner Göttin in Rommilys zu besuchen. Der kleine, beleibte Mann mit dem grauen Haarkranz und den feisten Bäckchen fand aber sogleich Gefallen am Leben als Wanderprediger und dient seitdem seiner Herrin, indem er sich in Tempeln, Klöstern und Armenvierteln des ganzen Reiches nützlich macht.

Traditionelle Gerichte mit unvergleichlichem Geschmack sind seine Spezialität. Es heißt, die gütige Travia hätte seine Hände gesegnet. Ein unglaublich freundlicher Mann, bescheiden und redlich, der Saubermann unter den Finalisten.

(KL 14; IN 16; FF 17; Kochen 15, kann durch Mirakel noch erhöht werden.)

Jandhold Degenhard von Mersingen, Küchenchef des Hotels Seelander Gareth

Der beste Koch des besten Hotels Aventuriens muss der beste Koch Aventuriens sein. Das ist zumindest die Meinung des Jandhold von Mersingen, der seit zwanzig Jahren die Küche des *Seelander* führt.

Der kleine Wicht mit dem spitzen Gesicht und der riesigen weißen Kochmütze ist der Inbegriff des exzentrischen Kochkünstlers. Mit sieben Gehilfen und einem Stoerrebrandter Wagen voller Ausrüstung und Zutaten ist er angereist, um seinen Titel zu verteidigen.

Jandhold neigt zu Nervosität, ist überempfindlich gegen jede Art von Störung und extrem jähzornig. Seine Knechte scheucht er nicht nur wie Sklaven durch die Küche, sondern beauftragt sie zuweilen auch, wenn es darum geht, die Fähigkeiten der Konkurrenz auszuloten. Sollte er seinen Titel gefährdet sehen, ist er auch bereit, zu unfairen Mitteln zu greifen. Sein größter Schatz ist ein persönliches Kochbuch, das er eifersüchtig hütet und vor den Blicken jedes Außenstehenden verbirgt. Jandhold ist Magiedilletant, ohne es zu wissen, und braucht das Buch, um seine Kräfte nutzen zu können. Dadurch gelingt es ihm, die ausgefallensten Gerichte zu 'zaubern'. Er selbst allerdings hält sich für genial (Typ: Louis de Funes in "Brust oder Keule").

(KL 15; IN 15; FF 20; Kochen 17 + maximal 15 ASP für magisches Meisterhandwerk)

Jandholds Knechte: AT 13; PA 10; AU 30; TP (A) 1W (Raufen)

Mutola Tochter der Rabaga, Almenwirtin vom Angbarer See

Die Lokalmatadorin ist mit Sicherheit die beliebteste Teilnehmerin des Wettbewerbs. Kaum ein Koscher kennt die überaus resolute Hügelzwergin nicht und schon viele haben sich auf den beschwerlichen Weg zu der Alm am Angbarer See gemacht, um ihre herausragende Kochkunst zu genießen. Sind Frauen sowieso schon Mangelware beim kleinen Volk, so werden weibliche Meisterköchinnen noch ungleich höher verehrt.

Da sich die eigensinnige Mutola noch nicht so recht für einen Lebenspartner entscheiden konnte, wird sie von einem wahren Gefolge von Freiern begleitet, die sich eifrig ihre Aufmerksamkeit verdienen wollen und ihr jeden Wunsch von den Lippen ablesen. Mutola bevorzugt Deftiges in rauen Mengen und versteht sich wie keine andere auf die original Koscher Küche.

(KL 14; IN 17; FF 18; Kochen 20)

Mutolas Kavalliere

Die fünf Zwerge buhlen schon seit Jahrzehnten um die Gunst der drallen Wirtin. Nach so langer Zeit sind aus den Konkurrenten längst so etwas wie Freunde geworden. Sie werden alles tun, um weitere liebestolle Angroschim auszubooten und natürlich Ehre und Wohlbefinden ihrer Angebeteten bis aufs Blut verteidigen.

AT 15; PA 13; AU 40; TP (A) 1W+1 (Raufen)

Hafiz ben Chalim, zweiter Küchenmeister des Kalifen

Begabung, Fleiß und glühender Ehrgeiz haben den Wüstensohn zum stellvertretenden Leibkoch des Kalifen gemacht — und das bringt ihn fast zur Weißglut. Trotz aller Anstrengungen blieb ihm das begehrte Amt des höchsten Küchenchefs in Unau bislang verwehrt. Doch der 38-jährige, trenggläubige Novadi versucht alles, um sein Ansehen bei Hofe zu steigern. Sogar diesen Wettbewerb, inmitten von Ungläubigen, nimmt er auf sich, um sein Ziel zu erreichen. Wenn der Novadi an den Kochtopf tritt, überrascht er mit ausgefallenen Kreationen, die jedoch keines der 99 Gesetze Rastullahs verletzen - zumindest predigt er das. Ansonsten vermeidet er den Umgang mit den Ungläubigen und verbringt die meiste Zeit damit, seinen ständig unreinen Körper wieder reinzuwaschen. Da eine Niederlage nicht akzeptabel ist, kommt es zwangsläufig zu Reibungen mit der Konkurrenz.

(KL 13; IN 16; FF 16; Kochen 18)

Omar ben Chamallah

Der Leibwächter von Hafiz entspricht dem typischen Bild eines schweigsamen Wüstenkriegers, solange bis er irgendwie mit Alkoholischem in Berührung kommt. Dann dreht der Novadi unweigerlich total durch und wird sofort eine Schlägerei provozieren.

AT 16; PA 14; AU 40; TP (A) 1W (Raufen)

Sancta Griniguldis

Ein Kurzabenteuer für 3–5 Einsteiger-Helden

von Stephanie von Ribbeck

Hintergrund

"ffr» *Griniguld der Starken und ihrem Schwert Rondrablitz will ich euch nun singen, und wie sie den schrecklichen Aphaladris bezwang, auf dass ihre Heldentaten nicht vergessen werden, von heut bis immerdar."*

So beginnt ein weit verbreitetes Heldenlied, das vor allem an aventurischen Kriegerschulen oft gesungen wird. Alle Jahre wieder lauschen die jungen Zöglinge mit leuchtenden Augen dem Bardensang, der den Wunsch in ihnen weckt, es der Heldin gleichzutun und unsterblichen Ruhm zu erlangen.

Doch wer war Griniguld die Starke? Das Lied preist sie als mehrfache Ogertöterin, als Bezwingerin eines finsteren Druiden namens Aphaladris, der einst den Osten des Reiches unsicher gemacht haben soll, und vor allem als Kämpferin gegen die Goblins, von denen sie unzählige erschlagen haben soll. Auch zerstörte sie der Legende nach im Namen der Zwölfgötter mehrere Kultstätten scheußlicher Goblingötzen, bevor sie — nebelhafter Ausklang der Bardendichtung - in der Schwarzen Sichel spurlos verschwand.

Allem Anschein nach vollbrachte sie die meisten ihrer Taten während der Gobhnkriege, die 860/859 vor Hai (14/15 Sighelm nach der damaligen Zeitrechnung) in Weiden und Darpatien tobten. Sie wird mit dem Haus Bregelsaum in Verbindung gebracht. Die Rondra-Kirche erwägt seit langem eine Heiligsprechung, was aber bisher daran scheiterte, dass weder Grinigulds Todesumstände bekannt noch ihre Gebeine aufzutreiben sind.

Am 30. HES 29 Hai kam es in Rommilys, der Hauptstadt Darpatiens, zu einem furchtbaren Gemetzel unter den von alters her verfeindeten Familien Rabenmund und Bregelsaum, der sogenannten 'Blutnacht von Rommilys' (siehe **Aventurischer Bote** #79). In den darauf folgenden bürgerkriegsähnlichen Wirren, als so manches Haus im Land geplündert wurde, fielen den Bregelsaums Dokumente in die Hände, die sich lange im Besitz der Rabenmunds befunden hatten. Aus diesen Schriften

geht hervor, dass Griniguld die Starke damals eine Burg in der heutigen Baronie Mistelhausen bewohnte; allem Anschein nach Burg Madaleth (bzw. eine ältere Burg an gleicher Stelle). Diese Burg ist heute in Bregelsaum-treuen Händen. Hinweise auf Griniguld wurden dort aber bisher nicht gefunden. Nachdem sich die Lage in Darpatien wieder beruhigt hat — etwa ING 29 Hal oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt — werden Spezialisten für das Durchsuchen alter Gemäuer zu Rate gezogen: Ihre Heldengruppe.

Geeignete Helden

Die Auswahl der Helden für dieses Abenteuer ist nicht ganz einfach. Eigentlich würden sich Rondra-Geweihte geradezu aufdrängen, denn sie würden im direkten Auftrag ihrer Kirche reisen. Allerdings werden sie, ebenso wie Geweihte des Praios, im Verlaufdes Abenteuers vermutlich in heftige Schwierigkeiten kommen, da sich die Helden ihre Aufgabe durch Ehrlichkeit und Offenheit eher erschweren oder sie sogar ganz unlösbar machen. Vielmehr ist phexische List gefragt, und das wird es den oben genannten Geweihten wohl unmöglich machen, an diesem Teil des Abenteuers mitzuwirken.

Ein adliger Spielerheld aus dem Mittelreich wäre durchaus geeignet, da er wohl ohne Probleme Gastrecht in der Burg Madaleth bekommen wird — allerdings sollte er keine allzu großen Bedenken damit haben, andere Adlige anzuschwindeln, und außerdem sollte er dem Hause Rabenmund nicht zu nahe stehen.

Insgesamt sollte wenigstens ein Held einen Sozialstatus von 7 oder mehr haben, sonst wird sich die Rondra-Kirche kaum an diese Heldengruppe wenden, um ihr einen derartigen Auftrag anzutragen. Geschickt wäre es, wenn ein Held Ahnung von Architektur hat - oder Frau Waidgund als Ansprechpartnerin der Helden (siehe unten) das zumindest annimmt. Bei Ingerimm-Geweihten und Zwergen zum Beispiel geht sie einfach stillschweigend davon aus, es mit Fachleuten in der Baukunst zu tun zu haben. Angehörigen der Phex- und Hesinde-Kirche unterstellt sie hingegen einen guten Spürsinn, was sie ebenfalls zu geeigneten Kandidaten macht. Gelehrte oder Handwerker könnten von der Zunft der Maurer und Baumeister empfohlen werden, an die sich jeder Auftraggeber in solchen Dingen wenden würde, während Frau Waidgund mit Magiern gewisse Probleme hat, sie aber als Gelehrte auch akzeptiert.

Natürlich können die Helden auch in einem vorhergehenden Abenteuer (etwa **in** einem der Gareth-Stadt-Abenteuer aus **Stolze Schlösser, dunkle Gassen)** positiv aufgefallen sein und von sich reden gemacht haben.

Wenn die Helden in ihrer Vergangenheit gute Kontakte zur Praios-Kirche oder zur Familie Bregelsaum aufgebaut haben, kann der Auftrag auch durch Vertreter dieser Gruppen erteilt werden — dann müssen Sie die Eröffnungsszene entsprechend anpassen.

Die Anwerbung

Die Helden werden von einer Rondra-Geweihten angeheuert, Ihrer Gnaden Waidgund von Bregelsaum-Raulsleben, die damit gleichermaßen den Interessen ihrer Kirche und ihrer Familie dient. Frau Waidgund verlor in der Schlacht an der Trollpforte beide Beine bis zu den Knien (verursacht durch einen PANDAEMONIUM) und verrichtet seitdem Schreibstubendienst im Rondra-Tempel zu Gareth. Dort wird sie die Helden empfangen und instruieren. Da ihr das Reisen schwer fällt, wird sie die Helden nicht begleiten.

Ihre Gnaden erzählt den Helden von Griniguld der Starken (s.o.), beschreibt ihnen den Weg zur Burg Madaleth und gibt ihnen Empfehlungsschreiben an Baronin Dythlind von Bregelsaum zu Mistelhausen und Burgherrin Heildrut von Kühne zu Madaleth mit. Der Auftrag lautet herauszufinden, wo Griniguld letztendlich geblieben ist, also wo und wie sie verstorben ist, und im Idealfall ihre Gebeine zu bergen.

Die Geweihte schärft den Helden ein, keinesfalls einem Mitglied oder Parteigänger der Familie Rabenmund etwas von dem Vorhaben zu erzählen, um diese nicht in Versuchung zu führen, aufgrund weltlicher Familienfehden ein rondragefälliges Unternehmen zu sabotieren. (Diese Anmerkung ist wichtig für den weiteren Spielverlauf!)

Der Lohn, den sie zu zahlen bereit ist, entspricht etwa der Summe des Sozialstatus aller beteiligten Helden in Silbertalern pro Tag (diese Summe sollten Sie vorher schon heimlich herausgefunden haben), dazu noch einmal etwa 5 Dukaten als Aufwandsentschädigung für die Gruppe insgesamt. Außerdem stellt Frau Waidgund den Helden bei Erfolg gute Beziehungen in Gareth in Aussicht, was für manch einen Helden auch ein gutes Argument sein sollte. Wenn die Helden feilschen wollen, appelliert die Geweihte an das Ehrgefühl der Helden (immerhin ist dies eine Mission im Auftrag einer Kirche) und wird höchstens noch einmal um 10 % erhöhen — auf gute Beziehungen sollten die Helden dann allerdings nicht mehr hoffen.

In Gareth können die Helden vor der Abreise natürlich einkaufen, was ihre Geldbeutel hergeben.

Anreise

Von Gareth aus geht es auf der Reichsstraße über Wehrheim bis zu dem kleinen Nest Waldsend, von dort aus über Landstraßen und Feldwege in Richtung Nordosten bis an den Fuß der Schwarzen Sichel.

Madaleth liegt weit im Norden der Baronie Mistelhausen, die ihrerseits die nordöstlichste Baronie in der Grafschaft Wehrheim ist (beherrscht von Graf Dexter Nemrod). Diese wiederum gehört zur Provinz Darpatien (unter der Regentschaft von Fürstin Irmegunde von Rabenmund). Das raue norddarpatische Hügelland ist dünn besiedelt. Nebelverhangene Wälder aus uralten, mit Misteln und Flechten bewachsenen Bäumen, wild gezackte Felsen aus schwarzem Schiefer, morastige Täler und stille Waldtümpel prägen die Landschaft.

