

AUS DER ASCHE

DAS JAHR DES FEUERS II

Das Schwarze Auge

13007
PDF

Das Schwarze Auge

AUS DER ASCHE

DAS JAHR DES FEVERS II

VLISSES SPIELE





AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAGILLUSTRATION

ZOLTAN BOROS / GABOR SZIKSZAI,
AGENTUR KOHLSTEDT

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

CARYAD, SABINE WEISS

KARTEN UND PLÄNE

TINA HAGNER, RALF HLAWATSCH, INA KRAMER,
MARTIN LORBER, SABINE WEISS

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN, MOMO EVERS

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ UND HERSTELLUNG

FLORIAN DOP-SCHAVEN, JANA DUBINSKY,
DANIELA GROßE

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-804-9



AVS DER ASCHE

DAS JAHR DES FEVERS II

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Spielleiter und
3 bis 6 Helden der Erfahrungsstufe Experte

VON LENA FALKENHAGEN

Mit Dank für Anregungen, Kurzbeiträge oder Ideen an
Robert Björn Albrecht, Björn Berghausen, Heiko Buchholz,
Stephanie Dappe, Robin Fehmer, Tina Hagner, Martin Lorber,
Piklas Reipke, Jörg Raddatz, Friederike Stein, Wolfgang Wagner,
Volker Weipzheimer, Anton Weste, David Zgoll
sowie die gesamte DSA-Redaktion,
die stets mit Rat und Tat bereit stand.



İNHALT

İNHALT	5
Die KAMPAGNE: DAS JAHR DES FEVERS	5
AUS DER ASCHE	6

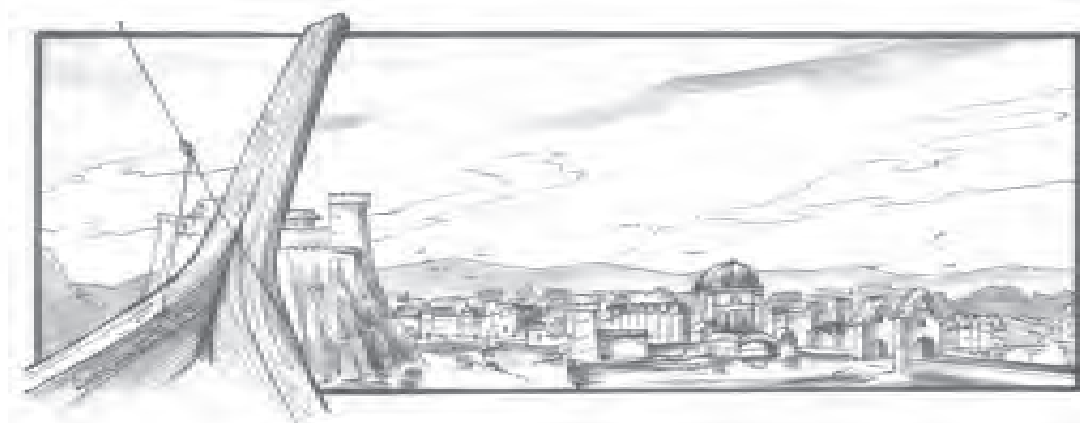
KAPİTEL I: TAGE DES LEİDS	8
Die PACT DER ASCHE	8
TAG DER FURCHT	10
TAG DER FLAMMEN	12
TAG DER HELDEN	20
Die REİSE ZUM REİCHSKONGRESS	27
DRAMATIS PERSONAE I	30

DIE NEVE ORDNUVG	31
Der REİCHSKONGRESS	32
REİCHSGESCHÄFTE	34
FLAMMENZUNGEN	38
VERZEHRENDES FEVER	39
RAUCHENDE TRÜMMER	44
ASCHE	45
GALOTTAS TURM	49
Der ABSCHLUSS DES REİCHSKONGRESS	54
Die ZUKUNFT DER REİCHES	58
ПАЧ ALBERPIA	60
DRAMATIS PERSONAE II	61

KRIEG AM GROßEN FLUSS	62
EİNE GRÄFIN ZU RETTEN	62
EİNE GRÄFIN ZU STÜRZEN	68
Der TOD	73
RÜCKKEHR ПACH НОПІNGEN	76
DURCHS WİLDE ABAGUNĐ	77
GESANDTE DES KROPPRİNZEN	78
Die REİSE ПACH ALMADA	79
DRAMATIS PERSONAE III	79

ERBE DER KROPE	81
TOD EİNES PRİNZEN	81
REİSE İN DEN TOD	87
JENSEITS DES SCHLEIERS	91
AUFERSTEHUNG	95
SEELEPQUAL	97
VOП FERПEN LАПDEN	101
DRAMATIS PERSONAE IV	103

АННАПГ	104
PERSONEN	104
ARTEFAKTE	106
ZEİTTAFEL	107



INHALT

DIE KAMPAGNE: DAS JAHR DES FEUERS

Über tausend Jahre sind seit der Niederwerfung Bosparans und der Errichtung des Neuen Reiches vergangen – tausend Jahre, in denen, so heißt es, die Götter ihre Hände schützend über dieses Reich hielten. Tausend Jahre lang versuchte es, das Geschlecht der Menschen unter Kaiser und Szepter zu einen und ihm trotz aller inneren Zwiste und Machtkämpfe einen Halt gegen zerstörerische Feinde zu geben, die es immer wieder von außen bedrohten.

Die letzten Jahrzehnte haben die Garether Krone geschwächt: Die Usurpation des einstigen Kaiserberaters Answin von Rabenmund, Machtspiele und Streitereien von Adelshäusern, Freiheitsbestrebungen einzelner Provinzen und kalte Hungerwinter zehrten die Kräfte im Innern auf. Die Orkenzüge und die Invasion der Verdammten unter dem Dämonenmeister Borbarad fraßen in bitteren Schlachten Land und Soldaten. Kaiser Hal verschwand spurlos, sein Sohn Brin fiel als Heerführer. Im Jahre 1027 BF kämpfte Reichsregentin Emer um das Kaisererbe ihrer 18-jährigen Tochter, die zum Jahresbeginn 1029 den Thron des Neuen Reiches besteigen sollte. Fehlendes Gold in den Schatzkammern, auf Eigenständigkeit pochende Provinzherrn und die Bedrohung durch die Dunklen Lande im Osten führten sie in ein aussichtsloses Gefecht.

Die bedenklich knarrende und ächzende stolze Festung des Neuen Reiches stürzte in sich zusammen. Nun, nachdem Wehrheim und Gareth gefallen sind, beginnt für die Menschen ein *Jahr des Feuers*, in dem Kriege und Katastrophen die Lande zwischen Trollzacken und Meer der Sieben Winde heimsuchen. Viele Vasallen des Reiches geben den großen Zusammenhalt auf, um ihre eigenen Güter zu schützen, oder verfallen den Verführungen von neuen Kriegsherren, die Macht, Ordnung oder Freiheit versprechen.

Das Mittelreich steht am Rande der Vernichtung und muss aus seiner eigenen Asche wieder auferstehen. Gibt es noch jemanden, der die alte Kaiserwürde tragen und zurückbringen kann, oder haben die Götter endgültig ihren Segen von diesem Reich genommen?

AUFBAU UND EREIGNISSE

Das vorliegende Abenteuer ist der zweite Band der dreiteiligen Kampagne *Das Jahr des Feuers*. Diese epische Geschichte ist so konzipiert, dass eine geeignete Heldengruppe alle drei Abenteuer hintereinander erleben kann und so den großen Handlungsbogen der Kämpfe und Katastrophen von Anfang bis Ende verfolgt. Es ist auch möglich, die einzelnen Bände mit unterschiedlichen Heldengruppen zu spielen oder aber Teile der Kampagne auszulassen. In diesem Fall kann es jedoch geschehen, dass einige zentrale Fragen der Handlung offen bleiben oder die Geschehnisse nur ein für die Spieler unbefriedigendes Ende finden. Die Kampagne erstreckt sich über ein gutes Jahr von Phex 1027 BF bis Praios 1029 BF. Als Schauplätze dienen zentrale Provinzen des Mittelreichs, insbesondere Garetien, Darpatien, Almada, Nordmarken und Albernia. Aber auch Transysilien spielt eine Rolle.

Als Spielleiter oder Spielleiterin können Sie jedes einzelne Kapitel als eigenes Abenteuer verwenden, das mit den anderen Kapiteln eng verknüpft ist.

Band I: Schlacht in den Wolken

Ein fulminanter Angriff der Heptarchen Galotta und Rhazzazor führt zu einer Versprengung und Vernichtung zentraler Mächte des Greifen-throns: Die stehenden Heere werden zerschlagen, das stählerne Herz Wehrheim dem Erdboden gleich gemacht, die Reichsregentin entführt, die Thronfolgerin ist in den Tod geritten. Panik lässt viele Einwohner Gareths fliehen, während sich die Zurückgebliebenen in einer apokalyptischen Himmelschlacht behaupten müssen, in der die Neue Residenz und die Stadt des Lichts zerstört werden. Das Reich versinkt in Dunkelheit.

Band II: Aus der Asche

Von Gareth brechen die Helden auf, um in Elenvina das Schicksal des Kaiserhauses und eines machtvollen Artefaktes zu verfolgen. Während die Nordmarken das Königreich Albernia unter ihre Knute zwingen wollen, suchen die Helden nach einem Weg, das Reich zusammenzuhalten und gegen den Schwarzen Drachen vorzugehen.

In Almada spüren sie einen Verräter am Kaiserhaus auf und wagen eine Reise am Rande des Todes. Doch eine Spur von Hoffnung zeigt sich am Horizont: Vielleicht kann sich das Kaiserreich wieder aus der Asche erheben.

Band III: Die Rückkehr des Kaisers

Während der eisige Winter naht, sind Bauern, Städte und Grafschaften immer noch in Unruhen gefangen und kämpfen gegen Räuber, Orks, den Hunger und streitsüchtige Adlige sowie die wieder erstarkenden Schergen des Schwarzen Drachen. Die mächtigen Häuser fechten um die Kaiserkrone, als eine Heilsgestalt zurückkehrt, die dem Reich eine starke Hand und die göttergefällige Kaiserwürde zurückgeben könnte. Doch sind ihre Ziele rechtschaffen oder wurden sie auf Lügen errichtet?

Der Frühling kommt und bringt den Tag der Entscheidung zwischen Heil und Verdammnis, Herrschaft und Niederlage.

Der *Aventurische Bote* und das Jahr des Feuers *

Mit den drei Abenteuerbänden stehen Ihnen alle wichtigen Materialien zur Verfügung, um *Das Jahr des Feuers* mit Ihrer Spielrunde zum Leben zu erwecken. Etliche Ereignisse der Kampagne sind von derart großem Ausmaß, dass sie auch im *Aventurischen Boten* zentral behandelt werden. Sie finden vom **AB 105** bis **AB 109** Artikel, die den Vorabend der Kampagne illustrieren. Von **AB 109** bis **AB 117** erscheinen Artikel, die das Jahr des Feuers und wichtige Geschehnisse der Abenteuerbände beschreiben. Diese Artikel können Ihnen als zusätzliche Inspiration oder auch als Handouts für Ihre Helden dienen. Daher empfiehlt es sich, dass Ihre Spieler zum Jahr des Feuers gehörende Artikel nicht lesen, bevor sie die betreffenden Ereignisse der Kampagne nicht erlebt haben. Diese Artikel sind im *Aventurischen Boten* jeweils mit dem nebenstehenden Symbol gekennzeichnet.



STIMMUNG

»Heldenmut heißt, auch im Angesicht des sicheren Todes an seinen Idealen festzuhalten.«

—Rondrasil Löwenbrandt, Heermeister der Kirche Rondras, 1027 BF

Auf der einen Seite stehen Eliteregimenter, die KGIA und eine übermächtige zentralistische Reichsregierung, auf der anderen Seite zahllose kämpfende Kirchentruppen, Magiervverbände, Orden. Dazu gibt es exzellent ausgebaute Reichsstraßen, ein legendär effektiver Botendienst und ein interner Reichsfrieden. Was ergibt diese Mischung, die im Neuen Reich, dem größten und zentralen Reich Aventuriens, seit Jahren vorherrscht? Ordnung und Stillstand, jene Feinde guter Abenteuer ...

*) Der *Aventurische Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Ein Probeexemplar können Sie gegen Einsendung von 2,50 Euro in Briefmarken (Stand: Frühjahr 2005) bei Fantasy Productions, Postfach 1517, 40675 Erkrath anfordern.

Das Jahr des Feuers lebt von Chaos und Bewegung. Nach den Ereignissen, die über das Mittelreich hinwegfegen, sind die alten Ordnungsmächte geschwächt, die Länder des Mittelreiches wieder von Untoten und Räuberbanden bevölkert, und der Adel ist nicht mehr machtvoll und wohlwollend zugleich. Das bedeutet: Aventurien braucht wieder Helden als Garanten von Sicherheit und Gerechtigkeit.