Die Menschen drängen sich in wenigen kleinen Dörfern und Weilern und trutzigen alten Burgen zusammen. Wie überall in Darpatien sind sie zutiefst traviagläubig, hilfsbereit und gastfreundlich; dennoch wirken die Häuser mit den schwarzen Schieferdächern und verräucherten Stuben finster. Wenn Sie wollen, würzen Sie die Reise mit einigen Begegnungen: reisende Händler auf der Reichsstraße, gestrenge Wehrheimer Stadtwächter, Werber für die mittelreichische Armee in den Gasthäusern. In den Wäldern Darpatiens mangelt es nicht an wilden Tieren. Vom Waldwolf bis zur Schädeleule und von Auerhahn bis Auerochse

ist hier nahezu alles vertreten. In verwunschenen Hainen hausen Waldschrate, Baumdrachen und Biestinger (tierhafte Feenwesen), wachsen Alraune, Vierblättrige Einbeere und Eitriger Krötenschemel. Das Jagdrecht hat selbstverständlich nur der örtliche Adel, der auch auf das Kräutersammeln Steuern erhebt. Aber wenn es niemand merkt...

Goblins und Oger kommen ebenfalls in dieser Gegend vor; auch der eine oder andere Raubritter hält sich an arglosen Reisenden schadlos. Apropos Raubgesindel: Sie könnten als kleine Szene am Rande die Helden in Wehrheim bei einer öffentlichen Hinrichtung oder sonstigen Bestrafung zuschauen lassen. Sei es, dass jemand wegen Einbruchs gebrandmarkt oder wegen des Besitzes verbotener Gifte gehängt wird, dass Randalierer am Pranger stehen oder einer Taschendiebin die Hand abgehackt wird. Solcher Anschauungsunterricht kann junge, noch unbescholtene Abenteurer zum Nachdenken bringen und ihnen viel Leid ersparen.

Mistelhausen, den Hauptort der gleichnamigen Baronie, sollten die Helden nicht aufsuchen — er liegt auch nicht direkt auf ihrem Weg. Sollten die Helden darauf bestehen, sich unbedingt bei der Baronin zu melden, so lassen Sie Ihre Abenteurergruppe auf einem Waldweg in die Irre laufen — oder die Baronin ist kurzzeitig abwesend. Kreuzen die Helden später bei der Baronin auf, etwa nach einem ersten gescheiterten Versuch, in die Burg einzudringen, so kann sie zur beratenden Komplizin der Helden werden (wobei, das sehen Sie unten).

Was inzwischen geschah

Während die Helden unterwegs sind, wechselt Burg Madaleth den Besitzer. Und das kommt so: Burgherrin Heildrut ist mit einem landesweit berüchtigten und geächteten Raubritter verschwägert, Erdwulf von Finsterberg. Im traviagefälligen Darpatien liegt der Verdacht nahe, sie unterstütze ihre angeheiratete Verwandtschaft. Und so hat man nach zahlreichen Klagen höheren Ortes beschlossen, die Burgherrin "bis zur Klärung der Angelegenheit" abzuberufen und durch eine unverdächtige Person zu ersetzen.

Wenn die Helden Burg Madaleth erreichen, herrscht dort als Burgherr Ritter Radumar von Rabenmund-Sturmfels mit seinem Gefolge. Und diesem Herrscher — einem Rabenmund — sollen die Helden laut Auftrag nichts von ihrem Vorhaben erzählen.

Damit befinden sie sich in einer Zwickmühle, denn es wird kaum gelingen, die ganze Burg zu durchsuchen, ohne dem Burgherrn eine plausible Begründung dafür zu bringen. Und selbst einen Geweihten oder Adligen wird Ritter Radumar höflich, aber bestimmt auffordern, die Burg zu verlassen, wenn er sich nicht so benimmt, wie man es von einem Gast erwarten kann.

Also bleibt den Helden vermutlich nur die Möglichkeit, sich unter einem Vorwand einzuschleichen — oder sogar heimlich einzudringen.

Brinulf der Bursche

Auf der letzten Etappe ihrer Reise, bereits nah am Ziel, begegnen die Helden Brinulf, dem Laufburschen der Burg, der mit einem vollbeladenen Ochsenkarren unterwegs ist und in Schwierigkeiten steckt. Je nachdem, aus welcher Patsche Ihre Helden ihm besonders gut helfen können, könnte der Karren beschädigt (wenn die Helden fähige Handwerker sind), in den Graben gefahren oder ein Ochse verletzt (wenn unter den Helden ein Heilkundiger ist) sein. Alternativ wird Brinulf gerade von einem Oger angegriffen.

Der Laufbursche ist ein einfacher junger Bauernsohn von munterem Wesen und schlichtem Gemüt, und er ist den Helden für ihre Hilfe natürlich ungemein dankbar. Man kommt ins Gespräch, und er erzählt den Helden von seinem neuen Herrn, Radumar von Rabenmund-Sturmfels, der ein edler und stolzer Ritter sei und Hof zu halten verstehe (und so weiter und so fort). Natürlich sei es nicht das gleiche wie früher mit Ritterin Heildrut — Travia behüte sie —, die sich ausgekannt habe in der Gegend und die die Leute seit Jahren beschützt habe (etc. pp.).

Diese neuen Informationen sollten für die Helden ein kleiner Schock sein. Jetzt müssen sie schnell improvisieren und dem guten Brinulf irgendeine Geschichte auftischen, warum sie hier sind. Der junge Bursche wird Ihren Helden alles glauben, was halbwegs mit deren äußerem Erscheinungsbild vereinbar ist. Geben die Helden sich als Wanderhandwerker, reisende Gaukler oder Barden, als noch von Frau Heildrut angeforderte Exorzisten (Es wird doch wohl ein Burggespenst geben?) oder sonst irgendetwas aus, was man auf Burgen gebrauchen kann, so können sie mit Brinulf zusammen nach Madaleth Weiterreisen. Dabei ist zu bedenken, dass die Helden dieselbe Geschichte auch Ritter Radumar erzählen müssen, und der ist nicht ganz so leichtgläubig. Von Helden, die sich als Gaukler ausgeben, wird selbstverständlich eine Vorstellung erwartet...

Die Helden können sich auch freundlich verabschieden mit dem Hinweis, sie hätten sich nur verlaufen; dann müssen sie später einbrechen. In diesem Fall könnte ein Held sich, während die übrigen Brinulf ablenken, in einem großen Deckelkorb auf dem Wagen anstelle des zuvor darin enthaltenen Gemüses verstecken, um so in die Burg zu kommen und bei Nacht für seine Kameraden ein Seil über die Mauer zu werfen. (Ein solcher 'Krautwickel' sollte eigentlich, auf dem Burghof angekommen, in einem unbeobachteten Moment seinen Korb verlassen und sich eine andere Bleibe suchen — beispielsweise im Stall —, bevor er am Ende noch ausgepackt wird.) Wenn Ihr Held nicht daran denkt, lassen Sie ihn trotzdem nicht auffliegen — Mut soll belohnt werden! Lagern Sie den Korb mit dem Helden in der Küche unter dem Tisch ein, bis es Nacht wird. In den Keller packen Sie ihn besser nicht, damit der Held nicht allein schon anfängt zu suchen, während seine Freunde untätig draußen stehen. Bringen Sie ihn mit eingestreuten Bemerkungen des Küchenpersonals etwas ins Schwitzen: "Brinulf, wo ist der Kohl?"

"Im Korb unterm Tisch, Frau Köchin!"

"Lass gut sein, Junge, der hat noch Zeit."

Etwas später: "Brinulf, ich brauche die Radieschen. Sind die hier mit im Korb?"

"Nein, Frau Köchin, die stehn auf der Diele."

Noch später: "Ulwine, du faules Stück, hast du das frische Gemüse noch nicht geputzt?"

"Nein, Frau Köchin, Ihr habt mir nichts davon gesagt, ich schwör's bei Travia!"

"Das darf doch nicht wahr sein! Dann hol schnell Essiggurken aus dem Keller. Was hier im Korb ist, gibt's dann morgen. Du bist aber auch zu nichts zu gebrauchen!"

Es ist übrigens gar nicht so leicht, aus einem breiten, stabilen Korb auszubrechen, der unter einen schweren Küchentisch geklemmt wurde ...)

Burg Madaleth

Die Burg liegt auf einer Anhöhe; die Turmspitze und das Dach des Palas sind schon von weitem über den Baumwipfeln zu sehen. Madaleth ist recht klein und provinziell und wirkt mit ihren dunklen Bruchsteinmauern und schwarzen Schieferdächern, ziemlich düster, wie die meisten Gebäude der Gegend.

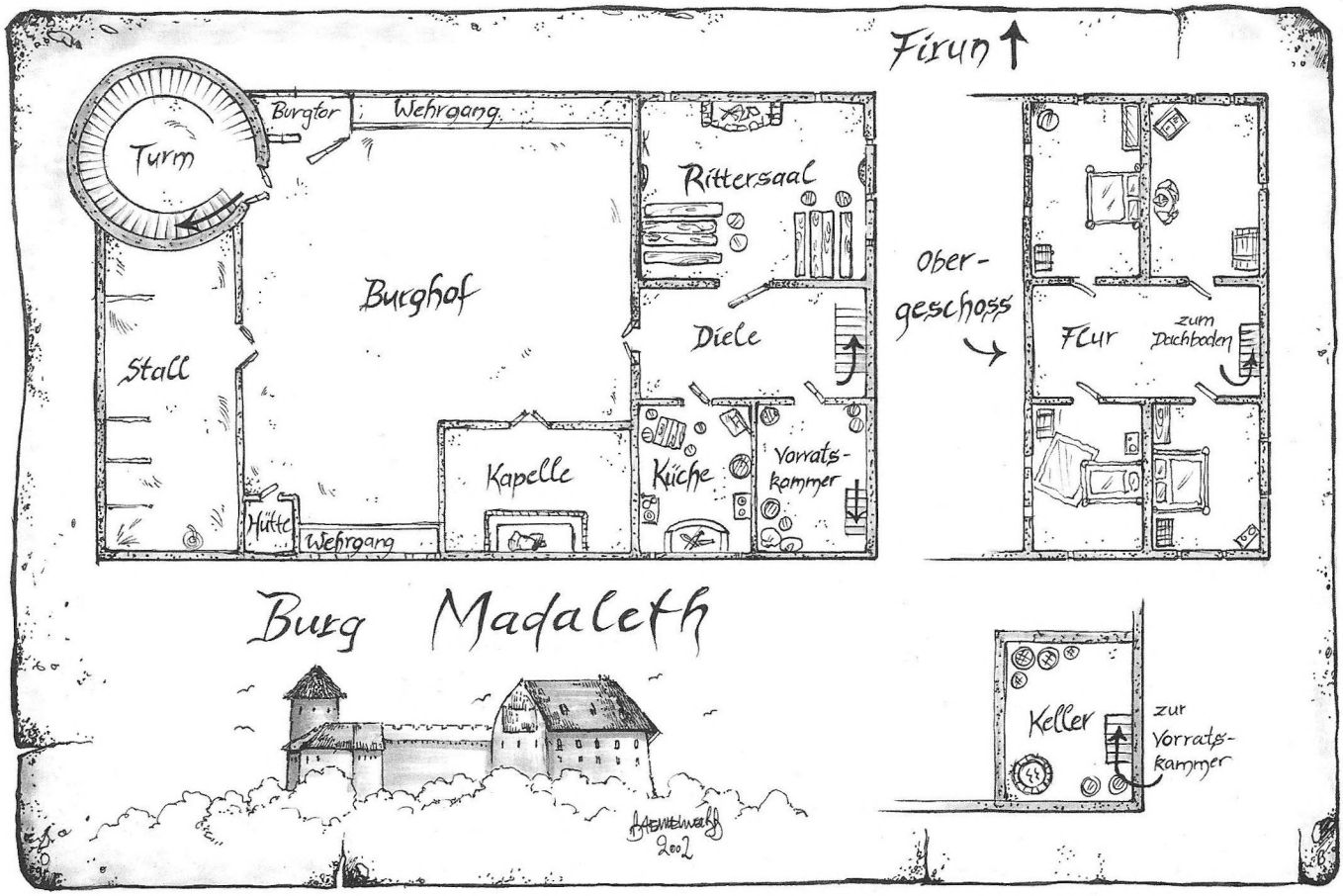
Der Palas: Durch die Tür im Erdgeschoss betritt man die geräumige Diele, an deren anderem Ende eine knarrende Holztreppe zum Obergeschoss führt. Zur Linken liegt der Rittersaal mit einem Kamin an der Nordseite, Tisch und Bänken, mit Gobelins, Wappenschilden, dekorativen Hellebarden und Jagdtrophäen an den Wänden und einigen winzigen, schießschartenähnlichen Fenstern. Auf der rechten Seite befindet sich die Küche mit dem üblichen Inventar: Kamin mit Kochkessel und Bratspieß, kleine Travia-Statue, Tisch, Hauklotz mit Fleischerbeil, Regale voller Kräuter, Gewürze, Zutaten, Geschirr und Werkzeug. Nebenan ist die Vorratskammer; auch hier das Übliche, vom Mehlsack bis zu Würsten an der Decke. Außerdem führt von der Vorratskammer aus eine Treppe in den Keller, wo sich der Hausbrunnen befindet und wo kühlungsbedürftige Lebensmittel in Fässern lagern, von Bier und Schnaps über Gurken und Sauerkraut bis zum eingemachten Wildschweinkopf

Im Obergeschoss des Palas gibt es einen Flur über der Diele, davon abgehend zwei Räume über dem Rittersaal und zwei auf der anderen Seite. Über dem Rittersaal wohnt zum Burghof hin Ritter Radumar; die Einrichtung (Himmelbett, Schrank etc.) stammt noch von seiner Vorgängerin im Amt. Daneben befindet sich eine Art Kontor mit Stehpult und Schreibzeug, einer eisenbeschlagenen Truhe für Wertsachen, Herrn Radumars kostbarer Ritterrüstung und einem Bücherregal. Dieser Raum hat als einziger ein ernstzunehmendes Schloss. Den Schlüssel trägt der Burgherr stets bei sich - ebenso den der Truhe, deren Schloss sogar einen (schwach) vergifteten Dorn beinhaltet.