Die Handlung der Kampagne beginnt mit dem **Zerfall** der größten weltlichen und kirchlichen Ordnungsmächte wie dem Kaiserhaus, aber auch der Praios-Kirche und, in kleinerem Umfang, anderer Kulte. Im Verlauf der Geschichte werden die allzu eindeutigen und einfachen Prinzipien 'Gut' und 'Böse' einer größeren Ambivalenz Platz machen – der **Menschlichkeit**. Fußvolk wie Machtfiguren in Aventurien dürfen eigennützig, machtgierig und intrigant sein, ohne gleich als Bösewichter vom Antlitz Deres gewischt zu werden. Die **Grauzone** zwischen Göttern und Dämonen wird von den Menschen und ihren Wünschen und Bedürfnissen eingenommen. Und alle fühlen sich im Recht.

Vor diesem dunkleren Aventurien werden Ihre Helden wieder die Gelegenheit haben, heller zu strahlen. Diese Welt hat nach wie vor Platz für Idealismus, Ehrlichkeit und Götterfurcht. Diese Werte werden umso wertvoller erscheinen, je seltener sie vorkommen.

Für die Einwohner des Mittelreiches geht besonders in den Provinzen, die weit von den Schwarzen Landen entfernt liegen, quasi 'die Welt unter'. Alte Werte verlieren ihre Bedeutung, Informationen sind rar und unvollständig, möglicherweise gar manipuliert. Weltliche und selbst kirchliche (!) Instanzen lassen sich nicht mehr eindeutig den

Kategorien 'Gut' und 'Böse' zuordnen, sondern verfolgen eigene Ziele. Die Gottesfurcht der Bewohner Aventuriens weicht hinter ihren Überlebenstrieb zurück, denn sie sind – bis auf ganz wenige Ausnahmen – keine Helden.

Wer aber im Angesicht von Chaos, Zerstörung und Bösartigkeit an seinen Idealen festhält, wer für seine Werte kämpft und der Gerechtigkeit zum Sieg verhilft, der ist ein 'wahrer Held'. Und so blüht in den Trümmern des Neuen Reiches ein zartes Pflänzchen, das den Menschen neue Hoffnung zu schenken vermag: der Mut.

AUSWAHL DER HELDEN

Die Gruppe für das folgende Abenteuer kann aus den sehr erfahrenen und teils weithin bekannten Recken bestehen, die die **Schlacht in den Wolken** erlebt und Galotta und seine Fliegende Festung vernichtet haben. Aber auch ohne diese Erlebnisse kann Ihre Runde in **Aus der Asche** beginnen, sich für das Kaiserreich am Rande des Ruins zu einzusetzen.

Das Jahr des Feuers entfaltet seine größte Tiefe, wenn Ihre Spieler und Sie als Meister den Kontinent Aventurien und insbesondere das Mittelreich kennen und schätzen gelernt haben. Der generische Held ist mittelreichisch, zwölfgöttergläubig und von traditioneller Moral; das Mittelreich hatte die Rolle, des guten, zentralen Königreichs inne, die Rolle der Heimat, die es wert ist, verteidigt zu werden.

Jeder Held sollte als Richtlinie mindestens Erfahrungen im Wert von 7.000 AP gesammelt haben.

AUS DER ASCHE

Die **Schlacht in den Wolken** ist geschlagen und gewonnen – und doch wurde so viel verloren. Königin Rohaja wurde von der Dunkelheit verschlungen, Regentin Emer an die Mauer der Goldenen Pyramide von Warunk geschmiedet, Gareth liegt zu großen Teilen in Schutt und Asche. Kann man da von einem Sieg sprechen?

Die größte Frage, die sich nun stellt, ist, wie es weitergeht – nicht nur mit Gareth, nein, mit dem ganzen Reich. Wird es auseinanderbrechen? Wird es in den Machtspielen der Großen vergehen? Oder wird es **Aus der Asche** neu auferstehen?

Dieser Abenteuerband wird den Grundstein für ein neues Mittelreich legen, das weniger ordentlich, weniger machtvoll und weniger gut strukturiert ist als jenes, das in der Schlacht um Gareth fiel.

Ganz absichtlich werden Sie, verehrte Spielleiterin, verehrter Spielleiter, die Gelegenheit erhalten, Ihre Helden in den Mittelpunkt der Geschehnisse zu rücken. Das heißt nicht mehr und nicht weniger, als dass es Ihre Helden sind, die versuchen müssen, das Reich zusammenzuhalten, während doch alles zu zerbrechen droht, was einmal gut und schön gewesen ist.

WAS GESCHEHEN WIRD: ABLAUF DES ABENTEUERS

Zum zeitlichen Überblick können Sie die Tafel im **Anhang** auf Seite 107 verwenden.

KAPITEL I: TAGE DES LEIDS

Im Ingerimm 1027 BF erleben die Helden das Chaos nach der Schlacht in den Wolken mit. Der auf der Fliegenden Festung eroberte Splitter des Agrimoth brennt ihnen sicherlich in den Händen, weswegen sie einen möglichst sicheren Ort dafür suchen sollten. Doch wie sicher dieser Ort auch ist, der Splitter wird wenig später verschwinden, und mit ihm auch gleich ihr Befreier aus der Fliegenden Festung, Leonardo der Mechanicus.

Der Stab des Vergessens, das heiligste Artefakt des Boron-Kultes, ist seiner Kräfte beraubt. Da der Stab sich noch in den Händen der Helden befindet, sollte einer ihrer ersten Wege sie in den Tempel Borons führen.

Bei ihren Nachforschungen stoßen sie auf einen Boron-Priester, der die Zerstörung des Artefaktes bereits vor 25 Jahren vorausgesehen hat.

Seine Spur führt nach Winhall, schließt allerdings einen Umweg über Elenvina nicht aus.

Die Vertreter der Verwaltungsebene von Gareth sind größtenteils geflohen oder tot. Aus dem ehemaligen Beraterstab um Regentin Emer entwickelt sich der 'Rat der Helden' – bestehend aus engagierten Menschen, Zwergen und Elfen, die versuchen wollen, die Ordnung in Gareth wiederherzustellen.

Graf Rondrigan Paligan ist einer der wenigen Überlebenden des 'Ordens vom Auge'. Er bittet die Helden, das *Auge des Morgens* und das Geheime Reichssiegel zu suchen, die beide in den Trümmern Gareths vermisst werden. Die Suche nach dem verlorenen Schwarzen Auge wird die Helden ins nächste Kapitel und zum Reichskongress in Elenvina führen. Zudem finden sich in diesem Abschnitt zwei Höhepunkte: eine Konfrontation mit der Unterweltbande der *Tobrier* sowie das Erringen des Geheimen Reichssiegels. Von den Schurken erfahren sie auch, dass das Auge des Morgens von Orsino von Falkenhag mit nach Elenvina genommen wurde.

Schließlich reisen die Helden nach Elenvina zum Reichskongress. Auf dem Weg dorthin wird deutlich, wie sehr die Ereignisse von Gareth das Kaiserreich betreffen.

KAPITEL II: DIE NEUE ORDNUNG

Mitte Ingerimm hält der Adel des Neuen Reiches einen lange geplanten Reichskongress in Elenvina ab – der nun unter einem ganz neuen Stern steht. Die Helden bringen die entsetzlichen Nachrichten von Wehrheim und Gareth und stellen fest, dass die Großen des Reiches ihren Streit um den Thron bereits beginnen, noch ehe Emers Körper in der Familiengruft beigesetzt werden konnte. Der Konflikt zwischen Königin Invher ni Bennain von Albarnia und dem Herzog der Nordmarken, Jast Gorsam vom Großen Fluss, eskaliert und führt zum Bruch Albarnias mit dem Reich, als der Herzog sich zum neuen Reichsregenten wählen lässt. Prinz Selindian Hal von Gareth, der nächste Erbe des Kaiserthrons, wird wieder einmal um eine Krone gebracht, indem der Herzog Rohaja von Gareth für verschollen erklärt. Damit wird die Krönung eines Kaisers um sieben Jahre hinausgeschoben.

Parallel dazu suchen die Helden nach dem Auge des Morgens, das Orsino von Falkenhag heimlich an den Herzog der Nordmarken weitergegeben hat. Alle Spuren führen zu Galottas Turm nahe der Magierakademie, doch nachdem sich die Helden durch die Hinterlassenschaft

jenes Magiers gekämpft haben, den sie in Gareth bereits vernichteten, stellt sich der Turm als eine falsche Spur heraus.

Um Kronprinz Selindian bildet sich in Elenvina der 'Bund von Greif und Fuchs', der den rechtmäßigen Erben der Familie von Gareth auf dem Thron des Kaiserreichs zu sehen wünscht. Auch Gräfin Franka Salva Galahan wird Mitglied des Bundes, bevor sie nach Albernia zurückkehrt.

Zu den Abschlussfeierlichkeiten bietet sich den Helden die Möglichkeit, in der Herzogenfeste selbst nach dem Auge zu suchen und es aus der Schreibkammer des Herzogs zu stehlen. Dort finden sie auch Hinweise für einen lange geplanten Krieg der Nordmarken mit Albernia und auf den Verrat der Gräfin von Winhall.

Nun gilt es, die Gräfin von Honingen zu retten und jene von Winhall zu stürzen, aber auch, Albernia im Reich zu halten, das sich einem von den Nordmarken regierten Kaiserreich nicht unterwerfen will.

KAPITEL III: KRIEG AM GROSSEN FLUSS

In Honingen stellen die Helden fest, dass die Stadt bereits von den Kaiserlichen Truppen besetzt und Franka Salva Galahan verhaftet wurde. Die Gräfin soll nun über Gratenfels nach Elenvina geschafft werden. Mit der Unterstützung einiger albernischer Renegaten, die sich den Kaiserlichen nicht beugen wollen, können die Helden sie jedoch befreien. Rhianna Conchobair, die Gräfin von Winhall, scheint jedoch die Nordmärker ins Land lassen zu wollen, um einen Teil Albernias gegen den Willen der Königin unter Herrschaft des neuen Reichsregenten zu stellen. Dafür hat sie anscheinend einen Bund mit merkwürdigen feeischen Kreaturen geschlossen, die Menschen durch ihre Bisse in Ghule verwandeln können.

Die Helden können mit Baron Bragon Fenwasian gegen die Gräfin von Winhall vorgehen und ihren Pakt mit dem übelwollenden Feenwesen *Kardragh* brechen. Auf diese Weise bleibt Winhall albernisch.

In Winhall können die Helden endlich dem Mann entgegentreten, der die Zerstörung des *Stabs des Vergessens* prophezeite. Coran Grassberger, der ehemalige Bruder Zyriak, offenbart ihnen, dass nur die Opferung seiner Seele den Stab wiederherstellen könne. Diesen Schritt zu gehen ist er aber nicht bereit. Wollen die Helden ihn mit nach Punin nehmen, müssen sie ihn mit Gewalt dazu zwingen. Coran Grassberger wird von eigener oder Heldenhand den Tod finden. Es sieht so aus, als hätten die Helden versagt.

Bei der Rückkehr nach Honingen und der Reise zu Königin Invher werden die Helden Zeuge der 'dreckigen' Seite des Krieges zwischen den nordmärkischen Truppen und den Albernern. Die Spirale der Gewalt hat begonnen, sich zu drehen.

Königin Invher ist schließlich bereit, Albernia ins Reich zu führen, wenn ihrem Land dabei ein Höchstmaß an Unabhängigkeit zugestanden wird.

KAPITEL IV: ERBE DER KROPE

In Punin angekommen, müssen die Helden ansehen, wie Kronprinz Selindian, der kurz vor seiner Krönung zum König Almadass steht, an einer Dosis Gift stirbt. Auf der Suche nach den Mördern weisen alle Beweise auf den Kronverweser Almadass, Dschindar von Falkenberg-Rabenmund.

Der Rabe von Punin ruft die Helden schließlich zu sich und bespricht das Schicksal des Stabs des Vergessens mit ihnen. Er verabreicht ihnen eine Substanz, die ihre Seele vom Körper trennen soll, damit sie die Seele Coran Grassbergers aus Borons Hallen zurückholen können.

Durch diese Substanz aber können die Helden herausfinden, dass auch Kronprinz Selindian vermutlich gar nicht tot ist. Ihnen bleiben nur noch wenige Stunden, um herauszufinden, wer den 'Mord' vorge-täuscht hat und was er mit der Seele des Prinzen vorhat. Sämtliche Spuren führen nun zu Graf Eslam, den die Helden schon in Gareth kennen gelernt haben. Durch ein Testament Rohajas ist er nach Selindian der nächste in der Thronfolge und versucht nun, sich zum Erben des Reiches zu machen. Als die Helden endlich wissen, wer hinter all dem steckt, gleiten sie in einen Todesschlaf.

Als Geister müssen die Helden versuchen, Selindian Hal zu retten. Sie können den Verrätern zum Tal der Kaiser folgen, wo Selindian auf der Anreise das Auge des Morgens versteckt hat, das Graf Eslam in seine Finger bekommen will. Die Helden kommen hinzu, als der Graf mit einer Magierin ein Ritual durchführt, um Selindians Seele zu vernichten.

Nach der Rettung Selindians müssen die Helden Boron ins Antlitz schauen: Sie reisen in die Vierte Sphäre, um Coran Grassbergers Seele zurückzurufen und die Macht des Stabs des Vergessens wiederherstellen zu können.

Doch Borons Hallen sind kein Ort, der in Zeit oder Raum existiert. Die Helden werden von den Seelen der Toten in ihre Vergangenheit geführt, bis sie schließlich ihre Aufgabe vollbringen und den ehemaligen Boron-Geweihten davon überzeugen können, dass er unendliches Leid verhindern kann, indem er seinem Schicksal begegnet.

Zurück in ihren Körpern kann mit dem Raben von Punin die Macht des Stabs des Vergessens wieder hergestellt werden. Selindian Hal wird zum König gekrönt, die Helden zu Wächtern des Geheimen Reichs-siegels ernannt.

Doch Graf Rondrigan bittet die Helden, mit ihm gemeinsam das Auge des Morgens zu befragen. Was die Helden dort sehen, eröffnet ein ganz neues Schlachtfeld im Norden des Reiches und beantwortet vielleicht die Frage, welcher Kaiser zurückkehren wird, um das Reich aus seiner Misere zu führen.

MATERIALIEN

Wenn Sie den Hintergrund dieses Abenteuers vertiefen möchten, können wir Ihnen die Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** empfehlen, die sich ausführlich mit dem Kaiserreich, seiner Hierarchie, Adelsstruktur und Heereszusammensetzung beschäftigt sowie Gareth, Garetien und Darpatien beschreibt.

Für die Abenteuer in Albernia und Almada sind die Regional-Spielhilfen **Das Fürstentum Albernia** (beziehungsweise demnächst **Am Großen Fluss**) sowie **Das Königreich Almada** (in Zukunft **Das Herz des Reiches**) wichtig. Um wichtige Geschehnisse im Mittelreich zu verfolgen, ist der **Aventurische Bote** unabdingbar.

Auf den Farbkarten *Garetien, Darpatien und nördliches Aranien, Fürstentum Albernia, Liebliches Feld und die angrenzenden Gebiete* sowie *Wüste Khôm und Mhanadistan* können Sie die Reiseroute der Gruppe und alle Schauplätze des Abenteuers verfolgen.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

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

AB xx	Aventurischer Bote Nr. xx
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box Götter und Dämonen)
AH	Aventurische Helden (aus der Box Schwerter und Helden)
AZ	Aventurische Zauberer (aus der Box Zauberei und Hexenwerk)
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter und Dämonen)
LC	Liber Cantiones (aus der Box Zauberei und Hexenwerk)
MBK	Mit Blitzenden Klingen (aus der Box Schwerter und Helden)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box Götter und Dämonen)
SiW	Abenteuerband Schlacht in den Wolken
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen

KAPITEL I: TAGE DES LEIDS

Wie in einem Stadtabenteuer üblich, können Ihre Helden in diesem Kapitel viele Wege beschreiten und haben eine Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten, deren Reihenfolge wir nicht vorhersehen können. Machen Sie sich also darauf gefasst, dass Ihre Helden die von uns vorgeschlagene Reihenfolge der Szenen nicht einhalten werden.

Aus der Asche verquickt zwei Handlungsstränge, von denen der eine sich mit der politischen Situation nach dem Fall der Reichsspitze beschäftigt und der zweite die schicksalhaften Geschehnisse für **Rückkehr des Kaisers** vorbereitet.

Darüber hinaus harren einige Handlungsstränge aus der **Schlacht in**

den Wolken ihrer Auflösung und mehrere neue Entwicklungen nehmen in Gareth ihren Anfang.

Der Übersichtlichkeit halber stellen wir Ihnen im Folgenden die Handlungstage mit einer *optimalen Abfolge der Ereignisse* vor, damit Sie die Handlungsstränge nicht noch während des Spielleitens miteinander kombinieren müssen. Als Hilfe können Sie sich auf die Kurzübersicht oben unter **Kapitel I – Tage des Leids** (S. 6) beziehen. Ihnen bleibt es überlassen, die Szenenfolge abzuändern und so mit den Stimmungsszenen zu mischen, dass die Helden alle Informationen und einen Eindruck des Chaos in Gareth erhalten.

ZEITLEISTE GARETH

29. Peraine: *Nacht der Asche*

- Der Agrimoth-Splitter wird abgegeben.
- Der Träger des Stabs des Vergessens wird von Alpträumen geplagt.

30. Peraine: *Tag der Furcht*

- Gareth brennt.

1. Ingerimm: *Tag der Flammen*

- Die Helden versuchen mit Leonardo, den Splitter des Agrimoth zu besänftigen.
- Praiodan von Lurings Leichnam wird gefunden.
- Graf Rondrigan Paligan bittet die Helden, das Auge des Morgens zu suchen.

- Leonardo verschwindet.

- Die Helden suchen das Auge des Morgens.
- Der Rat der Helden tritt offiziell zusammen.

2. Ingerimm: *Tag der Helden*

- Hochwürden Stygomar empfiehlt den Helden eine Wallfahrt.
- Suche nach Informationen über Coran Grassberger
- Die Helden begegnen Graf Eslam vom Yaquirtal.
- Suche nach dem Geheimen Reichssiegel im *Liegenden Greifen*
- Konfrontation mit Ifirnja von Mundtbach und den Tobriern

3. Ingerimm:

- Abreise nach Elenvina

DIE NACHT DER ASCHE (29. PERAINE)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Asche.

Asche erfüllt die Luft und schwebt langsam zu Boden wie der graue Schnee eines dunklen Verhängnisses.

Die Asche ist allgegenwärtig. Asche fällt auf die Dächer der Stadt, Asche überzieht die Straßen, Asche bedeckt die Leichen auf den Pflastersteinen mit unerschütterlicher Gleichgültigkeit.

Asche hüllt Gareth in einen grauen Schleier.

Gareth, die Glänzende, die Prachtvolle, die Stolz – einst stand diese Stadt für alles, was gut und schön ist. Bis vor wenigen Stunden noch der machtvolle Schoß des größten Tempels von Aventurien und des Palastes des größten Herrschers des Kontinents, liegt all das nun unter den Trümmern der Fliegenden Festung begraben.

Gareth, das ist am heutigen Tag Chaos, Angst, Schmerz und Tod. Der Westen der Stadt, wo die Großen und Reichen wohnten, ist unter einer einzigen großen Staubwolke verborgen. Donnerschläge lassen den Boden erzittern, wo sich Galottas Vermächtnis wie ein grausamer Sporn in den Leib Sumus gegraben hat. In der Altstadt sind Brände ausgebrochen, wo Irrhaken auf die alten Fachwerkhäuser niedergingen. Viele Gebäude wurden von den Eisen geschossen der Karakilim zertrümmert, ganze Häuserzeilen scheinen verschwunden.

Ihr habt Rohaja unterliegen, Emer fallen und die Stadt des Lichtes untergehen sehen. Was wird nun werden, nachdem die Spitze des Reiches und das Haus des Götterfürsten gefallen sind? Kann es eine Zukunft für das Mittelreich geben?

Das Morgengrauen dieses verfluchten 29. Peraine wird in Gareth mit Schreien, Wimmern und kläglichem Flehen begrüßt. Und doch suchen sich zaghaft tastend erste Sonnenstrahlen ihren Weg durch Feuer, Staub und Asche.

Die Nacht nach der Schlacht ist von Apathie geprägt. Gareth ist getroffen worden – und zwar so stark und so hart wie noch nie zuvor. Kein Gareth hätte das Geschehene für möglich gehalten und ein je-

der ist nun zutiefst erschüttert. Stellen Sie die Gareth in dieser Nacht in ungläubigem Schrecken dar. In Anbetracht der Macht und des Grauens der Niederhöllen wirkt die Metropole mit jedem einzelnen Menschen darin klein und unbedeutend.

Die Helden können hier viel bewirken, wenn sie sich bemühen, die Gareth wieder zu Verstand zu bringen und aus ihrem Schockzustand zu geleiten. Das Reich ist an seiner verwundbarsten Stelle getroffen worden – dort, wo es sich bis dato für unsiegbare gehalten hat.

DER SPLITTER DES AGRIMOTH

Aus Galottas Fliegender Festung haben die Helden den Splitter des Agrimoth geborgen, jenes Artefakt, das den wahnsinnigen Magus Galotta zum Heptarchen gemacht hat. Dieser Splitter wird jedoch im Verlauf der Gareth-Episode wieder gestohlen, und Leonardo der Mechanicus sollte in jedem Fall entkommen.

UNHEILIG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch aus dem Krater gezogen, den die Difarsmandel bei der harten Landung im Erdboden hinterlassen hat. Um euch herum senkt sich noch der Staub, während ein rotes pulsierendes Glühen euch umspielt.

Auch das scharf gezackte, dampfende Artefakt, das ihr in der Festung gefunden habt, pulsiert noch immer blutrot, als führe es ein Eigenleben. Es scheint, als würden sich verkrüppelte Zweige in seinem Inneren winden und, Schattenarmen gleich, nach euch greifen: ein Fremdkörper im Fleisch des Diesseits.

Leonardo der Mechanicus starrt euch völlig erschöpft an. Er mustert euch abschätzend, dann wendet er sich mit gerunzelter Stirn ab: "Ihr solltet das Ding loswerden", hustet er heiser. "Ist nicht gut für die Seele."

Und als wolle das Artefakt diesem Rat zustimmen, wächst das rote Leuchten an.

Bedeckt von Unelementen Agrimoths hat sich der Splitter etwas beruhigt. Das Berühren des Splitters mit der bloßen Hand verursacht 1W6 SP/KR, bei Geweihten das Doppelte, Agrimoth-Paktierer sind hingegen immun.

Ein magischer Exorzismus reißt den Splitter in die Niederhöhlen (von wo aus er bald zurückkehren würde), karmale Beeinflussungsversuche haben keinen Effekt: Es scheint, als würden in den mächtigen Splintern ebenfalls karmale (!) Kräfte wirken. Heißt es nicht, der Namenlose Gott selbst habe einst die Siebengehörnte Dämonenkrone getragen?

Leonardo der Mechanicus

Der alte Mann erfreut sich seiner wiedergewonnenen Freiheit und dankt den Helden – und verspricht, eine Erfindung nach ihnen zu benennen. Dann jedoch begutachtet er die Welt, die er seit Jahren nicht gesehen hat. Seine Wahrnehmung scheint in der Gefangenschaft sehr selektiv geworden zu sein: Menschliches Leid berührt ihn nicht halb so sehr wie ein zerschmetterter Zugbrunnen.

Leonardo wird die Helden bei der Übergabe des erzdämonischen Splitters begleiten – genauso wie der Träger fühlt er sich für das Artefakt verantwortlich.

FLÜSTERNDE VERLOCKUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein dunkles und eindringliches Flüstern dringt an dein Ohr – und es wisper deinen Namen. Um dich herum scheint es stiller geworden zu sein, eine unerklärliche Spannung liegt in der Luft. Dir stehen die Haare zu Berge.

Deine Freunde, das Leid, der Tod um dich herum verlieren an Bedeutung. Schließlich bekommt jeder, was er verdient.

Ein Gesicht zuckt durch deinen Geist. Ein kahler Schädel mit hassverzerrtem Gesicht und Augen voller Rachsucht. Auch Galotta hat nur bekommen, was er verdient.

Ein verzerrtes Krachen wie ein langgezogen einschlagender Blitz hallt dir in den Ohren. Was verdienst du? Was steht dir zu? Wo ist dein wahrer Platz?

Dunkel und eindringlich flüstert eine Stimme deinen Namen.

Je länger der Held den Splitter des Agrimoth bei sich trägt, desto stärker wird Agrimoths Ruf. Lassen Sie den Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe würfeln und neigen Sie bedauernd den Kopf. Dieser Wurf hat keine Auswirkungen – noch nicht.

In jedem Fall erhält der Held für die Dauer, die der Splitter in seinem Besitz ist, die schlechte Eigenschaft *Jähzorn* oder *Rachsucht* im Wert von 5 Punkten (oder eine der beiden bereits vorhandenen schlechten Eigenschaften steigt um 3 bis 5 Punkte). Für jede gelungene Probe und jede Stunde, die der Splitter im Besitz der Helden ist, steigt die schlechte Eigenschaft um einen Punkt. Damit geht auch eine wachsende Gefühlskälte einher, die den Helden immer weiter von Mitleid und Menschlichkeit entfernt.

Hat der Held den Splitter abgegeben, darf er pro Stunde eine Intuitionss-Probe ablegen. Gelingt diese, verliert die schlechte Eigenschaft einen Punkt. Gibt der Held den Splitter nicht ab, ist ihm offensichtlich daran gelegen, Galottas Nachfolger zu werden.

DIE RICHTIGEN HÄNDE

DIE STADT DES LICHTES (PRAIOS)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hunderte von Quadern Geröll aus Unmetall und pervertiertem Holz, durchzogen von stinkenden Luftwolken und Säureflüssen, begraben die Stadt des Lichts, die einst der größte Tempel Aventuriens war. Auch die prachtvolle goldene Kuppel des höchsten Praios-Tempels ist zerborsten. Dunkle Rauchschwaden steigen aus den teilweise dreißig Schritt hohen Resten der Festung auf. Mitte im Chaos ragt der metallene Kopf eines Greifen aus den Trümmern.