Neugierige Helden können hier Bücher finden, wie man sie auf einer abgelegenen Burg erwarten würde: die Steuerlisten vieler Jahre, ein Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, ein Kompendium der Wappenkunde, gesammelte Urkunden über Grundbesitz, Reichs- und regionale Gesetze und dergleichen mehr. Gierige Helden finden in der Truhe zehn Dukaten in Silbertalern, Hellern und Kreuzern sowie zwei (unbeschriftete) Fläschchen mit magischem Heiltrank zu je zehn Lebenspunkten.

Über der Küche liegt ein Raum, der bis vor kurzem als Kinderzimmer diente; über der Vorratskammer wohnten bis vor wenigen Tagen Frau Heildruts alte Eltern. Die beiden in typischer Weise möblierten Räume sind zur Zeit ungenutzt und können als Gästezimmer für vornehme Helden dienen — Helden niederen Standes werden auf dem Heuboden über dem Stall einquartiert. Diese Räume haben Fenster, durch die ein schmächtiger Mensch passen würde. Vom Flur im Obergeschoss des Palas aus kann man über eine schmale, knarrende Stiege den Dachboden erreichen, wo die Dienstboten der Burg schlafen.

Die Kapelle: ein einfacher Andachtsraum mit schmucklosem Altar und einer hölzernen Rondra-Statue. Hier wohnt nicht



ständig eine Geweihte, sondern es kommt nur zu besonderen Anlässen jemand vorbei. Unter der Kapelle befindet sich eine Krypta, in der natürlich Griniguld nicht bestattet und auch kein Hinweis aufsie zu finden ist.

Der Turm besteht im Innern hauptsächlich aus Wendeltreppe und einem kleinen Raum, wo jederzeit jemand Wache schiebt. Bei Nacht ist das gewöhnlich eine in Ehren ergraute Söldnerin, die (zum Glück für die Helden) etwas kurzsichtig ist.

Machen Sie Helden, die heimlich aufder Burg umherschleichen, ihr Handwerk nicht zu leicht! Vielleicht schleichen nicht nur die Helden nachts herum, sondern gleichzeitig eine Magd vom Dachboden zur Vorratskammer oder mit einem Knecht ins Heu. Ritter Radumar könnte vor Morgengrauen schon zum Ausritt rüsten. Es könnte einen oder mehrere Hunde geben oder auch - wir sind in Darpatien - wachsame Gänse. Auch die Pferde, Ochsen etc. im Stall könnten hellhörig sein. Die Treppen knarren bekanntlich, und auch die Angeln der Türen sind nicht alle gut geölt - von den Scharnieren der Truhe ganz zu schweigen.

Die Suche

Die Helden haben nun die Aufgabe, Aufzeichnungen aus der Zeit der Goblinkriege zu finden. Solche Aufzeichnungen existieren in Form eines Buches, das zusammen mit anderen Gegenständen während eines lange zurückliegenden Krieges in einer Wandnische versteckt, eingemauert und dann vergessen wurde.

Sollten die Helden während ihrer Suche bei unerlaubtem Tun erwischt werden, so gestalten Sie am besten ein kurzes Handgemenge, in dem niemand ernsthaft verletzt wird. Es kann durchaus humoristische Züge annehmen, wenn Helden und Wächter im Rittersaal mit Kerzenständern und Hirschgeweihen aufeinander losgehen oder wenn in der Vorratskammer mit Pfeffer und Mehl geworfen wird. Danach sollten die Helden entweder geflohen sein (Sie sollten ihnen eine zweite Chance gewähren), alle Gegner außer Gefecht gesetzt haben oder ihrerseits überwältigt und im Keller eingesperrt sein. In letzterem Fall sollten Sie Verhandlungen anregen. Ritter Radumar ist kein Unmensch und wäre — entgegen allen Befürchtungen — durchaus bereit, Helden im Dienste der Rondra-Kirche zu unterstützen. Selbstverständlich kämpfen die Burgleute nicht bis zum Tode, wenn die Helden nichtgerade mit dem Ruf'Keine Gefangenen!" loslegen, und gewähren aufgebenden Helden auch ihrerseits Pardon.

Der Hortfund

Doch es gibt Hinweise auf das Versteck, wenn man weiß, wonach man suchen muss:

Im Rittersaal hängt unter anderem ein sehr alter Wandteppich, der eine Ritterburg zeigt, vor der zwei Ritter einen Lanzengang ausfechten. Wer sich das Bild näher anschaut, kann (spätestens durch eine IN-Probe) erkennen, dass der Hintergrund der Burg der Landschaft ähnelt, in der die Burg Madaleth steht, dass aber die Burg selbst nur sehr ungenau dargestellt ist: Bis auf die Außenmauern und den Wehrturm sind alle Gebäude falsch abgebildet.

Wenn ein Burgbewohner nach diesem Teppich gefragt wird, können die Helden in Erfahrung bringen, dass von etwa 150

Jahren ein schwerer Brand die meisten Gebäude der Burg zerstört hat. Nur die Außenmauern und der Burgfried blieben so weit erhalten, dass sie stehen bleiben konnten, alle anderen Teile waren eingestürzt oder mussten eingerissen und neu erbaut werden. Der Teppich überstand den Brand wohl nur durch Zufall und hat deswegen diesen Ehrenplatz im Rittersaal erhalten.

Da dieser Brand lange Zeit nach dem Tod von Sancta Gringuldis geschah, sollten die Helden ihre weiteren Ermittlungen nun auf die alten Teile der Burg beschränken.

Spätestens wenn sie das tun, können sie zwei weitere Dinge finden: Im Erdgeschoss des Bergfrieds ist in der Wand ein altes Relief so angebracht, dass es zum Teil von der nachträglich eingebauten Treppe verdeckt ist. Es stellt offensichtlich eine Kriegerin dar, die triumphierend einen abgeschlagenen Ogerkopf in die Höhe hält. Von der Inschrift, die sich unter diesem Bild befand, sind aber nur noch die Buchstaben "ULDIS" zu erkennen. Dies sollte aber auf jeden Fall Hinweis genug sein, dass die Helden aufder richtigen Spur sind.

Wenn sie dann in der näheren Umgebung weitersuchen, werden sie hinter einer verstaubten, leeren Truhe fündig: Hier sind die Steine in der Wand so angeordnet, als hätte sich an dieser Stelle ein kleines, nicht viel mehr als zwei Spann hohes Fenster befunden, das dann jedoch zugemauert wurde. Einem Helden mit ***Baukunst*** als Talent sollte sofort klar werden, dass ein derart kleines Fenster bei den dicken Mauern des Burgturms unsinnig wäre — es kann sich nur um eine vermauerte Nische handeln.

Nun haben die Helden die Chance, unbemerkt Putz, Mörtel und Steine abzutragen, wenn sie leise und vorsichtig arbeiten.

Wenn sie das getan haben, halten sie Folgendes in Händen: vier sehr schöne Pokale aus methumischem Bleikristallglas (möglicherweise durch Heldeneinwirkung beschädigt), 30 kleine Silbermünzen mit dem Bildnis Kaiser Menzels (stark angelaufen und teils verbogen, je 2 bis 4 Heller Materialwert), eine Baronskrone (schmaler Goldreif mit Perlen), eine etwa spannlange Firunstatuette aus Mammuton, ein bis zur Unleserlichkeit vermodertes Buch (ehemals eine Familiengeschichte der Bregelsaums) und ein zweites Buch, in dem nur noch der Einband und die letzten paar Seiten lesbar sind. Dieses ist betitelt: "Getriuwelig Nachricht vonne dem Krïge wider die Gobelyns un ire haidenyschen Goetzen", gegeben 15 Sighelm.

Die Aufzeichnungen enthalten (soweit noch lesbar) Grinigulds Memoiren von eigener Hand. Ihren letzten Angaben zufolge zog sie mit einer kleinen Schar Getreuer aus, eine weitere Kultstätte der Goblins (einen "scheuszeligen Schandenfleck auf dem Antlitz Derens") zu zerstören, die sich "in unverschameter Naehe" befunden haben soll: geradewegs gen Rahja (Osten), firunwärts (nördlich) um den Schratbuckel herum, die Farrenklamm hinauf Dort soll es ein Hochtal geben - kaum mehr als einen Tagesmarsch von Madaleth entfernt — wo sich, Angaben von Jägern zufolge, damals Goblins zu ihren Riten trafen.

Dieser Text sollte die Helden eigentlich auf die Idee bringen, in dem besagten Tal nach Grinigulds sterblichen Überresten zu suchen. Welcher fromme Zwölfgöttergläubige wollte nicht mit einer solchen Tat berühmt werden? Proviant lässt sich nötigenfalls in der Speisekammer der Burg stibitzen; Decken, Seile und Lampen im Stall.

Die Bilderhöhle

Der Aufstieg in die Schwarze Sichel ist einigermaßen unspektakulär. Lassen Sie nötigenfalls ein paar Köhler oder die baronieeigene Mistelhausener Jagdaufseherin den Helden den Weg weisen; 'Schratbuckel' und 'Farrenklamm' sind noch immer unter diesen Namen bekannt. Verzichten Sie — zumindest weitgehend — auf Zufallsbegegnungen mit wilden Tieren, und vor allem auf solche mit Goblins. Die Helden werden ihre Kräfte noch brauchen. Erwähnen Sie nur einmal, wenn die Helden mitten in der engen Klamm zwischen fast senkrechten, mit Moos und Farn bewachsenen Felswänden im Bachbett hinauf wandern, wie solche Bäche bei plötzlichen Regengüssen anschwellen; wie das tosende Wasser dann mit unaufhaltsamer Wucht alles wegspült, was sich ihm in den Weg stellt, und es auf die scharfkantigen Schieferfelsen wirft, bis nur noch jämmerliche Fetzen übrigbleiben, die weit stromabwärts unter Geröll und Schlamm ihr feuchtes Grab finden.

Zum Glück regnet es gerade nicht. Das Hochtal ist ziemlich klein, mit unberührtem Mischwald bewachsen, und offenbart auf den ersten Blick nichts Besonderes. Hier können die Helden übernachten.

Die Nachtwache hat hin und wieder das Gefühl, beobachtet zu werden. Bei gründlicher Suche finden die Helden am nächsten Tag einen alten Lagerplatz (Feuerstellen mit kalten angekohlten Aststummeln, verfallene Laubhütten, Knochen von Wildtieren) und den Eingang zu einer Höhle sowie frische Spuren von ein oder zwei Goblins in der Nähe ihres Lagers.

Schiefer, Sand- und Kalksteinschichten, bunt übereinanderliegend und hier und da gefaltet wie von Riesenhand geknickt, machen die Felswand aus. Sie bilden Vorsprünge, auf denen Birken wachsen, und schattige Überhänge. Unter einem solchen Überhang tut sich der Höhleneingang auf. Der lehmige Boden ist festgetreten wie ein viel be-nutzter Trampelpfad.

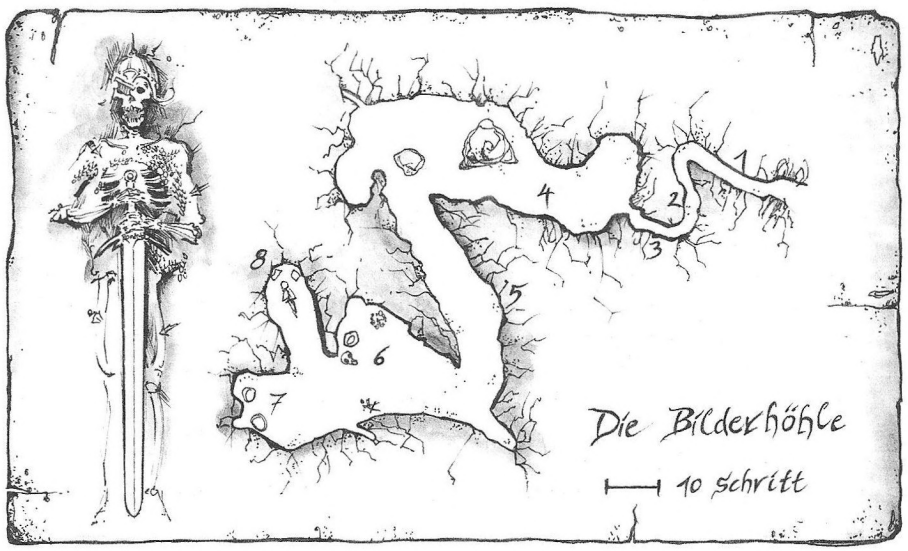
Ein Gang (1) führt in den Berg hinein; einigermaßen schmal, doch bis zu fünf Schritt hoch, so dass nicht einmal ein hühnenhafter Barbar mit Hörnerhelm den Kopf einziehen müsste. Wo die Decke am höchsten ist, hängen kleine Trauben von Fledermäusen (die nicht angreifen, sondern nur ängstlich zwitschern und nötigenfalls in die Höhle hinein fliehen).

Der Gang macht eine scharfe Biegung nach links und wird plötzlich sehr niedrig. An der niedrigsten Stelle (2) ist er nur noch knapp einen Schritt hoch; danach steigt die Höhlendecke wieder bis auf gut zwei Schritt an und der Gang macht eine Biegung nach rechts. An der Decke wächst hier und da Phosphorpilz.

Aufmerksame Helden können in diesem Gangstück (3) an den hellen Wänden aus gewachsenem Fels seltsame Zeichen entdecken: Punkte, Haken und parallele Linien wie Kratzspuren von Krallen, in Schwarz und Ockerfarben aufgemalt. Skizzenhafte Umrisszeichnungen in Bodennähe wirken wie kleine, längliche Tiere; von diesen gibt es sehr viele. In Kniehöhe der Helden gibt es stellenweise rote Abdrücke von Kinderhänden mit seltsam krallenartigen Fingern. Einige Hände erscheinen auch farblos als Aussparungen in aufgesprühten Flecken roter oder schwarzer Farbe.

Am Ende dieses Ganges gibt es einen sehr schmalen Durchlass, durch den der Dickste der Helden sich mit Mühe hindurchquetschen kann, wenn er die Rüstung auszieht und die Luft anhält.