Der Praios-Tempel ist natürlich die erste Wahl eines jeden Helden, wenn es um unheilige dämonische Artefakte geht. Der Haupttempel der Stadt des Lichts ist immer noch ein zweifach geweihter Tempel,

auch wenn hier derzeit die Trümmer der Kuppel beseitigt werden. Mit ihrem 'Fund' werden die Helden zum Boten des Lichtes persönlich geschickt. Um Helden und Umgebung zu schützen, wird sich jeder Priester, den sie ansprechen oder dem sie begegnen, mit gesungenen oder gesprochenen Gebeten den Helden anschließen, so dass sich eine kleine praiothische Leibgarde um die Gruppe bildet.

PENTAGON-TEMPEL (HESINDE)

Im Hesinde-Tempel um Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok herrscht große Aufregung, da eine unbekannte Person offensichtlich eine alte rohalsche Sicherung gegen die Irrhalken und Karakilm ausgelöst hat (siehe das Mobile-Abenteuer **Himmelsbrand** von *Chromatrix*). Die Priesterschaft ist derweilen dabei, Brände zu löschen, um die Bibliothek und die Asservatenkammer zu schützen.

INGERIMM

Der Tempel des Gottes, der als göttlicher Widersacher Agrimoths gilt, fand sich natürlich im Zentrum des Magnum Opus wieder, wo ein gewaltiger Feuersturm über ihn hinweg zog. Von dem Tempelgebäude sind nur noch rauchende Trümmer geblieben.

Haben die Helden den Ring der Flammen hier gelassen, konnte *Feuerlind Hitzacker* vor ihrem Tod damit das Schlimmste verhindern und vielen Menschen das Leben retten. Im Verbund konnten die Priester die unheiligen Flammen bald ersticken, doch der Tempel hat trotzdem schweren Schaden genommen. Ihre Gnaden *Ulinai Granitherz* leitet die Bergung der Leichen.

DER TEMPEL DES SCHWARZEN LICHTS (BORON)

Das Äußere des Tempels im Südquartier ist unscheinbar und schlicht. Die Gebetshalle und die Gruft liegen in zwei Untergeschossen unter der Erde. Bruder Stygomar und die anderen Priester sind hier selten anzutreffen, da die Leichen der Innenstadt momentan im viel größeren Rondra-Tempel aufgebahrt werden – was eine Notiz an der Tür dem des Lesens Kundigen auch mitteilt.

Das heilige Artefakt

Nach ihrer Konfrontation mit Rhazzazor verschwindet der Stab des Vergessens nicht wieder, sondern bleibt wie ein weltlicher Gegenstand in ihren Händen.

Bruder Stygomar (den die Helden bereits aus **SiW** kennen) wird den Stab besorgt entgegennehmen (wenn er ihn nicht schon erhalten hat) und sich damit zur Prüfung zurückziehen.

“Ich werde nach Euch schicken lassen”, meint er knapp und blass.

Ein anderer Tempel

Alle anderen Tempel fühlen sich nicht für den Splitter des Agrimoth verantwortlich und haben derzeit eigene Probleme. Man begleitet die Helden aber gerne zur Praios- oder Hesinde-Kirche.

Die *Wehrhalle* (Rondra) ist verwaist, die Hohepriesterin Junivera verschollen. Sämtliche anderen hier ansässigen Priester sind tot. Wegen der Nähe zu Peraine- und Travia-Tempel wird der Rondra-Tempel im Lauf der Tage für die Aufbahrung der vielen Leichen dienen, bevor sie von den Boron-Geweihten weggeschafft und bestattet werden.

Von den drei Phex-Tempeln ist der *Tempel der Sterne* in Neu-Gareth unter dem Schutt der Festung begraben, der *Handelstempel* in Alt-Gareth und der *Diebestempel* im Südquartier sind aber mit kleineren Schäden davongekommen.

WELTLICHE MÄCHTE

Alle Instanzen, an die sich die Helden wenden, verweisen sie an den Tempel des Praios.

MAGISCHE INSTANZEN

Die Helden können das Artefakt auch bei Erzmagus *Dschelefibn Jassafer* oder einer der beiden Akademien *Magische Rüstung* (Antimagie) oder *Schwert und Stab* (Kampf) abgeben. In der erstgenannten Institution trauert man um die Akademieleitung (*Racalla von Horsesen-Rabenmund*), in letzterer reißt *Saldor Foslarin* den Helden den Splitter geradezu aus der Hand, weil er Missbrauch vermutet.

ÜBERGABE

Selbst einem Priester wie etwa dem Boten des Lichtes steht im Angesicht des Splitters der Schweiß auf der Stirn. Inzwischen glüht das Artefakt hellrot, und das Pulsieren ist so intensiv geworden, dass man es zu hören glaubt. Verlangen Sie vom Splitterträger bei der Ankunft im Tempel eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um seinen halben aktuellen Jähzorn / seine aktuelle Rachsucht erschwert ist. Misslingt diese, ist der Held nicht in der Lage, das unheilige Artefakt vor den Altar zu tragen. Seine Freunde (oder zwei hilfreiche Bannstrahler) können ihm aber behilflich sein. Ist die Probe ein 'Patzer', wird sich der Held gegen solche Manöver mit der Waffe zur Wehr setzen.

Der Splitter wird in eine geweihte Lade gelegt, die umgehend von den Priestern geschlossen wird. Der Splitterträger hat damit zum ersten Mal wieder etwas Ruhe in seinem Geist. Doch kaum wenden sich die Helden erleichtert von der Lade ab, hören sie das Pulsieren wieder – und auch das rötliche Leuchten sickert durch die Ritzen der Kiste. Der einzige Weg, dies aufzuhalten, ist, sich dem Splitter als neuer Träger anzubieten – doch wir hoffen, dass sich die Helden dem Ruf des Artefaktes nicht hingeben werden.

Die Priesterschaft von Praios und Hesinde wird sich in seltener Eintracht daran versuchen, das Artefakt mit liturgischen Mitteln zu bezähmen. Die Helden aber sollten sich ihre verdiente Ruhe gönnen. Letzten Endes werden sie später von dem entsprechenden Tempel (oder einer anderen Instanz) nach ein paar Stunden herbeigerufen, weil das Artefakt nicht kontrolliert werden kann – nicht einmal im Praios-Tempel.

TAG DER FURCHT (30. PERAINE)

Der Morgen des 30. Peraine 1027 ist noch immer von besinnungsloser Angst und lähmendem Schrecken der Garether geprägt. Viele Situationen bieten Ihren Helden die Möglichkeit, einzugreifen und den unversehrten Bürgern ein Beispiel zu sein. Ihre Selbstlosigkeit macht Schule, so dass die Garether am Ende des ersten Tages ihr Entsetzen hinter sich lassen können, aus ihrer Apathie erwachen und den Wideraufbau in Angriff nehmen.

Sie sollten hier nach den Kräften Ihrer Helden urteilen, ob und wie viele Ereignisse dieser Art Sie ihnen präsentieren möchten. Denn vermutlich gehören Ihre Helden selbst zu den Versehrten, die der Pflege bedürfen, statt anderen Hilfe zukommen lassen zu können. Wenn dem so ist, seien Sie großzügig. Sie wissen, dass die Helden schon in kurzer Zeit wieder einsatzfähig sein sollten, um das Reich aus der Asche zu erheben. Sicherlich haben Ihre Helden auch bereits so patente Heiler wie Elcarne kennen gelernt, der ihnen nach der Schlacht in den Wolken, wie das Ereignis bereits genannt wird, gerne Hilfe zuteil werden lässt.

Für diesen 30. Peraine sind kaum abenteuerrelevante Ereignisse geplant. Die Helden werden genug zu tun haben, um in die unter **Gareth brennt** (eigentlich ein aventurisches Würfelspiel) aufgeführten Szenen einzugreifen und sich ein wenig von den Strapazen zu erholen. Die *Stimmungsbausteine* sind dazu gedacht, das Chaos in Gareth am Tag nach dem Fall zu vermitteln. Damit haben Sie ein Bündel Szenen an der Hand, um genesenden Helden in Gareth eine dichte Stimmung von Furcht und Entsetzen zu vermitteln.

Nach Belieben können Sie auch erste Szenen vom 1. Ingerimm vorziehen, um an diesem 30. Peraine bereits etwas Handlung einzuleiten – hier bieten sich die Ankündigung zum Rat der Helden für den nächsten Tag und der erste Versuch der Besänftigung des Agrimoth-Splitters an.

DER TEMPEL DES LICHTS IST ZERSTÖRT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Neu-Gareth ist vernichtet, aber nicht verlassen. Im jungen Licht der Morgenröte sind die gold-roten Roben der Praios-Priester zu erkennen. Sie bergen Verschüttete, helfen Verwirrten und haben die schier unglaubliche Aufgabe begonnen, mit Gebeten die Unheiligkeit der Elemente auszutreiben, die die Stadt des Lichtes

ALPTRÄUME

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwarze Federn. Überall schwarze Federn. Ein dichter Regen geht um dich herum nieder und färbt das Land schwarz. Du stehst inmitten eines Schlachtfeldes, das von Leichen übersät ist. In deiner Hand hältst du den Stab des Vergessens, doch er hat seine herrliche Kraft verloren, die dich einst erfüllte.

Über dir hörst du das Rauschen von Schwingen. Die Leichen der Toten um dich herum erheben sich, und das Land bäumt sich im Todeskampf auf. Der Drache ist zurückgekehrt. Du willst kämpfen, willst ihm begegnen, ihn zurückschleudern, wie das letzte Mal. Doch der Stab des Vergessens ist seelenlos.

Die Knochenklauen der Untoten um dich herum graben sich in dein Fleisch und ziehen es dir bei lebendigem Leib von den Knochen. Und du weißt, du wirst dich ihnen anschließen.

Diesen Traum sollte der Held, der den Stab des Vergessens zerstört hat, regelmäßig an drei bis fünf Nächten im Monat erleben. Bis das heilige Artefakt seine Kraft zurückgewonnen hat (also dem Ende von **Aus der Asche**), erhält der Spieler den Nachteil *Schlafstörungen* (*Alpträume*) mit allen Auswirkungen (siehe **AH 115**). Spätestens dadurch sollte ihm die Dringlichkeit bewusst werden, etwas zur 'Heilung' des Artefaktes zu unternehmen.

Diesen Nachteil können Sie auch benutzen, um die Spieler bei den vielen weltlichen Dingen, die sie in **Aus der Asche** beschäftigen werden, immer mal wieder an ihre sakrale Mission zu erinnern.

unter sich begraben hat. Überall hört man Choräle, Psalmen und Gebete, sogar Predigten: Viele Garether wollen das Unheil mit eigenen Augen sehen und suchen Trost und Vertrauen bei der Priesterschaft.

Ganze Menschentrauben knien sich um eine Person, die vor dem Trümmerfeld die Garether segnet: Der Bote des Lichts persönlich kümmert sich um die Aufräumarbeiten und das Seelenheil der Gläubigen, reicht weinenden Menschen die Hand oder streicht ihnen über das Haar.

Noch ist der Bereich der Stadt des Lichtes nicht ohne Lebensgefahr zu betreten. Die Aufräum- und Einsegnungsarbeiten werden vermutlich noch Jahre andauern. Die Priesterschaft wird die Helden davon abzuhalten versuchen, das Gebiet zu betreten. Wenn die Helden sich dort doch zu schaffen machen, können Sie sich an der *Tabelle* bezüglich der *Neuen Residenz* orientieren (siehe S. 16) und die Gefährlichkeit der Phänomene oder deren Anzahl verdoppeln.

Der Bote des Lichts, der höchste Praios-Priester Aventuriens, der als direkter Stellvertreter des Götterfürsten auf Dere gilt, bemüht sich seit der Katastrophe, die Gläubigen wieder aufzurichten. Seinen denkwürdigen Satz wiederholt über kurz oder lang ganz Gareth: "Der Tempel ist zerstört, doch die Kirche steht noch."

AUS DER ASCHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde und erschöpft kehrt ihr zur Alten Residenz zurück, um eure Quartiere aufzusuchen. Auch hier, im Herzen Gareths, sind die Straßen noch von der zerstörerischen Kraft von Galottas finsternem Ritual gezeichnet. Die halb renovierten Ruinen der Reichschrenhalle sind dem Erdboden gleich gemacht, und auch die alte Villa der Kanzlei schräg gegenüber ist vernichtet.

Doch in dem Schutt tragen eine alte Frau und ein junger Mann große Steinbrocken und Holzbalken fort, bis schließlich der Ruf ertönt: "Großmutter, schau, da ist er!"

Und mit vereinten Kräften beginnen die beiden, die lebensgroße helle Statue Kaiser Hals freizulegen, die hier vom Sockel gefallen ist.

(Lassen Sie die Helden reagieren.)

Schließlich ist die Statue des letzten Kaisers des Mittelreichs aus der Asche gehoben und wieder auf ihrem Sockel angebracht, und da wird das ganze Wunder offenbar: Der Stein der Statue ist fast völlig unversehrt, nur ein einziger Finger ist abgebrochen.

Die lebensgroße Statue aus hellem Sandstein ist schwer, so dass die Helden helfen müssen, um sie auf den Sockel zu bringen. Sie wurde als 'Einstandsgeschenk' Stoerrebrandts an die Kaiserfamilie zu Beginn des Turniers von Gareth enthüllt und stellt Hal ungekrönt, aber würdig dar.

In den nächsten Tagen wird diese Statue Zentrum der Verehrung der Gareth für die Familie von Gareth: Immer mal wieder finden die Menschen Zeit, einzelne Blumen niederzulegen oder bunte Tücher daran festzubinden, Großmütter führen ihre verschreckten Enkelkinder hierher, um ihnen von 'Kaiser Hal dem Guten' zu erzählen oder von Regentin 'Emer der Tapferen'.

Dass die Statue den Angriff fast unbeschadet überstanden hat, wird den Garethern schnell zum Zeichen der Hoffnung.

STIMMUNGSBAUSTEINE:

GARETH BRENNT

DIE VERWALTUNG VON REICH UND STADT

Alles, was das Reich ausgemacht hat, ist zusammengebrochen. Die Regentin als letzte Repräsentantin der kaiserlichen Familie, des Reiches und des organisierten Widerstandes ist von Rhazzazor verschlungen worden. Die Verwaltung des Reiches zog bereits vor Tagen unter Erzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss Richtung Elenvina. Erztruchsess Fingorn von Mersingen starb mit den verbleibenden Sekretären, Dienern und dem Rest der Verwaltung bei der Verteidigung der Neuen Residenz, als die Fliegende Festung darauf stürzte. Einzelne Hochadlige sind noch am Leben, wie Markgraf Thronwig von Bregelsaum, der zum zweiten Mal in seinem Leben einen Garten an, wie er sagt, "agrimothische Sauereien" verloren hat.

Die *Kaiser-Reto-Kaserne* war das direkte Opfer einiger Flammensäulen aus der dritten Stufe des Magnum Opus und ist fast vollständig ausgebrannt. Natürlich sind nicht alle Männer und Frauen der Stadtgarde und des zerfallenen *Gareth's Bürgerregimentes*, das sich aus den Zünften zusammensetzte, gefallen, doch die Befehlshaber sind entweder geflohen oder tot, die Truppen unorganisiert und kopflos.

Genauso geht es der städtischen Verwaltung Gareths. Bürgermeister Karfenck wurde direkt vor der Schlacht verhaftet, verschwand jedoch mit den meisten Inhaftierten, als kurz vor der Katastrophe die Kerktüren geöffnet wurden. Die meisten Ratsmitglieder und Patrizier wie auch der Waffenherr (Kommandant der Stadtgarden und des Schuldurms) und der Brandherr haben Gareth vor der Schlacht nach Süden und Westen verlassen. Wer konnte, hat vorher in aller Hast noch einmal tief in die Stadtkasse gegriffen.

UNTER DEN TRÜMMERN

Geschosse haben ganze Gebäude zertrümmert und deren Bewohner unter sich begraben. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 hören die Helden die inzwischen heiseren, ersticken Rufe der Unglücklichen.

- Ein altes Weib hat sich geweigert, ihre Heimat in Gareth zu verlassen und mit der Familie zu fliehen.

- Ein Mann ist unter einem Balken eingeklemmt, während seine Kinder irgendwo in einem Kellerraum verschüttet sind. Die Mutter lief vor der drohenden Gefahr davon, allein konnte der Vater die Kinder kaum ernähren.

- In einem Stadtviertel-Tempel der Peraine sind Geweihte und Kranke teils tot, teils verschüttet. Die Priester lassen sich allerdings nur mit Gegenwehr vor ihren Schützlingen bergen.

VERSEHRTE

- Splitter, Trümmer und Gargyle haben Menschen Gliedmaßen ausgerissen. (Die Gargyle versuchten in erster Linie, möglichst viele Opfer in die Fliegende Festung zu entführen, aber wenn sie auf stärkeren Widerstand trafen, konnten sie mit ihren steinernen Armen Fürchterliches anrichten.) Eine solche Wunde kann man nur mit einem Tsai-



KLEINE KRÄUTERKUNDE

In den Wäldern und Wiesen um Gareth zu finden:

Belmart (gegen Krankheiten und als Seuchenschutz)
Conchinis (Brandwunden)
Donfstengel (gegen Krankheiten)
Tarnele (schmerzlindernd, heilkräftig)
Vierblättrige Einbeere (Heilmittel)
Wirselskraut (Heilkraut)

Nur aus Apotheken oder Kräuterläden zu beziehen:

Gulmond (Aufputschmittel)
Ilmenblatt (Schmerzmittel)
Klippenzahn (schmerzlindernd, beschleunigt die Wundschließung)
Nothilfe (gegen Brandwunden)
Rote Pfeilblüte (Heilmittel)
Thonnys (Astralmeditation)

Die genaue Wirkung der jeweiligen Kräuter finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**.

Wunder (TSas WUNDERBARE ERNEUERUNG, Grad V, mehrere Tage) oder einem BALSAM SALABUNDE (Probe von +1 für ein Ohrläppchen bis +15 für ein ganzes Bein, 1–3 permanente AsP) wieder heilen.

● Verbrennungen sind allgegenwärtig. Neben BALSAM und HEXEN-SPEICHEL hilft das Kraut Conchinis, besonders als Salbe, exzellent gegen Brandwunden (siehe auch den Kasten **Kleine Kräuterkunde**).

● Viele Verwundete sterben unter den qualvollen Schüben von Wundfieber.

VON DEN ZWÖLFEN VERLASSEN

Wahnsinn, Depressionen und Verzweiflung haben viele Bewohner von Gareth befallen. Wenn sich ein einfühlsamer oder seelenkundiger Held in Ihrer Gruppe befindet, kreieren Sie eine Szene ganz nach seinem Geschmack. Bei den meisten geistig 'Verwirrten' hilft es auch, sie an eine der Kirchen zu überstellen oder der viel zu geringen Zahl der Noioniten zu übergeben, die in der Garether Altstadt versuchen, sich dem Schrecken entgegenzustellen. Doch auch die Priesterschaft der Zwölfe kennt Verzweiflung im Angesicht des Unvorstellbaren.

Was den Helden begegnen kann:

● Ein frisch geweihter Rondra-Priester will sich in sein Schwert stürzen. Er hat seiner Meinung nach in seinem Gelübde zu Rondra versagt, das ihm aufgab, Schild und Schutz der Gläubigen und ihrer Tempel zu sein. Er ist dem Wahnsinn nahe und hadert mit seinem Glauben.

● Ein Geweihter des Praios, dessen Haut an vielen Stellen stark verbrannt ist, verbreitet Panik unter den Menschen. Er predigt, das Ende der Zeiten sei nah. Die Zwölfe hätten ihren Schutz von Aventurien genommen, und die Zeit der Dämonen sei angebrochen. Die Menschen seien nicht würdig, errettet zu werden.

● Eine Frau hat Gemahl und Kinder verloren und hadert mit den Göttern.

● Dagegen können Sie aber den Mut, das Vertrauen und die Zuversicht eines Jungen stellen, der sein Bein verloren hat, die Helden aber mit leuchtenden Augen fragt: "Ihr macht doch, dass alles wieder gut wird, nicht wahr?"

BORONSDIENST

Gestorben wurde viel in Gareth, schrecklich viel für einen Tag. Untwegt sind die Boronsdiener (Laienpriester) mit den Leichenkarren unterwegs, um ihr grausiges Werk zu beginnen. Besonders in der Altstadt und den dicht besiedelten Vierteln von Gareth (Rosskuppel, Meilersgrund) ist es wichtig, dass die Leichen so schnell wie möglich fortgeschafft werden, um Seuchen zu verhindern.

KRÄUTERSUCHE

Ob nun für die eigene Heilung oder die der zahllosen Verwundeten in

Gareth, perainegefällige oder Naturhelden können im Umland von Gareth so einiges organisieren, was von Nutzen ist. Vielleicht lernt ein Jäger, eine Hexe oder ein Peraine-Priester ja Stadtkinder oder Waisen an, um das fortzusetzen, was er / sie aus Zeitmangel nicht wird zu Ende führen kann.

Bedenken Sie, dass das Umland von Gareth zurzeit nicht ganz ungefährlich ist (siehe **Das Umland**, unten auf dieser Seite).

SCHRECKEN IN DER NACHT

In den Nächten suchen Untote die Straßen Gareths heim. Einige Dutzend dieser Kreaturen haben sich am Morgen nach der Schlacht in Kellern und unter Trümmern verkrochen, um dem Sonnenlicht standzuhalten, und kommen nun nachts wieder hervor. Die Helden können ganze Nester von Skeletten, aber auch Lebender Leichname ausheben.

Lebender Leichnam

Hände: INI 9+W6	AT 8	PA 2	TP 1W+2	DK H
Waffe: INI 10+W6	AT 8	PA 4	TP und DK nach Waffe	
LE 25	KO 8	RS nach Rüstung	GS 5	MR 5 GW 4

Skelett

Hände: INI 10+W6	AT 8	PA 2	TP 1W+2	DK H
Waffe: INI 10+W6	AT 9	PA 3	TP und DK nach Waffe	
LE 30	KO 10	RS nach Rüstung	GS 5	MR 5 GW 7

DAS UMLAND

In der Gegend um Gareth halten sich noch die Reste des versprengten Heerhaufens von Galottas Truppen auf. Die meisten Söldner haben versucht, ihr blankes Leben zu retten, nachdem die Festung abstürzte.

● Kleine Gruppen Bewaffneter plündern die umliegenden Dörfer und Höfe, rauben das restliche Vieh und die Vorräte, nisten sich dort teilweise häuslich ein und tyrannisieren die Bewohner.

● Ganze Banden schlagen sich aus Angst vor den Truppen des Mittelreichs in die kleinen Wälder (selbst in die Randbereiche der Dämonenbrache).

● Desertierte Kaiserliche können dieselben Rollen erfüllen.

● Einzelne überlebende Gargyle treiben ihr Unwesen.

● Untote und Skelette aus Rhazzazors Gefolge haben sich in den Boden gewühlt und kommen nachts hervor.

● In der Dämonenbrache hat neues dämonisches Unleben Einzug gehalten.

● Die Helden können aber feststellen, dass sich in der Nähe von Gareth keine großen Heerhaufen mehr befinden, die eine Gefahr darstellen. (Einige größere Heerführer wie Lucardus von Kemet haben sich in das ostgaretische Hinterland zurückgezogen.)

† TAG DER FLAMMEN (I. INGERIMM)

Der 1. Ingerimm markiert den Wendepunkt der Stimmung in Gareth. Herrschte am vorangegangenen Tag noch Verzweiflung und Schrecken vor, beginnt nun die Saat der Helden – Hoffnung und Mut – aufzugehen. Auf der anderen Seite hat sich der Schrecken der Bürger und besonders der Gauner so weit gelegt, dass am Ende des Tages die Plün-

derungen beginnen und das mutige Miteinander der Garether Chaos und Selbstjustiz Platz macht. Wieder werden Ihnen hier die handlungsrelevanten Abenteuerszenen in der Reihenfolge ihres Geschehens vorgestellt, danach folgen Stimmungsszenen, in die Sie die Helden auf ihren Wegen in Gareth verwickeln können.

VORBEREITUNGEN ZUM RATSTREFFEN

An diese Information sollten die Helden nach Rondrigans Bitte um die Suche nach dem Auge des Morgens gelangen. Ein Held, dessen Fähigkeiten bei der Recherche nach dem Auge wenig helfen können, ist möglicherweise stattdessen besser bei dem Ratstreffen aufgehoben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die verstörten Menschenmassen auf dem Markt vor dem ehemaligen Ingerimm-Tempel drängt sich eine breite Gestalt und hält genau auf dich zu. Es handelt sich um einen bulligen, schwarzbärtigen Mann mit silbergrauen Strähnen und einem Rubinamulett: Thorn Eisinger, der 'Schmied der Hundert Helden'. Der Mann packt seit Tagen unermüdlich mit an, wo Hilfe gebraucht wird, und scheint einfach keinen Schlaf zu brauchen. Als er vor dir steht, räuspert sich der riesige Mann fast schüchtern und wartet ganz offenbar höflich, bis er von dir angesprochen wird.