Nun stehen die Helden in einer Halle (4), deren Ausmaße sie im schwachen Licht von Lampen und Phosphorpilz kaum erahnen



können. In der Mitte des Höhlendoms liegt ein gewaltiger Felsbrocken. Hier und da hängen Tropfsteine von der Decke und wachsen aus dem Boden, bilden elegante Säulen oder zarte Vorhänge. Jede glatte Fläche an den Wänden ist mit Malereien bedeckt. Viele sind alt, wirken stumpf und verwaschen. Sie zeigen die verschiedensten Tiere des Waldes. Doch einige prangen in frischen, leuchtenden Farben; sie wirken kraftvoll und seltsam lebendig: Auerochsen, die Hörner zum Angriff gesenkt; eine Eule im Anflug auf die Beute, ein Rudel zähnefletschender Wölfe.

Die Augen dieser Tiere scheinen den Helden zu folgen. In einer Ausbuchtung ganz hinten links prangt an der Wand das Bildnis eines gewaltigen Höhlenbären. Der Bär schaut dem größten der Helden geradewegs in die Augen, so groß ist er dargestellt - dabei steht er mit allen Vieren auf dem Höhlenboden. Wie müsste ein solches Ungetüm wirken, wenn es lebend vor den Helden stünde, aufgerichtet auf den Hinterbeinen?

In solchen entlegenen Winkeln der Höhle können die Helden auch Fußspuren im weichen Lehmboden finden, Spuren bloßer Goblinfüße, darunter auch solche von Kindern.

Links hinten in dem Höhlendom, kurz vor der 'Bärenbucht', befindet sich der Eingang zu einem weiteren Gang, der aber durch einen von der Decke herabgefallenen Felsbrocken fast versperrt ist. Wieder müssen die Helden sich hindurchquetschen. Naturgetreue Zeichnungen von Wildschweinen bedecken die Wände der breiten Galerie (5), die die Helden nun durchschreiten: rechts Keiler, links Bachen. Sie blicken alle in dieselbe Richtung - zum Ende der Höhle hin.

Die Bilder

Wenn ein Magier unter den Helden auf die Idee kommt, die Bilder magisch zu analysieren, wird er herausfinden, dass die gemalten Tiere in der Höhle — zumindest die frischeren unter ihnen - und auch die Handabdrücke von Magie durchdrungen sind.

Wenden die Helden einen ODEM an, leuchten die Zeichnungen.

Ein ANALÜS offenbart schamanistische Magie. Wenn bei der Probe wenigstens 7 Talentpunkte übrig bleiben, dann kann der Held auch noch erkennen, dass diese Magie etwas mit der Herbeirufung von Geistern zu tun hat. Nähere Einzelheiten wird er aufgrund der Fremdartigkeit dieser Magie nicht erfahren können.

Das innere Heiligtum

Vor den Helden öttnet sich nun ein Raum (6). dessen Boden bedeckt ist mit alten Feuerstellen voll längst erkalteter Asche sowie mit zahlreichen kunterbunt herumliegenden Gegenstände Reisig, Feuerstein und Zunder, Fackeln, eine Art Mahlstein, hölzerne Schlegel, ein seltsam bemalter Bärenschädel, krude krude Pinsel aus zerfaserten Zweigen, ein spannlanges Pusterohr aus einem Röhrenknochen mit Farbresten daran, und einige aus Birkenrinde gefertigte Schachteln mit fein zerstoßenem roten, gelben und braunen Ocker und ranzigem Fett.

Im hintersten Winkel (7) befinden sich zwei überlebensgroße, sorgfältig aus Lehm modellierte Statuen: Goblinfrau und Goblinmann, beide jedoch mit Wildschweinköpfen. Und dann gibt es noch einen seitlich abzweigenden Raum (8), der auf den ersten Blick nichts weiter zu enthalten scheint als einen Stapel Schieferplatten mit eingeritzten Pfeil-, Bogen- und Axt-Symbolen auf dem Boden. Tragen die Helden den Stapel ab, finden sie darunter, in einer flachen Mulde, menschliche Knochen, völlig verrostete Überreste eines Helms und eines Kettenhemdes, und ein wundersamer Weise völlig rostfreies altertümliches Breitschwert mit der Gravur "Rondrablitz". Die Helden sind am Ziel.

Bei näherer Untersuchung erweisen sich die Knochen als Schädel, Arm- und Beinknochen einer einzigen Person. Sie sind gespickt mit Pfeilspitzen aus Geweih und Feuerstein. Im Schädel steckt, quer durch Nasenbein und linke Augenhöhle, die Klinge eines Steinbeils.

(Lassen Sie zu diesem Zeitpunkt alle Helden, die nicht in die Analyse der Gebeine vertieft sind, Sinnenschärfe-Proben ablegen.)

Das Erwachen

Es dürfte den Helden nicht entgangen sein, dass sie in ein Goblin-Heiligtum eingedrungen sind. Und wenn allein ihre Anwesenheit in diesen Hallen von den Goblins schon als Sakrileg betrachtet werden muss, kommt der Raub der Knochen schon fast einer Entweihung gleich. Doch gegen solche Dinge ist die Höhle bis zu einem gewissen Punkt durch die ihr innewohnende alte Magie der Goblin-Schamaninnen geschützt. Das werden die Helden nun zu spüren bekommen.

Ehrenvoller Rückzug

Während die Helden sich vergewissern, dass sie tatsächlich Grinigulds sterbliche Überreste gefunden haben (Grinigulds Gefolgsleuten waren allem Anschein nach nicht würdig — oder nicht abschreckend genug —, einen Platz in der Höhle zu erhalten), tut sich etwas in der 'Galerie der Wildschweine' (5): Die Höhlenmalereien erwachen zum Leben.
Es ist Ihnen überlassen, lieber Meister, verehrte Meisterin, ob Sie die Helden diesen Vorgang beobachten lassen wollen, oder ob er sich heimlich abspielt, während die Helden sich in Raum 8 aufhalten.

Was genau mit den Gemälden passiert, ist Ihre Entscheidung. Möglicherweise löst sich ein blasser Schemen oder feiner Rauch aus dem Wandbild, verdichtet sich dann nach und nach und wird stofflich. Oder aber die Wand beult sich immer weiter aus, bis das betreffende Tier förmlich aus der Wand heraus wächst. Schließlich wäre noch denkbar, dass sich in der Wand an Stelle des jeweiligen Bildes kurzzeitig ein Portal zum Grau des Limbus auftut, aus dem das Tier dann heraustritt. Ob die Wände anschließend kahl sind oder die Wandmalereien immer noch an Ort und Stellt sind, aber blass und leblos, ist ebenfalls ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen.

Ebenso ist es Ihre Wahl, ob die magischen Wildschweine ganz natürlich wirken, also grunzen, quieken, trappeln und stinken, oder ob sie eher geisterhaft wirken: leise, geruchlos und durchscheinend. Das mag sich auch von Tier zu Tier unterscheiden, je nachdem, wie gut die Malerei einer Goblin-schamanin gelungen ist. Wir empfehlen, die Helden möglichst nicht sehen zu lassen, wie genau die Tiere entstehen und die Tiere dann weitgehend naturgetreu zu beschreiben — abgesehen von leicht ungewöhnlichen Proportionen hier und da und Fellfarben, die verdächtig nach Kohle und Ocker aussehen. Wenn sich das nicht vermeiden lässt, weil ein Held im Gang 5 Wache schiebt, statt zu gucken, weshalb seine Kumpane jubeln, raten wir zur Rauch-Methode. Aber wählen Sie für Ihre Runde das aus, von dem Sie glauben, dass es Ihre Spieler am stärksten beeindrucken wird!

Zurück zu den Helden (wir gehen davon aus, dass sie sich alle in Raum 8 befinden): Während einige vermutlich angeregt über Grinigulds letzte Minuten diskutieren, merken die etwas Sensibleren, dass etwas nicht stimmt. Da schaut auf einmal ein Wildschwein um die Ecke. Weiter hinten (Höhlenabschnitte 6 und 7) stromern noch einige von der Sorte herum, grunzen, quieken und untersuchen mit ihren Rüsseln den Boden, dass man meinen könnte, sie wären den Helden auf der Spur. (Fragen Sie nach, was die Helden tun!) Immer mehr Wildschweine kommen nach und sehen zunehmend aggressiv aus. (Es sind mindestens zwei Dutzend.) Dann greifen einige — und dann immer mehr — die Helden an. Jetzt ist es an der Zeit, zu fliehen. Aus dem Gang kommen keine weiteren Schweine; der Weg zum Ausgang scheint also frei zu sein. (Wir wollen hoffen, dass die Helden nicht vor Angst vergessen, die Reliquien einzupacken, derentwegen sie hergekommen sind. Das wäre doch schade. Derjenige Held, der die Gebeine trägt, ist übrigens bevorzugtes Angriffsziel. Schließlich ist Griniguld für die Goblins ein schreckliches Monster, das eigentlich für immer weggesperrt bleiben sollte.)

Die Schweine verfolgen die Helden nicht weiter als bis zu dem Durchgang zum großen Höhlendom. Kaum haben die Helden die Engstelle passiert und die schäumenden Schwarzkittel hinter sich gelassen, werden sie von einem Rudel wild knurrender Wölfe umringt. Die Wölfe, [Anzahl der Helden] + 2 an der Zahl, schnappen gezielt nach den Beinen der Helden. Hat ein Wolf erfolgreich zugebissen und den Rüstungsschutz der Heldenwade überwunden, so hat er sich dort festgebissen und lässt nicht mehr los, bis er tot ist oder magisch verscheucht wird. So ein Wolf am Bein kann einen Helden ungemein verlangsamen (GE —2, GS —2 und effektive Behinderung +2 pro Wolf).
Lautlos gleitet nun eine Eule aus der Dunkelheit heran, stürzt sich auf einen Helden, dessen Waffenarm gerade zum Schlag erhoben ist, und bohrt ihm ihre Krallen in die Hand. Falls die Helden sich im Kampfgetümmel die Zeit nehmen, einmal aufzublicken und sich zu orientieren, so sehen sie rechter Hand (zum Ausgang hin) im Halbdunkel drei ockergelbe Auerochsen mit langen, spitzen Hörnern und dickem Zottelfell, von denen zwei sich die Zeit vertreiben, indem sie mit gesenkten Köpfen aufeinander losgehen. Der dritte allerdings wendet den Helden die Stirn zu, schnaubt ungeduldig, und scharrt erwartungsvoll mit den Hufen.

Zu allem Überfluss ertönt nun ein Brummen aus Richtung der 'Bärenbucht', und alsbald schiebt der überlebensgroße Höhlenbär seinen massigen Körper um die Kante des Felsblocks. Behäbig, doch entschlossen, tappt er auf die Helden zu. Höchste Zeit, sich zu verdrücken - mit Wolf oder ohne. Den Auerochsen sollte man mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs-Pxobe* ins Leere laufen lassen können.
Dem hintersten der fliehenden Helden springt von einem Sims an der Höhlenwand aus fauchend eine Wildkatze in den Nacken, was die Flucht des Nachzüglers noch beschleunigen dürfte. Da die Helden sich nacheinander langsam durch den schmalen Eingang zum Gang 3 quetschen müssen, haben diejenigen Helden, die tapfer (oder gezwungenermaßen) für Rückendeckung sorgen, einige Kampfrunden gegen Wölfe, die Katze oder (wenn Sie glauben, die Helden seien noch nicht genug gefordert worden) eventuell den Auerochsen zu bestehen. (Lassen Sie den Bären nur langsam näher kommen!) Durch den engen Zugang passen Bär und Auerochsen nicht. Auch Wölfe, Eule und Katze werden hier tendenziell von den ITelden ablassen; sie werden sie zumindest nicht weiter verfolgen.
Die Helden befinden sich nun im 'Gang der Hände' (3). Zahlreiche kleine Wesen wuseln auf dem Boden umher. Tierkundige können die meisten davon als Wiesel identifizieren. Dazwischen tummeln sich Gebilde, die wie freilaufende kleine Hände mit rotem Fell und krallenartigen Fingernägeln aussehen. Und ab und zu wird ein Wiesel beiseite gestoßen wie von unsichtbarer Hand (und genau so ist es auch). Die Wiesel gehen zum Angriff über: Sie versuchen, unter die Kleidung der Helden zu gelangen, also in die Hosenbeine und unter Röcke und Magierroben. Dort angekommen, beißen sie kräftig zu. Sie sollten keinem Helden mehr als zwei Wiesel zugleich zumuten. Die Hände versuchen, die Helden zu behindern oder zu irritieren (manche sind stofflich, andere unsichtbar — siehe unten). Sie klettern an den Helden herum, kneifen und kratzen, lösen Schnürsenkel,

•werten den Inhalt aus Jackentaschen, bohren in Ohren und Nase (wobei sie an Ohrläppchen oder Oberlippe hängen) und zerren an den Haaren. Wenn Sie für die Attacke einer Hand auf dem W20 eine 1 würfeln, so kann das bedeuten, dass die Hand dem Helden ins Auge piekt. An der Engstelle (2) mit der niedrigen Decke, wo die Helden sich kriechend fortbewegen, können nasebeißende Wiesel und ohrenkneifende Hände ihnen besonders gut zusetzen. Lassen Sie sich von faulen Ausreden der Spieler wie: "Alrik steckt seine Hosenbeine immer fest in die Stiefel" nicht beirren. So ein schlankes Wiesel passt auch durch einen Riss in der Hose, den man sich erst kurz zuvor durch Wolfs- oder Wildschweinbiss oder einen Zacken an der Höhlenwand zugezogen hat.

Endlich draussen

Wenn die Helden letztendlich den Ausgang erreichen, sind sie vor den Höhlenmalereien in Sicherheit, denn diese können die Höhle nicht verlassen. Eventuelle Wiesel in Heldenhosen oder dergleichen lösen sich spurlos in Luft auf Dennoch sollten die Helden jetzt keine lange Ruhepause einlegen (eiliges Verbinden von Wunden und ein BALSAMSALABUNDE sind erlaubt), sondern weiter ihr Heil in der Flucht suchen. Da waren schließlich am Morgen diese Goblin-Spuren ... (Lassen Sie KL-Proben würfeln, wenn die Spieler nicht von allein daran denken.)

Kaum ist die Erste Hilfe geleistet, schlägt ein Pfeil in einem Baum neben den Helden ein; kurz darauf ein weiterer, und ein Schleuderstein saust knapp über den Scheitel eines Helden.