Sollte der Held die Kontaktaufnahme nicht selbst in die Wege leiten, wird sich Thorn unter Entschuldigungen selbst aufdrängen. Ein Gespräch mit Thorn Eisinger sollte folgende Informationen übermitteln:

- Der 'Rat der Helden', wie Regentin Emer den Beraterstab nannte, wolle sich neuerlich zusammenfinden, um die Probleme der Stadt anzugehen.
- Das dringlichste Problem sei, wieder Ordnung und Sicherheit in das Chaos zu bringen.
- Man benötige für die Planung findige Männer und Frauen, die sich für das Wohl der Stadt Gareth eingesetzt hätten. Der Held sei ein solcher.
- Am 1. Ingerimm (welch ein passender Tag für den Wiederaufbau einer Stadt!) würde man sich in der Alten Residenz zu Gareth treffen, und der Held sei höchst willkommen, ja, gehöre dort mehr hin als so manch anderer.
- Es gäbe auch einen kleinen Gottesdienst zum zwergischen Tag des Feuers.
- Wenn die Helden sich unter den Verteidigern Gareths umhören, werden sie von allen nur Lob über Thorn Eisinger hören: Er habe den Mut der einfachen Leute aufrechterhalten, habe Ruhe und Haltung bewahrt und sei damit zu einem Symbol eines starken Gareth geworden, das auch diese Katastrophe zu überstehen in der Lage sei.

GEWAGTES SPIEL

RUF ZUM TEMPEL

Die Helden erhalten einen dringlichen Ruf zu jenem Ort, an den sie den Splitter des Agrimoth gebracht haben. Dort treffen sie wieder auf Leonardo den Mechanicus, der die letzten Tage ebenfalls in der Residenz verbrachte und den man ebenfalls rief. Gemeinsam müssen sie erkennen, dass die Macht der Priester offensichtlich nicht ausreicht hat, das unheilige Artefakt zu bezähmen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Lade, in die sich der Splitter gestern noch bequem einfügte, ist heute gesprengt. Inzwischen ist das rot glosende Artefakt auf das Dreifache seiner ursprünglichen Größe gewachsen. Der Raum ist erfüllt von zornigem Summen und Kreischen.

Eine magische Analyse ergibt natürlich eine lupenreine dämonische Kraft mit Ursprung Agrimoth, die den Magier für Stunden blenden dürfte.

VORSCHLÄGE

Lassen Sie die Helden über Lösungen fachsimpeln. Schließlich wird sich Leonardo an sie wenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der deutlich erholtere Leonardo tritt auf euch zu: "Ich habe Jahre am selben Ort verbracht wie der Dämonenspan. Ich habe gesehen, wie er wirkt und wühlt und ruft und wandelt ..." Der alte Mann schüttelt sich. "Habe gesehen, wie er *tickt!*" Er klopft sich an die Schläfe und starrt blass auf das rote Glühen in der Lade.

"Aber ich glaube, dass ich etwas bauen kann, was den Span bezähmt. Ich glaube, das würde funktionieren. Patent, patent! Ich brauche bloß Holz, am besten von der Blutulme. Das spanne ich in eine transelementare Madaberge aus Silber ein, die die Mondkraft resorbiert. Ja, patent, patent! Und Metallspiegel, am besten aus Bronze oder Silber, ja! Silber, Mondsilber wäre gar besser. Findet man nur wohl kaum nicht, nicht? Aufgeladen mit roher Astralkraft sollte er sein. Wenn alles so klappt, wie ich es mir denke, dann wird die Berge die Kraft des Splitters auf sich selbst reflektieren. Patent! Und Stangen aus Metall oder Holz, Silber oder Blutulme, Silber oder Blutulme, ja, ja. Patent!"

Der Greis hält in seinem Gebrabbel inne und fixiert euch: "Einfach ist es sicher nicht. Der Dämonenspan ist verschlagen, jawohl, hinterhältig und verschlagen. Es wäre gefährlich und schwierig, selbst für mich. Aber bringt mir die Sachen, und ich werde es wagen. Es sei denn, jemand von Euch kann es besser?"

Wenn die Helden einwilligen, sollten sie auf einigen wenigen Missionen Leonardo seine Materialien bringen können. Hier können Sie einige Stimmungsszenen aus dem Abschnitt **Gareth brennt** (S. 11) einbauen, um den Helden die Lage in der Stadt zu verdeutlichen.

- Blutulmenholz findet sich in beiden Magierakademien und im Hesinde-Tempel.
- Einige Spiegel aus Silber und Bronze finden sich in zerstörten Gebäuden in Alt-Gareth, besser noch allerdings im Tempel der Rahja (wo sich derzeit eine große betende Gemeinde im Heiligtum verschanzt).
- Die Spiegel mit Astralkraft aufzuladen sollte das Schwierigste sein. Zur Not finden sich im Tempel der Hesinde und in den Magierakademien noch einige *Kraftspeicher* (Topase und Schwarze Perlen im Wert von 20 AsP, siehe **SRD 27**) und *Astraltränke* (**SRD 101**), die die Helden bei ausreichend Nachdruck (oder mit Gewalt) erhalten können.
- Holz- und Metallstangen lassen sich in den Trümmern sammeln.

DIE FEHLENDE INGREDIENZ

Leonardo hat sich derweilen ebenfalls weitere Ingredienzien zusammengesucht: Tinkturen und alchymistische Grundkomponenten wie Orazal, Pottasche, Rauchendes Braunöl, Gratenfelser Schwefelquell, Blei, Knochenasche, Alraune, Feuerstein, eine knorrige Baumwurzel und dergleichen mehr. Dabei flucht der Alte in einem fort: "Zyklopenaugen müssten sein, verdammich! Aber Efferdfeuer täte es ... ja, patent! Efferdfeuer!"

Erkundigen sich die Helden vor Ort, woher man Efferdfeuer (auch Gwen-Petryl genannt) bekommen kann, wird man sie auf Inquisitionsrat *Praiodan von Luring* verweisen, von dem bekannt ist, dass er über einen größeren Gwen-Petryl-Stein verfügt – ein Geschenk des ehemaligen Lichtboten Jariel, wie man sich erzählt. Doch das Stadthaus der Lurings liegt in Neu-Gareth.

Während die Helden sich aufmachen, um den Stein zu holen, wird sich Leonardo schon einmal in der Kammer einschließen, um mit der Konstruktion zu beginnen.

PRAIODAN VON LURING

Das Stadthaus Praiodan von Lurings in Neu-Gareth befindet sich so gerade außerhalb des Kreises der schlimmsten Zerstörung.

Was die Helden vermutlich nicht wissen: Praiodan von Luring bekleidete im Orden vom Auge (dem Beraterstab des Kaiserthrones) die Funktion des Bewahrers des Geheimen Reichssiegels. Deswegen erhielt er auf Geheiß *Orsinos von Falkenhag* bereits in der Nacht des 30. Peraine Besuch von *Ifirnja von Mundtbach*, der Anführerin der Unterweltgilde der Tobrier, und ihren Leuten. Obwohl die Schurken den Mann eigentlich nur 'einschüchtern und ausquetschen' sollten, starb er von der Hand *Zylvas der Großen*, die mit Praiodan noch eine Rechnung offen hatte.

Spurensuche

Das Haus von Lurings finden die Helden aufgebrochen, sämtliches Mobiliar durchwühlt und geplündert. Ein großer Kessel aus der Fliegenden Festung hat das Dach des Stalls durchschlagen (und die Tiere dabei getötet). Im Haus sind Truhen aufgerissen, Schränke umgestürzt und Strohmattentzen aufgeschlitzt. Im verwüsteten Schreibzimmer sto-

Ben die Helden auf den (schon mehrere Tage alten) Leichnam von Lurings, der mit zerschmettertem Schädel auf dem Boden in einer Lache getrockneten Blutes liegt.

Eine sorgfältige Untersuchung des Hauses und der Leiche bringt folgende Informationen zutage:

- Das Haus ist gründlichst durchwühlt worden – irgendjemand hat gezielt etwas gesucht.
- In der Küche finden sich Erdklumpen mit Praiosblumensamen, die Tür ist nur angelehnt.
- Von einem Gwen-Petryl-Stein ist keine Spur zu finden.
- Besonders im Schreibzimmer finden sich Spuren eines Kampfes; an von Lurings Sonnenszepter klebt Blut.
- Über diesen Spuren finden sich ebenfalls erdige Klumpen mit Praiosblumenkernen.
- Von Luring wurde durch einen langen und brutalen Schnitt im Bauch getötet, der mehrere Eingeweide verletzt hat. Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +5 offenbart, dass eine einseitig geschliffene Klingenwaffe benutzt wurde, also vermutlich ein langes Messer, ein Säbel oder ein Nachtwind.
- Im frisch mit Praiosblumen besäten Hinterhof finden sich Spuren einer einzelnen Person. Die Spuren führen zwischen Mauer, Küchenausgang und Fenster zur Schreibstube durch die Beete mit den Samen hin und zurück.
- Da der Hinterhof abgesperrt ist, musste die Person den Spuren zufolge über die von Efeu überwucherte Mauer klettern. In den wohlgestutzten Büschen unterhalb der Mauer findet sich ein kostbarer *Almadaner Reitersäbel*, dessen Parierstange und Knauf ebenso wie die Scheide mit Rubinen verziert sind. Der Säbel ist nicht blutverschmiert, das Band, mit dem er am Gürtel befestigt wird, gerissen. Vielleicht können sich die Helden vom Turnier noch selbst an Graf Eslam von Eslamsbad und diesen Säbel erinnern. Graf Rondrigan aber kann ihnen diesen Hinweis mit Sicherheit geben – er hat ‘dem glatten Almadaner’ nie getraut.
- Die Spuren verlieren sich auf den Pflastersteinen der Straße vor dem Haus.
- Graf Eslam von Eslamsbad wohnt ebenfalls in der Alten Residenz, ist aber seit ein paar Stunden außer Haus. Die Helden begegnen ihm am Morgen nach dem Rat der Helden wieder.

GRAF RONDRIGAN PALIGAN

Auf dem Rückweg von Lurings Haus zu Leonardo sollten die Helden mit Rondrigan Paligan zusammenstoßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schlanker Jüngling in edler Junkertracht steht mit staubigen und ausgebeulten Gewändern ein paar Schritt in den Trümmern der Neuen Residenz. In sein Gesicht ist allerdings die Gram geschrieben, die viele Garethen im Herzen tragen. Er wühlt konzentriert in den Trümmern der Neuen Residenz und flucht dabei leise, wenn wieder einmal eine der unelementaren Bösartigkeiten (siehe S. 16) nach ihm schlägt.

Ihr erkennt erst auf den zweiten Blick, dass es sich um Graf Rondrigan Paligan handelt. Als er euch kommen sieht, lässt er seine Suche sein und geht euch entgegen. Schnell nimmt euch der junge Graf beiseite und beginnt mit leiser, klarer Stimme: “Ich habe von Euren Taten in Wehrheim und Gareth gehört. Ihr habt viel für das Reich getan. Ihr habt in jener Nacht vollbracht, was sonst niemand hätte vollbringen können. Ihr habt gerettet, was noch zu retten war.”

Seine Augen verdunkeln sich vor Trauer, und er greift zu einem geschlossenen Medaillon an einer Kette an seinem Hals. “Doch so manches in diesem Krieg war einfach nicht zu retten.”

Der Graf strafft sich wieder. “Nun zu dringenden Problemen: Ich brauche eure Hilfe. In der Neuen Residenz wurde ein wertvolles Artefakt aufbewahrt – das Auge des Morgens. Ich befürchte, im Moment ist außer mir niemand in der Lage, dafür die Verantwortung zu übernehmen. Das Auge muss aus den Ruinen der Neuen Residenz geborgen werden, denn in den falschen Händen kann es Schreckliches bewirken.”

Graf Rondrigan Paligan wird die Helden, die aus seiner Sicht unvorstellbar große Taten geleistet haben, außerordentlich respektvoll behandeln und sie um Rat fragen, was es zu tun gilt. Im trotz der Eile hoffentlich folgenden Gespräch sollten die Helden diese Informationen erhalten:

- Das Auge des Morgens muss aus den Trümmern der Neuen Residenz geborgen werden.
- Die meisten anderen Reichsinsignien wie die Raulskrone und das Schwert *Alveranstreue* befinden sich auf Burg *Rudes Schild* bei Gareth oder wurden vom Erzkanzler nach Elenvina gebracht, doch das Auge blieb in Gareth.
- Das Artefakt ist ein Schwarzes Auge, das etwa vor 1.500 Jahren den Friedenskaisern (damals noch Horas-Kaiser) von Tulamiden übergeben wurde. Es besteht aus Meteoreisen und wiegt angeblich halb so viel wie ein kräftiger Mensch.
- Seit der Unabhängigkeit ist es das Reichsinsignium des Neuen Reiches und gab unter anderem dem Orden vom Auge, einem ehemals geheimen Beratergremium des Kaisers, seinen Namen.
- Das Auge verfügt über mystische Kräfte, von denen die Kunst, jeden beliebigen Ort und jede beliebige Person zu betrachten, noch eine der geringeren sein soll. Tatsächlich halten sich Gerüchte, es ließen sich auch Nachrichten damit übermitteln, in die Vergangenheit und in die Zukunft schauen, und es verfüge sogar über die Macht, den Geist von betrachteten Personen zu offenbaren. Ob diese Gerüchte der Wahrheit entsprechen, weiß Rondrigan nicht.
- Rondrigan selbst ist Anfang des Monats zur ‘Weisheit vom Auge’ berufen, also in den äußersten Zirkel dieses Beratergremiums aufgenommen worden. Ein offenes Geheimnis besagt, dass es einen inneren Zirkel von ‘Geheimen Weisheiten’ gibt, dem zum Beispiel auch der nun tote Dexter Nemrod angehört hat. Selbst im Orden munkelt man jedoch nur von einem dritten Zirkel weniger Eingeweihter, der ‘Erzgeheimen Weisheiten’. Wer zu ihnen gehört haben könnte, weiß Rondrigan nicht, kann aber mutmaßen, dass Dexter Nemrod auch hier Mitglied gewesen sein dürfte.
- Erst kürzlich ist das Artefakt aus Rommilys nach Gareth geholt worden (siehe die Kurzgeschichte **Das Schwarze Auge** von Tom Finn im Jubiläumsband **Magische Zeiten**). Dabei gab es einen versuchten Diebstahl, der jedoch abgewendet werden konnte. Angeblich hatten die Namenlosen ihre Hand im Spiel.
- Aufbewahrungsort war der vernichtete Ostflügel der Neuen Residenz, vor dem die Helden gerade stehen.
- Rondrigan hält den Helden die Wichtigkeit des Auges des Morgens vor Augen. Nicht nur handelt es sich dabei um eine Reichsinsignie des Reiches Rauls und könnte damit als Legitimation für einen Kronprätendenten dienen. Darüber hinaus ist es quasi Symbol für die geheime Macht hinter dem Thron des Reiches und gleichzeitig eines der machtvollsten und gefährlichsten Hellsicht-Artefakte Aventuriens.
- Rondrigan bittet die Helden um äußerstes Stillschweigen. Von dem Aufenthaltsort des Auges darf niemand etwas erfahren, der darin nicht sowieso eingeweiht ist.
- Rondrigan kann als weitere Eingeweihte nur *Valnar Yitskok*, den Hochgeweihten der Hesinde (Geheime Weisheit, innerer Zirkel), sowie Magister *Melwyn Stoorrebrandt*, den mittlerweile Ersten Hofmagus der Regentin (Geheime Weisheit, also innerer Zirkel), nennen. Der Magister ist zu schwer verwundet, um sich zu kümmern.
- Als letzten nennt Graf Rondrigan den Inquisitionsrat *Praiodan von Luring* (äußerer Zirkel, also Weisheit vom Auge, Hüter des Geheimen Reichssiegels).
- Erzählen ihm die Helden von Praiodans gewaltsamem Tod, ist der Graf entsetzt. “Heiliger Herr Praios! Praiodan von Luring war der Hüter des Geheimen Reichssiegels! Wurde es gestohlen?” Dies können die Helden natürlich nicht mit Sicherheit sagen, doch der Graf besteht darauf, dass das Geheime Reichssiegel ebenso wichtig sei wie das Auge: “Wer das Siegel hat, besitzt die Kontrolle über das Artefakt. Es muss gefunden werden!”
- Abschließend fragt Rondrigan die Helden um Rat. Wie soll man weiter vorgehen? Was gilt es zu tun? Wen sollte man bitten, danach zu suchen? Die Antworten auf diese Fragen sollten die Helden selbst geben, indem sie sich bereit erklären, sich darum zu kümmern.
- Die Zeit drängt. Rondrigan möchte gerne so bald als möglich – wenn

es geht mit dem Auge – zum Reichskongress aufbrechen, dessen Beginn am 1. Ingerimm in Elenvina geplant war. Rondrian kann sich zwar nicht vorstellen, dass der Konvent trotz der letzten Geschehnisse pünktlich beginnt, doch da die Reise selbst bei sehr traviaungefälliger Hast mindestens sieben Tage dauert, ist außerordentliche Eile geboten, wenn man zumindest die letzten Tage noch miterleben möchte.

● Rondrian schließt mit den Worten: "Ihr habt für das Reich schon viel getan. Ich bitte Euch nun: Kämpft weiter für das Reich – denn es braucht Helden wie Euch. Findet das Auge des Morgens und das Geheime Reichssiegel und bringt es mit mir nach Elenvina! Beides darf auf keinen Fall in die falschen Hände geraten. Das würde das Reich in Gefahr bringen, für das unsere tapfere Königin Rohaja und Reichsregentin Emer gestorben sind."

DÄMONISCHE VERWÜSTUNG

Kehren die Helden zu Leonardo zurück, erwartet sie am Aufenthaltsort des Splitters (welche Institution die Helden auch immer gewählt haben) das helle Chaos. Die Tür zu dem Raum ist von den Priestern aufgebrochen worden, die von entsetzlichen Schreien und Krach sowie hellem rotem Leuchten aus der Kammer berichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Kammer wirkt, als wäre ein Banner Holzfäller eingefallen. Sämtliche Einrichtung ist von gewaltigen Kräften zertrümmert oder gar so sauber abgetrennt worden, als hätte ein unsichtbarer Drache ein Stück herausgebissen. Das Wichtigste aber: Vom Splitter des Agrimoth ist keine Spur zu sehen.

Und alles, was von Leonardo geblieben ist, ist eine große Blutlache und eine abgerissene Hand ...

Magische oder liturgische Analyse ergibt gewaltige Wellen an agrimothischer Präsenz sowie heftige limbische Fluktuationen. Alles weist darauf hin, dass Leonardo, der in Abwesenheit der Helden bereits mit der Bastelei seiner Konstruktion angefangen hat, mitsamt dem Artefakt in die Niederhöhlen gerissen wurde.

Das vermuten zumindest die zuständigen Instanzen.

Paranoide Helden?

Dickköpfige Helden werden Leonardo eventuell gar nicht mit dem Splitter des Agrimoth alleine lassen wollen. In diesem Falle sollten Sie ihnen eine Wache zum Schutz nicht verbieten – im Gegenteil. Der alte Leonardo könnte den Helden oder die Heldin anerkennend mustern und etwas murmeln wie: "Gibt also doch noch echte Helden. Fürchten weder Tod noch Niederhöhlen. Nein, die fürchten sie nicht. Patent!"

Beschreiben Sie einem wachhabenden Helden Leonardos eifrige Werkelei an der 'transelementaren Madaberge', die er zusammenzusetzen versucht. Irgendwann stößt Leonardo ein "Heureka!" aus: "Ich hab's! Ich weiß, wie ich die Spiegel ausrichten muss, um ..."

Doch nach einigen Augenblicken wird das Pulsieren des Agrimoth-Splitters stärker und verursacht beim Helden und bei Leonardo Nasenbluten und unerträgliche Schmerzen. Schließlich wuchert der Splitter hemmungslos und zerreißt mit seinen scharfen Kanten die Sphären. Leonardo kreischt in hohen Tönen und wird in den Schlund gerissen – der Held könnte versuchen, ihn zurückzuziehen, seine Hand zu erwischen und 'schuld' daran sein, dass Leonardo seine Hand verliert (siehe oben), wenn sich der Sphärenriss schließt und die Hand abtrennt. Schließlich sind der Splitter und Leonardo fort, der Held sollte das Bewusstsein (und einige Lebenspunkte) verloren haben.

DIE SUCHE NACH DEM AUGE DES MORGENS

Die Helden haben einige Anhaltspunkte, wo sie mit der Suche beginnen können. Dies sind zum einen die Ruinen der Neuen Residenz mit dem geheimen Ulmenkabinett, zum anderen die Ordensmitglieder Melwyn Storrebrandt und Valnar Yitskok (beides Geheime Weisheiten vom Auge). Unterwegs sollten Sie noch einige Ereignisse aus dem Abschnitt **Gareth brennt** einstreuen. Gareth ist im Moment ein Ort, an dem Bedarf an mehr Helden herrscht, als man finden kann. Achten Sie darauf, dass die Helden im Regelfalle Hilfe im letzten Augenblick

leisten können, jedoch auch ab und an zu spät kommen. Sie können nicht überall gleichzeitig helfen.

DIE NEUE RESIDENZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ehemalige Herz des Reiches liegt in Trümmern – ein wahrhaft trauriger Anblick. Allein der Westflügel des Palastes steht noch, der Rest ist von den euch allzu gut bekannten Bruchstücken der Fliegenden Festung bedeckt. Erst am Boden erkennt man die schiere Größe dieses zerbrochenen Ungetüms, das große Teile des Gartens inklusive des Ostflügels bis hinüber zur gesprungenen Kuppel der Stadt des Lichts und zum Sonnenpalast bedeckt.

In eurer Nähe entdeckt ihr zwei Frauen in den Wappenröcken der Löwengarde: Offensichtlich hat der kaiserliche Marschall Boronian von Kommilys versucht, zumindest für eine grundlegende Sicherung des Reichseigentums zu sorgen. Doch in das Gewirr aus Mauerresten, Leichen und Bruchstücken der verdorbenen Festung trauen auch sie sich nicht hinein.

Je näher ihr den Ruinen kommt, desto mehr häufen sich die Insignien des Reiches. Ein gravierter elfenbeiner Wappenschild mit dem prunkvollen Reichswappen ragt zwischen ein paar Balken pervertierten Holzes hervor. Der ehemals von Markgraf Thronwig von Warunk neu angelegte Blumengarten brennt noch immer in schwarzen, unheiligen Flammen, und auch andernorts sprießen Flammenwurzeln, die allem, was sich ihnen nähert, entgegenzüngeln.

Konfrontieren Sie die Helden auf dem Gebiet der ehemaligen Neuen Residenz mit zahlreichen Manifestationen der Un-Elemente. Als Richtwert können Sie für jeweils 10 Schritt, die sich die Helden auf diesem Gelände bewegen, eine der unten beschriebenen Elemente auswählen. Bedenken Sie, dass man manche Erscheinungen bereits im Voraus erkennen kann, andere sich jedoch erst bemerkbar machen, wenn es zu spät ist. Während im Außenbereich Luft vorherrscht, überwiegt später Humus, dann Feuer und im Zentrum schließlich Erz.

Steigern Sie dabei die Menge des auftretenden Unelements ebenso wie seine Gefährlichkeit nach und nach, bis der Höhepunkt in der Nähe des Ulmenkabinetts und damit im Herzen des Palastes erreicht wird. (Sie können es aber natürlich auch dem Zufall überlassen, wie gefährlich die einzelne Begegnung ist – für diesen Fall haben wir eine Würfeltabelle vorbereitet.)

Dieselben Phänomene können Sie übrigens bei der Stadt des Lichtes einsetzen, die Zahl der Manifestationen und deren Gefährlichkeit dort aber deutlich erhöhen.

Gestalten Sie das Terrain schwierig, aber nicht tödlich – das Trümmergebiet sollte nicht zu einem sorglosen Spaziergang einladen, aber auch kein Boronanger für Helden werden.

Das Ulmenkabinett

Eine *Orientierungs*-Probe +7 oder langes Suchen mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +9 lassen die Helden auf die gesuchte Stelle treffen. Das Ulmenkabinett diente dem Orden vom Auge als Ratszimmer. Die Helden haben das Auge des Morgens selbst bei einer der letzten Sitzungen des Ordens dort gesehen (siehe **SiW 32**). Natürlich ist von der Kammer selbst nichts mehr übrig. Blutulmenholzsplitter und rote Samtfetzen zeugen neben anderen Trümmern von der ursprünglichen Verwendung der Kammer. Ein zerschmetterter Stahlschrank lässt sich finden, wird jedoch immer wieder von schwarzen Feuerzungen umspielt. Die Helden können den Fuß des Auges finden, ein Dreibein aus geschwärztem Stahl. Greifen sie danach, klammert sich das Metallstück wie eine Krallen an ihre Hand oder bohrt sich hindurch (1W+1 SP).

Die Verlockung des Goldes

Trotz der widrigen Umstände treiben sich in den Trümmern der Neuen Residenz und des Sonnenpalastes bereits schmierige Gestalten herum, die nach den Schätzen der Kaiser des Neuen Reiches wühlen.

Viele der kostbarsten (und viele der gefährlichsten) Artefakte wurden mit der fliehenden Verwaltung um Erzkanzler Hartuwal Growin vom Großen Fluss nach Elenvina geschafft, aber natürlich sind hier vom Tafelsilber bis zu Trümmern des juwelenbesetzten Kaiserthrons noch

ANTI-ELEMENTARE MANIFESTATIONEN

MENGE DER MANIFESTATION (W20 ODER AUSWÄHLEN)

- 1 keine Erscheinung
- 2–7 W6+3 kleine Manifestationen
- 8–13 W6+3 mittlere Manifestationen
- 14–19 W6+3 große Manifestationen
- 20 2W6 mittlere und 1W6 große Manifestationen mehrerer Elemente

ART DER ERSCHEINUNG

Kleine Manifestationen

- Luft: Übelkeit erregender Gestank
- Humus: Wurzelranken
- Feuer: Feuerodem
- Erz: Stahldornen

Mittlere Manifestationen

- Luft: Giftdämpfe
- Humus: Krallenhände
- Feuer: Flammenzungen
- Erz: Erzsplitter-Geschosse

Große Manifestationen

- Luft: Wirbelsturm (KK-Probe, um nicht umgeweht zu werden) und kleine Trümmer, die herumgeweht werden
- Humus: schnappende Erdmäuler
- Feuer: Flammenwand
- Erz: schnappende Eisenmäuler

Vermischung von Elementen

- Luft und Feuer: Feuersturm
- Humus und Feuer: Flammenwurzeln
- Erz und Humus: wuchernde Stahlrosen

WERTE (ALS RICHTLINIE)

Kleine anti-elementare Manifestation

AT* 7 PA 0 LeP 8 RS 2 TP 1W+1

Mittlere anti-elementare Manifestation

AT* 8 PA 0 LeP 9 RS 2 TP 1W+3

Große anti-elementare Manifestation

AT* 9 PA 0 LeP 10 RS 2 TP 2W

*) Bei einem Attackewurf von 1 hat die Manifestation, so möglich, den Helden festgehalten. Hier hilft nur eine KK-Probe, um sich loszureißen (die eine Aktion kostet).

etliche Kostbarkeiten zu finden, und manch eine ruchlose und wage-mutige Seele ist bereit, dafür ihr Leben zu riskieren.