Drei goblinische Jäger, die zufällig in der Gegend waren, als die Helden eintrafen, haben die Anwesenheit der Fremdlinge an die Schamanin ihres Stammes gemeldet, und die hat sofort alle waffenfähigen Stammesmitglieder um sich versammelt, um das Heiligtum zu retten.

Nach alter Goblin-Art lassen sich die Goblins jedoch nicht auf einen offenen Kampf ein, sondern beharken die Schänder ihres Heiligtums mit Pfeilen, Wurfspeeren und Schleudersteinen.

Wie sehr Sie Ihren Helden nun zusetzen, bleibt Ihnen überlassen. Entweder die Goblins sind froh, dass die Helden abziehen und lassen sie deswegen recht bald in Ruhe, oder aber sie wollen Rache für die 'Untat'. Im letzteren Fall können Sie die Helden wirklich in Not bringen, denn eine Horde von 20 bis 30 Goblins, die ständig aus dem Unterholz oder den Felsen heraus mit Fernkampfwaffen angreifen, kann einer Heldengruppe das Leben sehr schwer machen — vor allem, wenn sie noch durch eine Schamanin unterstützt wird, die beispielsweise wilde Tiere kontrollieren und den Helden auf den Hals schicken kann.

In diesem Fall sollten die Helden von selbst darauf kommen, Verhandlungen anzubieten. Die misstrauische Schamanin ist dazu bereit, verlangt aber einen hohen Preis dafür, dass die Helden das Heiligtum betreten haben: Sie fordert die Knochen der "Schlächterin" (also Griniguldis) zurück - und sollten die Helden noch irgendwelche anderen Dinge aus der Höhle mitgenommen haben, dann die selbstverständlich auch. Außerdem sollen die Helden schwören, die Lage der Höhle niemals an irgendjemanden zu verraten.

Mit reichlich Verhandlungsgeschick mag es den Helden gelingen, die Knochen der Griniguld behalten zu können, dann müssen sie der Schamanin aber einen guten Gegenwert bieten. Was das genau sein kann, kommt auf Ihre Helden an. Eine Möglichkeit wären zum Beispiel drei oder vier Metallwaffen, die von Goblins geführt werden können, oder aber zwanzig metallene Pfeilspitzen.

Schließlich sollte es den Helden aber auf die eine oder andere Weise gelingen, zurück in die Zivilisation zu gelangen. Entweder sie können dann die Knochen der Griniguld abgeben, oder aber sie sollten sich eine gute Begründung ausdenken, warum sie das nicht geschafft haben.

Ausklang

Zunächst einmal erhält jeder Held **180 AP** pauschal plus bis zu **40 AP** für gewagte Einzelaktionen (Stichwort: Gemüsekorb) und mutiges Improvisieren (z.B. spontaner Auftritt als Bardenensemble, um Zutritt zur Burg zu bekommen). Für Dummdreistigkeit (Auerochsen bekämpfen, obwohl der Fluchtweg frei ist) sollten Sie dagegen keine Extra-AP verteilen. Spezielle Erfahrung haben die Helden in *Schleichen, Geographie, Götter/Kulte, Geschichtswissen* und *Magiekunde* gewonnen; außerdem je nachdem, was genau sie auf der Burg angestellt haben (z.B. *Singen, Musizieren* und *Überreden* bei Einschleichen als Bardengruppe). Die versprochene Belohnung wird natürlich ausgezahlt. (Sie können auch noch ein bisschen was drauflegen — mindestens die Kosten für Heiler sollten gedeckt sein.)

Auf eine groß angelegte öffentliche Ehrung durch die Rondra-Kirche müssen die Helden noch warten, denn noch ist nicht entschieden, ob Griniguld als Heilige in den Kanon aufgenommen werden wird. Die Helden können sich aber sicher sein, dass man sich wohlwollend an sie erinnern wird. Auch bei der Familie Bregelsaum haben die Helden jetzt natürlich einen Stein im Brett; umso mehr, wenn sie die gefundene Baronskrone brav abgeben. Tun sie das nicht, sollten Sie gelegentlich an einem Stadttor eine gründliche Durchsuchung veranstalten.

Anhang: Personen und Monster

Ritter Radumar

Ein junger Mann mittlerer Größe von stolzem und standesbewusstem Auftreten; gepflegte Erscheinung mit 'Reichsbehüter-Brin-Frisur' und wohlgestutztem dunklem Vollbart; etwas altertümliche Sprechweise.

Zitate:

"Wohlan, so zeiget eure Kunst. Ein wenig Kurzweil kommt hier sehr gelegen."

"Halt, Schurke, bleib Er stehen! Was hat Er hier zu suchen?"

"Euer Rat erscheint mir weise — gefährlich ist ein schwaches Fundament. Habt DankJ So gehet nun ans Werk in Ing'rimms Namen!"

"Ein Krieger wollt Ihr sein, und schleicht herum hier wie ein Dieb? Zieht Euer Schwert und stellt Euch zum Duell! Wir werden sehen, mit wem die heuin ist."

1B 10	**AT 13**	**PA 13**	**TP 1W+4** (Schwert)
RS 1	**LeP 35**	**AuP 40**	**K014**
MR4	**GS 8**		

Fünf bewaffnete Burgleute

Frodegard, die Kurzsichtige mit dem grauen Dutt; Bärlinde, die Leutselige mit dem Bierbauch und dem Zwiebel-Atem (Bärlinde beichtet auch gern ausgiebig bei einem etwaigen Geweihten unter den Helden); Alrike, die hübsche junge Blondine mit der Stupsnase und der piepsigen Stimme (versucht durch besonders barsches Auftreten deutlich zu machen, dass sie eine echte, harte Söldnerin ist); Firutin, der hinkende Hüne mittleren Alters, der nachts laut schnarcht; Hagen 'Narbengesicht' der Misstrauische.

IB 8	**AT 12**	**PA 8**	**TP 1W+3** (Hellebarde)
RS 3 (im Dienst) oder **1** (aus dem Schlaf aufgeschreckt)			
LeP 28	**AuP 35**	**KO 12**	
MR 2	**GS 8**		

Sonstige Bedienstete der Burg

Brinulf, die Köchin Fenia, Pferdeknecht Ugo der Attraktive, Kammerdiener Ulfert der Uralte, die Mägde Ulwine die Schüchterne und Undra die Taubstumme (Undra könnte einmal an Helden, die sich gerade durch die Burg schleichen oder ihre Pläne besprechen, vorbei gehen, ohne sie zu bemerken. Das wäre eine letzte Warnung an die Helden, vorsichtig und geräuschlos vorzugehen bzw. nicht vor den Burgbewohnern über ihre wahren Absichten zu sprechen.).

IB 7	**AT 8**	**PA 7**	
TP 1W (Raufen oder Messer)			**RS 1 LeP 26**
AuP 30	**KO 11**	**WIR 2**	**GS 7**

Goblins

IB 8	**AT 11**	**PA 9**		
TP 1W+2 (Holzspeer oder Keule)			**RS 1**	**LeP20**
AuP24	**KO 11**	**MR1**	**GS 8**	
Fk 9	**TP 1W+1** (Bogen oder Steinschleuder)			

Die Höhlenmalereien

Die Tiere, die aus den gemalten Bildern heraus in die Wirklichkeit treten, sind stofflich und können auch mit nicht-magischen Waffen ganz normal verletzt werden. In Körpergröße, Fellfarbe und Eigenschaftswerten unterscheiden sie sich teilweise etwas von echten Tieren derselben Art. Sie bluten nicht, und sie kämpfen bis zum Tode (oder bis die Helden die Höhle verlassen haben). ('Tote' Tiere lösen sich spurlos in Luft auf; das jeweils zugehörige Bild an der Wand wirkt von da an leblos und blass.) Alle belebten Höhlenmalereien haben MR 7 und lassen sich nicht von optischen Illusionen täuschen. Von den Händen und Wieseln gibt es so viele, wie Sie wollen.

Auerochse

IB 12	**AT 8**	**PA 7**	**TP 1W+6** (Hornstoß)
RS 3	**LeP 45**	**AuP 30**	**KO 20**
GS 7	**GW 10**		

Eule

IB 12	**AT 12**	**PA 4**	**TP1W+1** (Krallen)
RS 1	**LeP 9**	**AuP 20**	**K0 5**
GS 12	**GW 3**		

Grimwolf

IB9	**AT 11**	**PA 7**	**TP1W+2**
RS 2	**LeP 20**	**AuP 70**	**KO 11**
GS 8	**GW 8**		

Höhlenbär

IB6	**AT 11 (x2)**	**PA 6**	**TP 2W (x2)**
RS 4	**LeP 70**	**AuP 50**	**KO 20**
GS 5	**GW 13**		

Wiesel

IB 12	**AT 14**	**PA 10** (in der Kleidung PA 4)	
TP 1 Schadenspunkt*		**RS 1**	**LeP 10**
AuP 20	**K0 5**	**GS 12**	**GW 6**

*(*nur in der Kleidung und an ungeschützten Stellen)*

Wildkatze

IB 13	**AT14(x2)**	**PA 10**	**TP 1W-1 (x2)**
RS 1	**LeP 49**	**AuP 49**	**K013**
GS 9	**GW 10**		

Wildschwein

IB 7	**AT 8**	**PA 5**	**TP 1W+2**
RS 4	**LeP 33**	**AuP 40**	**KO 14**
GS 10	**GW 7**		

Der Höhlenbär greift mit den Vorderpranken an und führt damit in jeder Kampfrunde zwei Attacken auf denselben Gegner aus. Gleiches gilt für die Wildkatze.

Hände

Es gibt zwei Sorten von Händen: positive (farbiger Handabdruck auf heller Wand) und negative (Hand als farblose Aussparung in einem Farbfleck). Letztere sind, wenn sie auf die Helden losgehen, natürlich unsichtbar — aber sie sind genauso stofflich wie die farbigen. Man kann sie fühlen, und man hört das Kratzen der Fingernägel auf Stein oder Heldenrüstungen. Negativ-Hände können von Helden nur attackiert werden, wenn die Hand sich am Helden festklammert und er also fühlt, wo sie ist.

IB8	**AT 11**	**PA 9**	**TPW3-1** (Raufen)
RS 1	**LeP 9**	**AuP 27**	**KO 11**
GS 5	**GW 3**		

Im Schatten der Berge

Ein Kurzabenteuer für 3–5 fortgeschrittene Helden

von Oliver Baeck

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Helden werden im Auftrag eines Travia-Geweihten in die Trollzacken geschickt, um in dem Travia-Kloster Wolfskopf nach dem Rechten zu sehen. Was nach leicht verdientem Gold aussieht, ist es natürlich wieder einmal nicht...

Zunächst bemerken die Charaktere nicht, dass in der Tat Anlass zur Sorge angebracht ist: Tharguna, ihre Gastgeberin im Kloster, trägt zwar die Robe einer Geweihten, ist aber in Wahrheit eine Thargunitoth-Paktiererin. Sie hat die Bewohner des Klosters entführen lassen, um sie in einem finsteren Ritual zu opfern. Die Ankunft Hane Burkherdalls, eines jungen Magus, der den Entführern entkommen konnte, bringt ihren Plan zu Fall. Die Flucht gelingt ihr nur, indem sie die Erzdämonin anruft.

Nun gilt es, die Spur der entführten Geweihten aufzunehmen. Ziel ist ein einsamer Berggipfel, der einen geheimen Friedhof der Trolle birgt. Tharguna hat vor, hier ihre erzdämonische Herrin anzurufen. Was es bedeuten würde, wenn fünf Dutzend untote Trolle aus dem Gebirge herabstiegen, wagt man sich kaum auszumalen ...

Das Abenteuer sollte nach der Schlacht an der Trollpforte stattfinden. Ursprünglich war es als Nebenschauplatz der Schlacht im Auftrag des Heeres oder der KGIA geplant - dies ist ein Zweck, dem Sie, verehrter Spielleiter, dieses Abenteuer auch wieder zuführen können, so Sie Rausch **der Ewigkeit** noch nicht gespielt haben. Die Landschaftsbeschreibungen im Text sind für den Frühsommer konzipiert, aber das können Sie natürlich problemlos abwandeln.

Die Heldengruppe sollte gut gemischt sein. Wildniserfahrene, kampferprobte, magisch begabte oder geweihte Charaktere werden jeweils Gelegenheit haben, ihre Stärken auszuspielen. Selbstverständlich sollten alle Mitglieder der Heldengruppe präsentabel genug sein, um zu einem Travia-Kloster geschickt zu werden.

Der Auftrag

Wo Sie den Auftrag erteilen, sei in Ihr meisterliches Ermessen gestellt. Der darpatische Travia-Geweihte Bruder Rastfein wird die Helden bitten, nach seiner Base, der Mutter Herdmuthe, zu schauen, da ihn schreckliche Alpträume ihretwegen plagten. Natürlich ist er bereit, die Helden für diesen privaten und ungewöhnlichen Auftrag zu bezahlen, falls die Helden dies wünschen. Zudem sollen sie Herdmuthe einige Dokumente übergeben.

Er beschreibt den Helden den Weg zum Kloster von der Heiligen Zuflucht, das den Pass am Wolfskopf bewacht. Der Pass ist für Fuhrwerke oder Berittene nicht mehr passierbar, wohl jedoch für Wanderer.

Die zu überbringenden Dokumente bestehen aus einer eng gewickelten Rolle von sicherlich zwanzig Pergamentseiten, die gemeinsam versiegelt sind. Neben einem Anschreiben enthält die Rolle mehr oder minder genaue Steckbriefe von Personen, die als Paktierer oder Spione auf Seiten der Heptarchen bekannt sind, damit die Priesterschaft, die in so wildem Gebiet nahe den Schwarzen Landen lebt, vor Übeltätern gewarnt sei. Soviel sollte auch zumindest ein Held über die Botschaft wissen. Natürlich steht es den Charakteren nicht zu, das Siegel der Kirche zu erbrechen.

Die Anreise

Der Ritt durch die Trollzacken gestaltet sich geruhsam, beinahe langweilig. Erwähnenswert ist - je nach Zeitpunkt, zu dem Sie das Abenteuer stattfinden lassen — bestenfalls das Klima. Hier oben dauert der Winter erheblich länger als in den lieblichen darpatischen Tälern. Oben auf dem Pass liegt an windgeschützten und schattigen Stellen noch bis Ende Ingerimm verharschter Schnee; der Winter kehrt schon Anfang Travia wieder zurück.

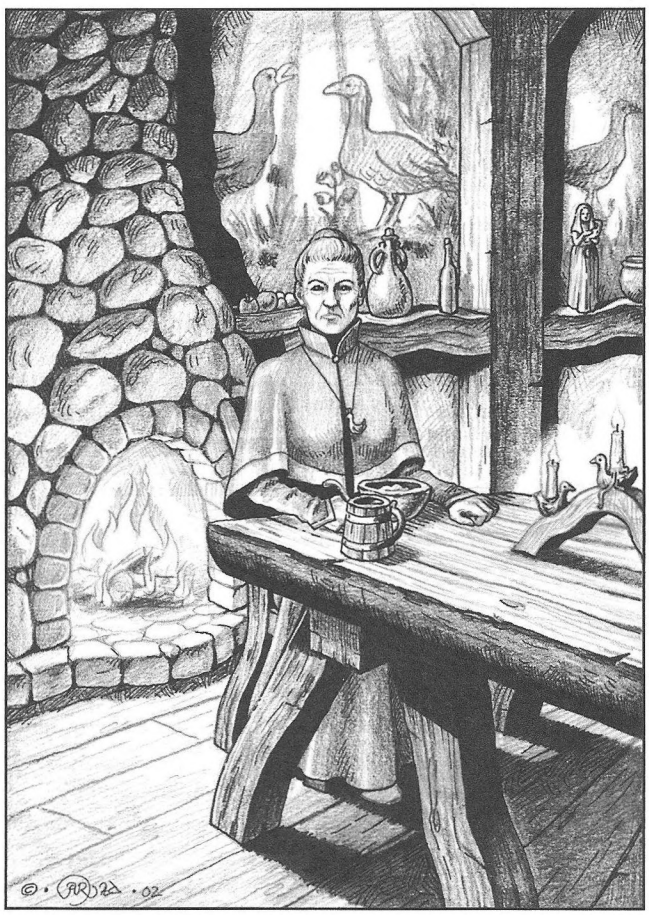
Die Besiedlung wird immer spärlicher, aber auch von der Passstraße zweigen immer noch Pfade ab, die zu Einödhöfen oder Köhlerhütten führen. Ein paar Informationen über das Kloster wird man dort (bei recht wunderlichen Bewohnern) einholen können, aber man weiß hier nichts von Geschehnissen der letzten Tage.

Das Kloster

Am späten Nachmittag des zweiten Tages im Gebirge erreichen die Helden ihr Ziel. Die Berge werfen schon lange Schatten, nur das Kloster liegt noch an einer sonnigen Stelle. Die gesamte Anlage misst etwa 40 Schritt im Quadrat und ist von einem drei Schritt hohen Palisadenzaun umgeben. Das Tor allerdings steht einladend offen — rondrianisch gesehen bodenloser Leichtsinn, für ein Travia-Kloster heiliges Gebot. Beim Hineinreiten stellen die Helden außerdem fest, dass die Palisade von innen mit Efeu und Brombeeren berankt ist. Geradeaus vor den Helden liegt ein ausladendes zweistöckiges Wohngebäude, zu ihrer Rechten separat der Travia-Tempel der Anlage. Hinter dem Haupthaus - an beiden Seiten des Gebäudes führen schmale Kieswege vorbei — scheinen sich Ställe zu befinden. Als die Hufe der Pferde auf dem Kies knirschen, erhebt sich ein vielstimmiges Tiergeschrei: gackernde Hühner, muhende Kühe, meckernde Ziegen, grunzende Schweine und — am lautesten — schnatternde Gänse.

Charakteren, die sich mit der Viehzucht auskennen, werden im Laufe der nächsten Stunden irgendwann auf den Gedanken kommen, dass die Tiere wohl vor Hunger schreien - die Kühe, weil sie gemolken werden wollen. Eine solche Vernachlässigung ist ungewöhnlich ...

Die Helden können nun ihre Pferde zunächst an einem Holzstamm neben dem Eingang ins Haupthaus festmachen (verhindern Sie, dass sie direkt zu den Ställen reiten — warum, wird bald erklärt). Die schwere Eichentür führt zunächst in einen Windfang, der von groben Wolldecken gebildet wird. Ansonsten besteht fast das gesamte Erdgeschoss des Hauses aus einem geräumigen, wenn auch niedrigen Speisesaal, der nur durch ein Herdfeuer erhellt wird. Linker Hand führt eine Tür in einen angrenzenden Raum, vermutlich die Küche. An der rechten Wand führt eine Holztreppe ins Obergeschoss. Alle Wände und die Deckenbalken sind mit traviagefälligen Motiven reich verziert. An dem langen Bohlentisch sitzt nur eine Frau in der Robe einer Geweihten, vor sich eine hölzerne Schüssel mit Brei und einen Humpen Bier. Als die Helden hereinspähen, erhebt sie sich, geht ein paar Schritte auf sie zu und sagt: "Seid willkommen hier; setzt Euch doch nur. Mein Name ist Herdmuthe."



Herdmuthe Feuersenger alias Tharguna von Yol-Ghurmak

Die Gastgeberin der Helden ist eine Frau von schwer bestimmbarem Alter. Während ihre aufrechte Körperhaltung und ihre klaren Augen so scheinen, als habe sie bestenfalls die Vierzig überschritten, ist ihr Haar vollständig ergraut (und zu einem Dutt zusammengenommen). In die Stirn, um die Augen und an den Mundwinkeln haben sich tiefe Falten eingegraben. Wiewohl Herdmuthe die Helden durchaus freundlich begrüßt, ist ein harter, unnachgiebiger Zug um ihren Mund kaum zu übersehen. Andere Travia-Geweihte blicken so gütig drein wie ihre Herrin selbst. Doch man weiß auch, dass die Göttin der Gastfreundschaft zornig und unerbittlich denjenigen straft, der ihre Gebote bricht. Fast will es scheinen, als verkörpere Herdmuthe diese Seite Travias. Tharguna trägt natürlich die orangefarbene Kutte, die in der Traviakirche üblich ist. Sie ist recht wortkarg und beantwortet Fragen der Charaktere in einem Ton, der wie geschaffen dazu scheint, sie von weiteren Gesprächsversuchen abzuhalten. Den Namen der Göttin nimmt sie nicht in den Mund.

Letzteres hat eine einfache Erklärung: Herdmuthe ist nicht, was sie zu sein vorgibt. In Wahrheit handelt es sich bei ihr um Tharguna von Yol-Ghurmak, eine Paktiererin, die ihre eigenen finsteren Pläne verfolgt - und die Helden sind eine unerwartete Störung. Tharguna hat den Dritten Kreis der Verdammnis in Thargunitoths Domäne beschritten. Sie ist beseelt von dem Gedanken an ihre wahre Herrin, und derzeit plant sie ein Meisterstück zu ihren Ehren. Thargunas Dämonenmal ist das Attribut Thargunitoths: die Verwesung. In Höhe ihres Herzens ist ihr Brustkorb inzwischen auf einer Fläche von fast einem Spann Durchmesser davon befallen. Den Geruch überdeckt sie durch ein Kräuterbeutelchen unter der Robe. Sie hat auch keine Freude mehr an Genüssen des Lebens wie schmackhafter Speise und Trank - bald wird sie beides wohl auch nicht mehr brauchen.

Da es an dieser Stelle des Abenteuers noch nicht zu einer finalen Konfrontation mit Tharguna kommen soll, wird hier auf eine Angabe ihrer Werte verzichtet. Wenn ein Held versucht, einen ersten Verdacht mit Menschenkenntnis-Proben oder Hellsichtmagie zu erhärten, sollten Sie verdeckt würfeln und das Ergebnis dramaturgisch passend improvisieren - nämlich so, dass dieser Verdacht weder vollständig widerlegt noch gänzlich bestätigt wird. Natürlich wird Tharguna den Respekt der Helden vor einer Geweihten (denn nur Helden, die solchen Respekt empfinden, sind überhaupt mit einem solchen Auftrag zu betrauen gewesen) skrupellos ausnutzen: "Ihr vertraut mir nicht? Sehr Ihr denn nicht die Farben, die ich trage?", oder "Ihr zaubert wider mich? Bedeutet Euch die Gastfreundschaft dieses Haus denn nichts?" Rollengerecht gespielte Helden sollten bei diesen Vorwürfen echte Gewissensbisse bekommen.

Der Abend

Nach ihrem Willkommensgruß wird die angebliche Travia-Geweihte die Helden nach ihrem Begehr fragen. Die Abwesenheit der anderen Geweihten erklärt sie damit, dass eine Wandersfrau gestern um Hilfe gebeten habe, da sie und einige Gefährten in den Bergen von Schurken überfallen worden seien, woraufhin die übrigen beiden Geweihten und das Gesinde (zwei Küchenmägde und der Stallbursche) mit zwei Pferden zur Rettung geeilt seien. Räuber gäbe es einige in der Gegend, doch sie hätten sich noch nie am Kloster vergriffen. So sei Herdmuthe unbesorgt allein zurückgeblieben, um das Gelände zu hüten. Damit ist klar, dass die Helden die Botschaft ihr übergeben sollten. Sobald sie weiß, worum es sich bei dem Pergament handelt, verschwindet sie damit in der Küche nebenan und wirft das Schreiben ungelesen ins Herdfeuer.

Nach ein paar Minuten kommt sie mit einem Tablett mit Schüsseln und Humpen für jeden Helden zurück. Es gibt einen einfachen Getreidebrei, der sättigt, ohne die Geschmacksnerven sonderlich zu reizen, dazu allerdings ein außerordentlich süffiges Bier.

Tharguna greift nach dieser Unterbrechung ihrer eigenen Mahlzeit zunächst wieder zum Löffel, lässt ihn dann aber sinken, schaut in die Runde, faltet die Hände im Schoß und senkt den Kopf. Eine Mahlzeit ohne Segen wäre zu ungewöhnlich, das ist ihr im letzten Moment eingefallen. Sie kann aber nicht mehr beten. Stumme Gebete sind in der Travia-Kirche kaum üblich, aber — diesen ersten Verdacht der Spieler können Sie noch ausräumen - möglicherweise sind die Gepflogenheiten ist diesem Kloster anders.

Während des Essens wird Tharguna von sich aus kein Gespräch beginnen - zu heilig ist ihr angeblich die Mahlzeit. Sie wird aus gewissen Gründen auf jeden Fall verhindern wollen, dass die Helden die Küche betreten oder zum Stall gehen und deswegen auch jedes ihrer Angebote ablehnen, beim Füttern der Tiere zu helfen. Des weiteren scheint sie sehr erpicht darauf zu sein, dass die Gruppe am nächsten Morgen wieder abreist, zumindest ist sie nur zum Thema 'Reisevorbereitungen' etwas gesprächiger als sonst.

Sorgen Sie dafür, dass die Spieler sich in dieser Situation völlig unwohl fühlen, ohne dass sie dafür einen konkreten Grund benennen könnten. Sie können die Szene beliebig lange ausdehnen, allerdings wird sich Tharguna dabei über kurz oder lang unwiderruflich verdächtig machen. Nun kommt es auf Ihr meisterliches Einfühlungsvermögen an: Bevor die Helden ihrer Gastgeberin endgültig misstrauen, wird es Zeit für die folgende Szene.

Der Eindringling

Herdmuthe hat gerade ihren Humpen zum Mund gehoben, da lässt sie ihn mit einem ungläubigen Ausdruck im Gesicht wieder sinken. Sie starrt zur Tür, völlig verblüfft. Zwischen den Wolldecken des Windfangs lugt ein junger Mann hindurch. Er hat kurzes, ungekämmtes blondes Haar und blaugraue Augen. Gekleidet ist er mit der grauen Reiserobe eines Magiers. Er scheint von Eurem Anblick ebenfalls vollkommen überrascht zu sein.

Herdmuthe fasst sich als erste wieder. Sie setzt den Humpen so heftig ab, dass er überschwappt, und ruft: "Das ... das ist einer von den schurkischen Räubern! Er heißt Hane! Und er hat ein schwarzes Pferd mit einem schwarzen Sattel! Sein Gesicht ist auf einem der Steckbriefe!" Der Neuankömmling tritt daraufhin den Rückzug an.

Wenn die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, wird Tharguna sie nun anfeuern: "Hinterher! So ergreift ihn doch!" Das stellt kein großes Problem dar: Hanes linkes Bein ist verletzt, so dass man den Humpelnden spätestens an der Hausecke einholen kann - anscheinend war er auf dem Weg in den Stall. Vor dem Haus ist übrigens kein schwarzes Pferd zu sehen; dessen Huftritt hätte man auch wohl gehört.

Der Magier ist unbewaffnet und sichtlich erschöpft. Sie als Meister müssen jetzt nur dafür sorgen, dass die Helden ihn nicht gleich umbringen — sei es, weil sie schon Verdacht gegen Tharguna geschöpft haben, sei es, weil sie noch Informationen aus dem Verräter herauspressen wollen. Hane ist kein Dummkopf — wenn man ihm ein Schwert gegen die Kehle hält, wird er jeden Widerstand aufgeben. Tharguna wird daraufbestehen, dass man ihn fesselt und knebelt und ihm die Augen verbindet, damit er seine Magie nicht wirken kann.

Hane Burkherdall von Rotenzenn, Adeptus Combattivus aus Beilunk

Der Gefangene der Helden ist ein Mann von knapp 25 Götterläufen. Er hat strähniges blondes Haar, blaugraue Augen und das wettergegerbte Gesicht eines Menschen, der lange Zeit unter freiem Himmel verbracht hat. Außer einer zerschlissenen grauen Magierrobe und robusten Lederstiefeln trägt er nichts am Leibe. In seiner linken Handfläche findet sich eine Tätowierung, die wie ein Gildensiegel aussieht. Den linken Oberschenkel verunziert eine üble Stichwunde, etwa einen Tag alt, die notdürftig, aber fachmännisch verbunden wurde.

Kenner (andere Magier, mittelreichische Krieger, Helden mit ***Magiekunde*** 6+) bemerken, dass es sich um das Siegel der Akademie 'Schwert und Stab' zu Beilunk handelt. Die Absolventen einer Staatsakademie des Mittelreiches neigen gemeinhin nicht zum Räubertum ...

Der junge Adept wird den Helden seine Geschichte nur so weit auf die Nase binden, wie es nötig ist, um ihr Misstrauen auszuräumen. Er hat nämlich die letzten Wochen hinter den feindlichen Linien verbracht und einigen Familien aus seiner Heimat (jenseits der Trollzacken) bei der Flucht geholfen.

Außer seinem Stab (schlicht, in der Mitte mit Hanf- und Lederriemen umwickelt wie ein Kampfstab) und einem Dolch mit dem Wappen derer von Rotenzenn mit Bastardbalken (er ist unehelicher Sohn des Barons) besitzt Hane nur das Nötigste, um in der Wildnis zu überleben, darunter einen dunkelgrünen Bauschmantel, der seine beste Zeit weit hinter sich hat, und eine dicke Decke. Seine Habe findet sich in einem Zimmer im Obergeschoss des Klostergebäudes. Sein Rappe Nanz steht im Stall.

Hane ist ein Magier der 6. Stufe. Er beherrscht hauptsächlich Kampfzauber, allerdings sind seine Lebens- und Zauberkraft derzeit etwa um ein Drittel reduziert.

Was ist hier eigentlich passiert?

An dieser Stelle soll der wahre Hergang der Ereignisse rekapituliert werden. Am Nachmittag des gestrigen Tages erreichte Hane das Kloster und quartierte sich bei den Geweihten ein. Spät abends, nach dem letzten Göttinnendienst, tauchte dann Tharguna auf, die sich noch mit dem Namen Alrica vorstellte. Sie trug die Robe einer Travia-Geweihten, und bat ebenfalls um einen Schlafplatz.

Tief in der Nacht fiel dann ein Trupp von einem Dutzend Trollzacker Barbaren über das Kloster her. Sie überraschten die meisten Insassen im Schlaf. Nur Hane war von verdächtigen Geräuschen geweckt worden und hatte im Stall nach dem Rechten gesehen. Dort tötete er zusammen mit dem Stallknecht einen der Angreifer, bevor sie selbst überwältigt wurden. Tharguna gab dann den Barbaren im Morgengrauen den Befehl, die Gefangenen fortzuschaffen. Sie marschierten los, nur die falsche Geweihte blieb zurück - sie versuchte vergeblich, an die Gruft heranzukommen, deren Zugang im heiligen und noch nicht entweihten Tempelgebäude liegt. Während der Mittagsrast gelang es Hane, einen Bewacher mit einem BLITZ DICH FIND abzulenken und die Verwirrung zur Flucht zu nutzen. Er kehrte zum Kloster zurück, um mit den dort vorhandenen Brieftauben eine Bitte um Verstärkung nach Rommilys zu schicken. Als er die Pferde der Helden sah, schien es ihm zunächst wie ein glücklicher Zufall. Aber scheinbar machten sie mit Tharguna gemeinsame Sache.

Trau, schau wem

Das Dilemma der Helden dürfen Sie ausgiebig genießen. Die Gruppe steht zwischen einer Travia-Geweihten und einem Weißmagier, die sich beide recht merkwürdig verhalten.

Hane wird mit ruhiger, unerschütterlicher Stimme all seine Erlebnisse wahrheitsgetreu berichten, so man ihn denn lässt. Thargunas Gegenrede wird zusehends unglaubwürdiger und in sich widersprüchlich. Schon ihr eigenes für eine Geweihte höchst merkwürdiges Verhalten einschließlich der Tatsache, dass sie die Tiere nicht versorgt hat, könnte ausreichen. Und wie will sie in der kurzen Zeit in der Küche zwanzig Seiten Steckbriefe gelesen haben, um Hane so eindeutig wiederzuerkennen? Ach, seine Beschreibung war die erste, soso ...

Bei der Durchsuchung der Küche (die Tharguna zu verhindern sucht) findet man nicht nur vor dem Herd die Strohsäcke, auf denen die Küchenmägde schliefen und die bei einem ordnungsgemäßen Auszug der Klosterbewohner sicher weggeräumt worden wären. Es gibt auch Anzeichen eines kurzen Kampfes — ein umgeworfener Schemel, ein einzelner Blutfleck. Ein Fund macht alles klar: In der Glut liegt eine verbrannte Pergamentrolle mit geschmolzenem Wachs darauf — die ungelesenen Steckbriefe.

Im ersten Stock finden sich gleichermaßen Spuren kurzen Widerstandes in den Schlafräumen. Im Stall — ja, hier steht ein

schwarzes Pferd - liegt die nicht ganz einen Tag alte Leiche eines Trollzacker Barbaren, der einem gezielten Schlag mit einem Dreschflegel und einem FULMINICTUS zum Opfer gefallen ist.

Ein Todesschrei

Die Helden werden Tharguna mit all dem konfrontieren wollen. Wenn sie sich in die Enge getrieben fühlt, wird sie reagieren wie eine Ratte — sie geht zum Angriffüber, und zwar aufihre eigene Art. Unmittelbar zuvor sollte zumindest ein Held unerwartet ihr Dämonenmal bemerken. Er könnte beispielsweise versuchen, sie festzuhalten, sie entwindet sich seinem Griff, wodurch seine Hand ihren Brustkorb streift und dort etwas unnatürlich Weiches berührt ... Spätestens in diesem entlarvenden Moment wird sie ihre Herrin anrufen, um dieser bedrohlichen Situation zu entgehen. Sorgen Sie dafür, dass alle Helden in Hörweite sind; auch Hane muss unbedingt anwesend sein.

"THARGUNITOTH!" Ein widerwärtiger, schriller Schrei fährt aus Herdmuthes Mund. Euch alle streift der eisige Hauch des Todes. Starr und gelähmt verharrt ihr in eurer Bewegung und spürt, wie Grabeskälte in eure Glieder kriecht. Ihr sterbt... Nein, ihr seid schon tot. Doch vergeblich hofft ihr, das Rauschen des Nirgendmeeres zu hören oder Golgaris Flügelschlag. Vergeblich hofft ihr darauf, in die Paradiese der Zwölfe zu gelangen.... Spinnweben legen sich um eure Schädel. Das einzige Geräusch in dieser Totenstille, wo vor einem Augenblick noch euer Atem, euer Herzschlag war, ist der Nachhall jenes niederhöllischen Schreies. Und dann vernehmt ihr das leise Schmatzen, ganz in eurer Nähe, fast unhörbar, doch gerade deswegen so nervenzerreißend, ohne Unterlass. Weiße Maden sind es, die sich über eure toten Körper winden, sich daran mästen. Äonen dauert es, bis sie euch das Fleisch von den Knochen genagt haben. Dann machen sie sich über eure Knochen her, zermahlen sie zu winzigem Staub. Und als von euren Leibern gar nichts mehr übrig ist, wenden sie sich euren Seelen zu, schmatzend. Ihr hört ihr Schmatzen, bis der letzte Funken in euch erloschen ist, und immer noch den Widerhall dieses Schreies. Dann seid ihr nicht mehr. Nichts von euch ist mehr - als hätte es euch nie gegeben. ... Ihr wacht auf.

Die Helden finden sich in exakt denselben Positionen wieder, die sie vor dem Schrei innehatten. Wenn sie allerdings jetzt zusammenbrechen, kann ihnen das niemand verdenken. Tharguna ist fort, draußen ist es dunkel. Sobald die Charaktere wieder klar denken können, werden sie an der Mondphase, dem Zustand ihrer Tiere oder dem immer noch glimmenden Herdfeuer feststellen, dass es noch derselbe Abend ist, nun allerdings etwa Mitternacht. Es wäre anzuraten, jetzt endlich die Tiere zu versorgen und dann schleunigst schlafen zu gehen, vielleicht im Tempel. Obwohl alle Helden das nagende Gefühl haben, innerlich und äußerlich verschmutzt zu sein, können sie den heiligen Ort ohne weiteres betreten.

Magier oder Geweihte, die sich mit Dämonologie auskennen (Hane eher nicht, so Sie nicht diese Information unbedingt loswerden wollen), können die Macht ihrer Gegnerin einschätzen — sie ist über den ersten Kreis der Verdammnis hinaus, und mit diesem Rufist sie noch einen Schritt weitergegangen — Morcane von einem Moment auf den nächsten zu beschwören, um die ganze Heldengruppe in Alptraumwelten zu schleudern, fordert selbst Paktierer heraus ...

Die Verfolgung

Am nächsten Morgen können sich die Helden auf die Spur ihrer Widersacherin setzen. Sie sollten vorher das Vieh noch einmal versorgen — am günstigsten wäre, das Tor der Anlage zu schließen und die Tiere auf dem Gelände grasen zu lassen. Brieftauben zum Travia-Tempel in Rommilys zu schicken kann auch nicht schaden. Mit Proviant können sich alle in den Vorratskammern des Klosters eindecken.

Tharguna hat augenscheinlich keine Anstalten gemacht, ihre Spuren zu verwischen. Sie folgte dem gleichen Weg wie einen halben Tag zuvor die Barbaren mit ihren Geiseln. Zunächst geht es etwa zwei Wegstunden die Passstraße entlang nach Osten. Dann aber zweigt ein kaum sichtbarer Pfad nach Norden ab — darauf kann Hane die Gruppe aufmerksam machen, denn an dieser Stelle gehörte er noch zu den Gefangenen. Die Spur als solche kann jeder erkennen, der sich ein wenig mit Fährtensuchen auskennt. Sie ist fast problemlos zu verfolgen, dabei sind die Trollzacker Barbaren bekannt dafür, dass sie ihre Spuren üblicherweise verwischen. Sollen die Helden in eine Falle gelockt werden?

Unter uns: nein. Die Trollzacker verhalten sich wegen der magischen Beherrschung durch Tharguna so merkwürdig, sie rechnen nicht mit Verfolgern.

Durch ***Fährtensuchen***-Proben lassen sich über den Tag verstreut Hinweise finden.

Probe +0 gelungen: die Spuren der großen Gruppe (etwa 20 Personen) sind ziemlich genau einen Tag alt.

(+2): Fußspuren einer einzelnen Person sind etwa 12 Stunden frischer.

(+4): An Stellen, wo die Gruppe gerastet hat, luken orangefarbene Stofffetzen unter Steinen hervor oder sind auf Äste gespießt. Das geht für einige Wegstunden so und hört dann plötzlich auf.

(4-7): Tharguna hat keine einzige Rast eingelegt und holt deswegen die Trollzacker langsam aber sicher ein.

(4-10): Die orangefarbenen Fetzen hängen nur dort, wo Tharguna im Dunkeln marschiert ist — tagsüber hat sie sie entdeckt und entfernt.

(4-15): (auf nacktem Fels zu erkennen) Der Weg der Barbaren scheint einem selten benutzten, aber uralten Pfad zu folgen.

Der Pfad windet sich den ganzen Tag lang grob Richtung Norden. Ein paar Meilen folgen die Helden einem sanft plätschernden Bach flussaufwärts. Später ist der Pfad eher ein Sims an einer steilen Hügelflanke. An manchen Stellen bietet sich ein weiter Ausblick nach Ost-Darpatien, das nun von den Schwarzen Horden beherrscht wird — dabei wirkt alles so friedlich ...

Ab dem frühen Nachmittag führt der Weg durch einen eher trockenen Teil der Trollzacken, der Pfad wird gesäumt von

dünnen Gräsern und kargen, dornigen Sträuchern, die gleichwohl gerade zur Blüte ansetzen und an sonnigeren Stellen schon ein buntes Kleid zeigen.

Als die Praiosscheibe hinter dem Hauptkamm des Gebirges im Westen verschwindet, wird die Gegend in lange Schatten getaucht. Die Westflanken der umliegenden Berge erstrahlen in einem golddurchtränkten Grün, gleichzeitig ist es um die Helden herum fast Dämmerung. Ein, zwei Stunden später ist es völlig sinnlos weiterzugehen. An dieser Stelle hat Tharguna *(Fährtensuchen*-Probe) bestenfalls noch drei Stunden Vorsprung, aber eine Verfolgung durch das dunkle Gebirge wäre lebensgefährlich und zwecklos. Wie gut das Nachtlager der Helden ausfällt, können Sie von einer *Wildnisleben*-Probe abhängig machen. Nach einem Mahl aus den Vorräten des Klosters sollte die Gruppe nun Wachen einteilen.

Eine nächtliche Begegnung

Während Hanes Wache werden sinnenscharfe Helden möglicherweise durch merkwürdige Geräusche geweckt — zunächst ein leises, aber stetig näherkommendes Rumpeln, bald gefolgt von rasselndem Atem. Der Adept blickt wie gebannt in die Richtung, aus der die Gruppe gekommen ist, und sagt plötzlich einen Satz in einer bedächtig brummenden Sprache. Eine tiefe Stimme antwortet ihm - ein Troll!

Zwischen Hane und dem nächtlichen Besucher entspinnt sich ein Zwiegespräch (spätestens jetzt wachen auch die letzten Schlafmützen auf). Dabei verlangsamt der Troll seinen Schritt nicht und meidet den Lichtschein des Lagerfeuers. Vielmehr umgeht er es so, dass die Helden allenfalls einmal seinen Schatten vor dem dunklen Nachthimmel ausmachen können. Dann verhallen seine Schritte allmählich in der Richtung, die auch die Gruppe einschlagen wird.

Im Gespräch fragt der Troll, was die Gruppe hier zu suchen hat. Hane antwortet wahrheitsgemäß und warnt ihn vor der falschen Herdmuthe und ihren Handlangern. Der Troll scheint bei aller Höflichkeit sehr ungehalten zu sein und ist verärgert, dass "Wimmelkrieger" (Menschen) sich in die Nähe des Ortes wagen, "wo Schatten aus Stein sind" — so übersetzt Hane den trollischen Begriff, kann ihn sich aber nicht erklären. Der Rest der Nacht verläuft ruhig.

Der Schattenberg

Auch am nächsten Tag lässt sich die Spur problemlos weiterverfolgen - Tharguna wird ihre Schergen mittags eingeholt haben, die Helden wohl am späten Nachmittag. Auch die Trollspuren gehen grob in diese Richtung, nur dass er Hindernisse übersteigt, um die Menschen einen Bogen machen müssen. Wo Tharguna im Dunkeln marschiert ist, kann man ab und an erkennen, dass sie vom Weg abgekommen und böse gestürzt sein muss — nur hat sie sich davon nicht aufhalten lassen.

Am frühen Nachmittag ist abzusehen, dass sich der Pfad einen unscheinbar wirkenden Berg hinauf schlängelt. Ein paar Stunden später stoßen die Helden nach einer Biegung überraschend auf einen Hinterhalt der Barbaren - aber es droht von ihnen keine Gefahr mehr. Insgesamt vier waren es, die nun mit zerschmetterten Knochen wie reglose Puppen hier liegen. Das sind genau die Verletzungen, die ein Troll anrichtet; merkwürdig ist nur, dass sie ihn überhaupt bekämpften - Barbaren verehren Trolle als halbgöttliche Wesen.

Vom Kampfplatz aus hat der Troll den direkten Weg zum Gipfel genommen. Der würde von der Gruppe einige erschwerte *Klettern*-Proben verlangen, sie können aber auch einfach dem von Menschen jüngst getretenen Pfad folgen. Damit überwinden sie die restlichen dreißig Schritt Höhenunterschied ohne Schwierigkeiten, umrunden aber den Berggipfel noch zu einem guten Drittel. Schon jetzt ist zu erkennen, dass der Berg einen Krater formt.

Als die Gruppe auf den Kamm des Kraterringes tritt, bietet sich ihnen ein seltsamer Anblick. Während sie selbst noch im vollen Licht der Praiosscheibe stehen, ist das Innere des Berges schon im Schatten und daher recht finster. Erst als sich ihre Augen langsam an das Zwielicht gewöhnt haben, können die Charaktere Näheres erkennen.

Der etwa 300 bis 400 Schritt durchmessende Krater ist nicht sonderlich tief. Vielmehr ist er mit hellen Kalksteinbrocken gefüllt (die mit Sicherheit nicht aus dem Berg selber stammen), die eine Ebene bilden, etwa 15 Schritt unterhalb des Kammes. Über die gesamte Fläche sind locker und ohne erkennbare Regel dunklere Obelisken von gedrungener Form verteilt, insgesamt über fünfzig. Die Steine sind ungefähr zwei Schritt hoch. An der Basis messen sie an die anderthalb Schritt Durchmesser, verjüngen sich dann, aber beulen sich auf halber Höhe noch einmal aus.

Auf einer etwas größeren Freifläche in gut hundert Schritt Entfernung sind sieben Lichtpunkte auszumachen: Fackeln mit öligem Qualm, der sich träge über den Boden wälzt. Sie bilden die Spitzen eines Heptagrammes. Dahinter stehen sieben Trollzacker Barbaren, jeder von ihnen hält eine Geisel fest - drei orangefarbene Roben leuchten bis zu den Helden hinüber. Auch die angebliche Herdmuthe ist zu erkennen, sie scheint letzte Vorbereitungen zu treffen.

Das Finale

Zunächst einmal werden sich die Helden jetzt wohl klar werden, was die Paktiererin im Schilde führt — ganz offensichtlich handelt es sich bei diesem Krater um einen Trolliriedhof. Und wenn jeder der Obelisken für einen toten Troll steht, lässt sich abschätzen, was mit einer untoten Streitmacht dieser Größe angerichtet werden könnte ...

Sich im Schutze der Obelisken bis aufetwa 20, 30 Schritt an das Heptagramm heranzuschleichen sollte ohne Schwierigkeiten gelingen. Jedoch stellen die Helden bald fest, dass die Steine zwar verwittert sind, aber deutlich die Konturen von sitzenden Trollen aufweisen, die ihre Arme um die Knie geschlungen und den Kopf auf die Arme gebettet haben — die 'Obelisken' sind keine Grabsteine, sie sind die toten Trolle.

Der genaue Ablauf des Finales hängt einmal von den Plänen der Gruppe ab, aber auch davon, wie schwer Sie es den Helden machen möchten. Möglicherweise ist der Ritualplatz ja von einem Bannkreis umgeben, der ähnlich einem REVERSALIS LESSEF DNU DNAB wirkt - oder vielleicht sogar wie ein

HEXENKNOTEN oder EANDAEMONIUM (letzteres für die hochstufigsten Helden). Empfehlenswert ist jedenfalls, sich von jedem Spieler kurz erklären zu lassen, wo sein Held steht und was er vorhat.

Sobald Tharguna den Angriff bemerkt, wird sie die Barbaren auf die Helden hetzen. Die gehorchen, umgehen dabei aber das Heptagramm, so dass die Helden es nicht von Anfang an mit allen auf einmal zu tun haben. Die Geiseln bleiben wie festgewachsen an den Spitzen des Heptagrammes stehen.

Die Werte der Barbaren (7):
INI-Basis 7 **AT/PA** 12/10 **TP** 1W+2 (Steinmesser, BF: 5)
RS 1 **LeP** 30 **WIR** 8 **KO** 16
Die Beherrschung führt dazu, dass die Barbaren keine Schmerzen wahrnehmen, aber fast golemartig kämpfen: keine AT+, kein Ausgleich von Patzern.

Thargunas Werte:
INI-Basis 7 **AT** 10/8/5 **PA** 9/6/0
TP 1W (bloße Hände) **RS** 4/8/16
LE 40/20/10 **WIR** 12/16/20
Tharguna befindet sich im Vierten Kreis der Verdammnis Thargunitoths und somit in der Gunst ihrer Herrin. Gegen geweihte oder magische Waffen hat sie einen RS von 1. Die Werte nach den Schrägstrichen gelten für den Fünften und Sechsten Kreis der Verdammnis.

Aufgabe des Meisters bei diesem Kampf ist hauptsächlich, vor den Spielern zu verbergen, dass sie gegen bezwingbare Gegner kämpfen. Das lässt sich vortrefflich dadurch bewerkstelligen, dass man die ungewöhnlichen Begleitumstände erwähnt: die primitiven, aber mörderisch aussehenden Steinmesser der Gegner, die merkwürdig gezackte Wunden schlagen; eine misslungene Attacke könnte daran liegen, dass dem Helden der ölige Qualm für einen Moment Sicht und Atem nahm etc.

Dies gilt natürlich besonders für den Kampf gegen die falsche Herdmuthe. Wer ihr entgegentreten will, muss zunächst eine MU-Probe bestehen, eventuell erschwert um die vorhandene Totenangst — zu frisch ist die Erinnerung an vorgestern. Außerdem hat auch sie sich verändert: mit den eingesunkenen Augen und der verfärbten Haut sieht sie aus wie eine Leiche, und der Verwesungsgestank ist deutlich bemerkbar. Mit ihren Fingernägeln kann sie echte TP verursachen. Sorgen Sie dafür, dass ihr Gegner wirklich Angst vor ihren Treffern hat — und sei es nur, weil er die wahren Folgen nicht abschätzen kann. Natürlich zielt Tharguna auf ungeschützte Körperstellen.

Wenn die Helden die Paktierin "töten", wird sie von ihrer Meisterin nach W6 KR im nächsten Kreis der Verdammnis wieder auferweckt. Ihr Anblick ist entsprechend widerwärtig (die obige Mut-Probe noch um zwei Punkte mehr erschwert), der Körper ist nun schon teilweise skelettiert.

Nach ihrem nächsten "Tod" sind es nur noch ihre Knochen - es kann sehr eindrucksvoll sein, wenn sich eine Skeletthand wie ein Schraubstock um das Bein eines Helden schließt (MU-Probe um zwei weitere Punkte erschwert; nur zu empfehlen ist übrigens, gleichzeitig fest das Handgelenk des betreffenden Spielers zu ergreifen). Kann kein Priester oder Magier der Helden eingreifen, wird Hane dem Spuk mittels eines letzten FULMINICTUS ein Ende machen.

Die Knochen, die einmal Tharguna waren, zerfallen vor den Augen der Helden zu Staub, dann löst sich der Staub in Nichts auf. Schlagartig fällt der Bann von den noch lebenden Trollzackern ab, die mit offenkundigem Entsetzen feststellen, wo sie sich befinden, und eiligst die Flucht antreten (wenn die Helden sie lassen — verwertbare Informationen haben die Kerle nicht). Die Bewohner des Klosters brechen erschöpft zusammen, der Rauch der Fackeln steigt nun senkrecht und leicht zum Himmel.

Gönnen Sie den Helden ein paar ruhige Augenblicke, sie haben sie redlich verdient. Dann werden sie sich um die Geiseln kümmern wollen. Denen geht es einigermaßen gut, nur die Robe der echten Mutter Herdmuthe ist fast völlig zerfetzt - irgendwo mussten die Stoffstücke ja herkommen. Die Klostervorsteherin schwankt zwischen Dankbarkeit, Erschöpfung und göttlichem Zorn auf die Paktiererin, die sich in ihr gastfreundliches Haus eingeschlichen hatte.

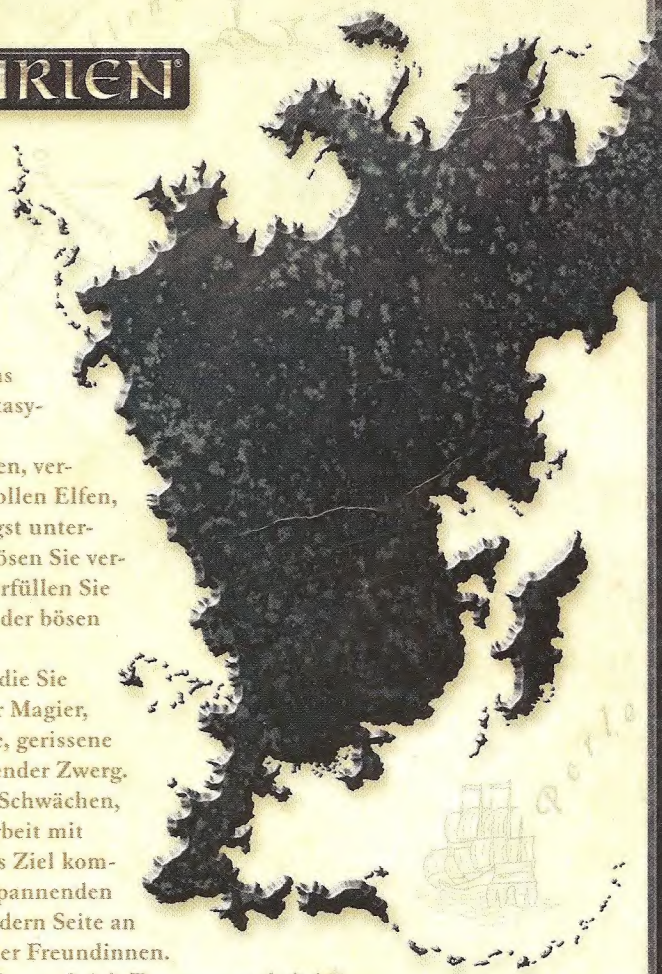
Ein Geräusch bringt jäh alle zum Verstummen - der Boden bebt leicht unter einem Tritt. Ein Troll tritt in den Lichtschein des Feuers, lässt einen missbilligenden Blick über alle Anwesenden schweifen. Dann betrachtet er mit steiler Zornesfalte auf der Stirn das Heptagramm und spuckt schließlich darauf. Ihr meint, ein Zischen zu hören, als der Speichel auf den Boden trifft. Ohne euch weiter zu beachten, wischt der Troll unter ärgerlichem Gebrumme das Heptagramm mit dem Fuß weg. Anschließend setzt er sich mit einem schweren Seufzer genau dort hin, wo das Ritual stattfinden sollte. Er zieht die Beine an, umschlingt sie mit den Armen und bettet den Kopf auf die Knie. Nun sitzt er reglos da.

Ausklang

Die Helden werden nun schon selbst auf die Idee kommen, diesen Ort zu verlassen. Die neugierigen Fragen der Geweihten kann man auch an einem Lagerplatz außerhalb des Kraters beantworten.

Zwei Tage später ist die gesamte Gruppe wohlbehalten zurück im Kloster. Wiederum einige Tage danach reiten die Helden die Passstraße hinab nach Darpatien, um **240 AP** reicher. Was für ein Glück, dass sie diesen Weg nehmen — sie und nicht fünf Dutzend untote Trolle ...

AVENTURIEN



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Leicht verdientes Gold

Redaktion: Lena Falkenhagen

Diese Sammlung von Kurzabenteuern ist aus dem Autorenwettbewerb 2001 hervorgegangen und präsentiert Geschichten, die im zentralen Mittelreich angesiedelt sind – was wieder einmal beweist, dass phantastische Abenteuer auch nahe an den vermeintlichen Bastionen der Zivilisation spielen können: *Sancta Griniguldis* von Stephanie von Ribbeck handelt von einer Rondraheiligen und einer wenig beachteten Kultur. In *Schwarzer Wein* von Markus Port müssen die Helden eine auf Abwege geratene Tochter aus gutem Hause wieder auf den rechten Pfad der Götter zu bringen. Denny Vrandecic inszeniert in *Ein Diadem von Elfenhand* ein schwungvolles, humoriges Abenteuer an ungewohntem Ort. *Ein Hauch von Unvergänglichkeit* weht in Tobias Radloffs Abenteuer über den Wassern des Kosch. *Golgaris Ruf* von Heike Wolf bietet viel Hintergrundmaterial um die Beziehung der beiden Boronkirchen. *Prost, Mahlzeit!* von Stephan Geier hat einen Kochwettbewerb in Angbar zum Thema und ist dennoch nicht frei von Intrigen ... *Im Schatten der Berge* von Oliver Baeck schließlich wirft ein wenig Licht auf ein uraltes Mysterium.

Zum Spielen der Abenteuer dieses Bandes benötigen Sie die *Basisregeln des Schwarzen Auges*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis der Box *Stolze Schlösser, Dunkle Gassen* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 13,50

9 783890 643700

10370

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-370-1

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 112

SPIELER
1 Spielleiter und 3 – 6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister / Spieler)
hoch / einfach

ERFAHRUNG
(Helden)
Einsteiger bis Erfahren

ANFORDERUNGEN
(Helden)
Interaktion, Zauberei, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Hintergrundwissen

ORT UND ZEIT
zentrales Mittelreich, ab 1023 / 30 Hal