Hier können die Helden zum ersten Mal die Verbindung zu den 'Tobriern' aufnehmen, die das Chaos in der Stadt mehr und mehr zur systematischen Plünderung nutzen.

Übrigens können die Helden auch ganz unverhofft auf die Gerbalds-Krone stoßen, die Regentin Emer trug und am Tag der Schlacht demonstrativ beiseite legte.

Ein alter Bekannter

Zu den Plünderern, die Ihren Helden begegnen, gehört auch einer aus dem Gespann von *Grausottel*, *Nestel* (es sei denn, die Helden haben ihn in *SiW* wieder auf die rechte Bahn gebracht) oder *Nellicha*. Wählen Sie aus den dreien denjenigen bzw. diejenige aus, die den Helden am intensivsten im Gedächtnis geblieben ist und die Schlacht in den Wolken in Ihrer Runde überlebt hat.

Selbst wenn die anderen nicht vor den Augen der Helden gestorben sind, sollten sie in der Schlacht einem Brand oder jagenden Gargylen zum Opfer gefallen sein.

Der Dieb ist mit zwei weiteren Schurken hier und kennt 'seine' Helden natürlich. Daher versucht er, durch das lebensfeindliche Territorium hinter eine der noch stehenden Mauern zu fliehen. Dabei sollte er in einem Tentakelgewirr pervertierten Holzes landen, aus dem die Hel-

den ihn retten können. Seine Kumpanen allerdings können entfliehen.

Mit Gold, Schlägen oder einem Heilzauber können die Helden den Gefangenen dann zum Reden bringen:

- Nur die Wagemutigsten versuchen in den Ruinen der Absturzstelle ihr Glück.
- Kürzlich ist der *Starke Hagen* gezielt ausgeschickt worden, um in den Ruinen der Residenz eine große dunkle Kristallkugel zu suchen.
- Das Ding hat Hagen wohl tatsächlich gefunden, er ist bei der Bergung aber fast krepirt. Nebenbei hat er sich an der Kugel fast einen Bruch gehoben.
- Den Hagen hat man auf die Stufen des Peraine-Tempels gelegt, damit er nicht abkratzt. Ob er da noch ist, wissen die Diebe nicht.

Ein Schurke gesteht

Der Starke Hagen findet sich tatsächlich noch in recht kritischem Zustand im Peraine-Tempel in Alt-Gareth, in dem sich all das Leid der letzten Tage zu ballen scheint. Das Jammern, Stöhnen, Kreischen und Wimmern der Verletzten macht den Geruch von verbranntem Fleisch, von Wundbrand und Blut noch unerträglicher. Viele Verletzte wurden inzwischen in den Hof und die Halle des nahen Travia-Tempels ausgelagert. Der unweit stehende, von seinen Priestern verlassene Rondra-Tempel dient als vorübergehende Leichenhalle.

Da Leinentücher und Verbände knapp sind, wurden beim Starken Hagen nur die schlimmsten Verwundungen sorgfältig verbunden. Ein beschäftigter Priester kann kundtun, dass der Mann wohl giftigen Dämpfen ausgesetzt war. Hagen selbst ist kaum ansprechbar, doch mit etwas Geduld kann man einige Kleinigkeiten aus ihm herausbekommen (Gewaltanwendung gegen Kranke oder Verletzte führt im Peraine-Tempel übrigens zu einer intensiven Prüfung durch die Priester, und, bei großer Uneinsichtigkeit, eventuell sogar zur EXKOMMUNIKATION durch selbige):

- Es gab einen gezielten Auftrag, die Kristallkugel zu stehlen.
- Der Auftraggeber war ein eleganter älterer Mann mit ergrauendem Haar und Bart. Hagen konnte aber nur einen Blick auf ihn erhaschen, dann wurde die Tür geschlossen. Das Gespräch fand in einem leerstehenden Gebäude Alt-Gareths statt.
- Hagen selbst wurde von der 'dreckigen Ifirnja' losgeschickt, weil er so stark ist. Bei dem schweren Ding, das es zu stehlen galt, war das auch kein Wunder.
- Ifirnja von Mundtbach ist die Anführerin der Tobrier, einer der härtesten Unterweltsbanden Gareths.
- Ihr hat er das Auge auch übergeben.
- Hagen fleht die Helden an, nicht zuzulassen, dass *sie* ihn umbringen lässt, jetzt, da er mit ihnen geredet hat. Alle Bezeugungen, er sei hier im Peraine-Tempel sicher, können ihn nicht beruhigen. Treffen die Helden keine Maßnahmen, um Hagen zu schützen, wird er tatsächlich schon wenige Stunden später im Tempel ermordet, weil er nicht dicht gehalten hat.

ORDENSMITGLIEDER VOM AUGE IN GARETH

Melwyn Stoorrebrandt

Der ergraute, meist ernst oder leicht zerstreut wirkende neue Erste Hofmagier mit blau-grauer Robe, runzliger Stirn und wachssteifem Alchimistenbart ist nach der Schlacht in den Wolken sowohl leiblich wie auch astral entkräftet und verwundet.

Als 'Geheime Weisheit vom Auge' ist Melwyn Stoorrebrandt in die tieferen Belange des Ordens eingeweiht. Er ist entsetzt, wenn er hört, dass das machtvolle Artefakt verschwunden ist, und beschwört die Helden "im Namen des Reiches", es wiederzufinden und zu sichern.

Valnar Yitskok

Im Tempel der Hesinde herrscht großer Aufruhr, da neben allem anderen Unheil auch noch Teile der Bibliothek beschädigt wurden und man nun die Bücher sichert und säubert. Insofern hat Erwissensbewahrer Valnar Yitskok alle Hände voll zu tun. Unter den Toten betrauert man den Geweihten Prinz Idamil von Eberstamm – ein Sohn des Fürsten vom Kosch.

Auf den Orden vom Auge und das Auge des Morgens angesprochen, schreckt Valnar zusammen und fasst sich an den Kopf – das hat er in

dem Chaos vergessen. "Für Graf Rondrigan sucht Ihr danach? Das ist gut. Lasst es nicht in falsche Hände geraten! Ich schätze, Großfürst Selindian wäre jetzt wohl der rechtmäßige Besitzer, immerhin wird er Königin Rohaja in der Erblinie nachfolgen, nicht wahr?"

Valnar Yitskok erläutert den Helden zudem gerne, dass das Auge des Morgens weit mehr kann als nur in die Ferne schauen: "Ich habe bei meiner Aufnahme in den Orden die Quellen studiert. Besonders die tulamidischen behaupten, man könne mit dem Artefakt und den richtigen Schlüsseln auch die Gedanken jener lesen, die man beobachtet. Stellt Euch das vor – ein Herrscher, der in die Köpfe seiner Untertanen zu schauen vermag!"

Weitere Quellen sprechen von der Beherrschung oder sogar Ermordung der Opfer. Wer über die Schlüssel verfügt oder welcher Natur solche Schlüssel sein könnten, weiß Valnar nicht.

Neetya Triffon

Die Hohepriesterin des Sternentempels in Gareth ist schwer zu finden – doch sie hat die Vernichtung ihres Tempels überlebt. Sie gibt den Helden die Informationen, über die auch Valnar Yitskok verfügt – natürlich nur dann, wenn sie sich entsprechend ausweisen, und gegen entsprechende Gegenleistungen. Dies könnten Informationen über Überlebende, den Zustand einzelner Gebäude oder Menschen etc. sein. Neetya kann den Helden Kontakt zur Unterwelt vermitteln (über den Vogtvikar des Diebestempels, *Jereminas Torfstecher*).

Informationen zum Auge

- Alle Mitglieder verweisen auf Praiodan von Luring als Verwahrer des Geheimen Reichssiegels – auch bei ihm muss dringend überprüft werden, ob alles in Ordnung und das Siegel noch in Verwahrung ist.
- Das Geheime Reichssiegel (ein Siegelring) kann das Auge aktivieren, ohne dass (wie bei üblichen Sitzungen) mindestens fünf Geheime Weisheiten des Ordens anwesend sind. Dieses Artefakt wird aus Traditionsgründen von der Praios-Kirche verwahrt. Da das Auge selbst stets von Magiern gehütet wurde, wollte man so einem Missbrauch vorbeugen.
- Von den sieben Geheimen Weisheiten des Ordens leben, so weit die Ordensmitglieder wissen, nur noch höchstens vier. Das heißt, dass selbst der Orden das Auge im Moment nur mit dem Geheimen Siegel aktivieren könnte.
- Von den zusätzlichen mystischen Kräften des Auges kennen die meisten Mitglieder nur Gerüchte. Sie selbst haben nie erlebt, dass andere Anwendungen als die 'Fernsicht' des Auges angewendet wurden. Dazu

reichte es bislang aus, über dem aktivierten Auge den Namen eines Ortes oder einer Person zu sprechen.

● Zusätzlich zu diesen Sicherungen lässt sich das Auge jedoch nur bei einer bestimmten Sternkonstellation aktivieren (um Vollmond im Sternbild der Rubine), die sehr unregelmäßig auftritt.

WACHSAME AUGEN

Seit die Helden den Starken Hagen im Peraine-Tempel aufgesucht haben, werden sie auf Geheiß von Ifirnja von Mundtbach, dem Kopf der 'Verbrechergilde' der Tobrier, beobachtet. Zu den Figuren siehe **Dramatis Personae I** am Ende dieses Kapitels (S. 30).

Spätestens nach dem Besuch bei Praiodan von Luring werden einem eventuellen 'Straßencharakter' in Ihrer Gruppe auch die Kontakte zur Unterwelt in Gareth langsam entgleiten: Man geht auf Distanz, niemand will sich mehr mit ihm treffen oder auch nur Nachrichten austauschen. Das sollte jedem Streuner die Nackenhaare aufstellen und sämtliche Alarmglocken schrillen lassen: Wenn die kleinen Gauner nichts mehr mit einem zu tun haben wollen, heißt das üblicherweise, dass die großen ein Interesse an einem gewonnen haben ... und das selten, um einem auf die Schulter zu klopfen. Allerhöchstens *Alrik Ragather*, der 'Magnat' der *Almadaner*, arbeitet noch mit ihnen zusammen, warnt sie aber vor den Tobriern.

Lassen Sie die *sinnenschärfsten* Ihrer Helden bisweilen Proben +14 würfeln – das sind etwa die TaP* + RkP*, die das 'Gänslein' bei seinen Proben auf *Schleichen* oder *Sich Verstecken* übrig behält. Helden mit *Gefahreninstinkt* können normale Proben ablegen, um irgend etwas zu spüren – je mehr Punkte übrigbehalten werden, umso eher kann man eine Richtung errahnen oder die Art der Bedrohung: unterschwellig, lauernd, unmittelbar oder ähnliches. Zu weiteren Details der Schurken siehe **Der wahre Schuldige** auf Seite 27. Am meisten Erfolg hat man hier tatsächlich noch mit einem OCULUS ASTRALIS oder einer SICHT AUF MADAS WELT, da das 'Gänslein' als Magiedilettant bisweilen einen Zauber zur Unterstützung heranzieht.

KONTAKTE ZUR UNTERWELT

Die Helden suchen möglicherweise Kontakt zur Unterwelt Gareths, sei dies durch die Phex-Geweihte Neetya Triffon, durch eigene, frühere Bekanntschaften oder durch Alrik Ragather, den 'Magnaten' der Almadaner Verbrecherbande. In diesem Fall können sie Ifirnja von Mundtbach, dem Gänslein oder seinen Leuten vielleicht eher auf die Spur kommen als diese ihnen. Gegen Gold, Kräuter, durch Erpres-

GERÜCHTE

Über das Reich

- In den Auen und Wäldern Garetis streifen versprengte Gruppen der Dämonendiener bis zur Regimentsgröße herum und plündern Gehöfte und Dörfer. Niemand weiß, ob sie sich für ein neues Ziel vereinigen oder was sie jenseits von Gier und Todschlag antreibt. (wahr)
- Eine gewaltige Flutwelle aus der Blutigen See hat Perricum zerstört, wie es einst mit Havena geschah. (falsch)
- In Darpatien herrschen Chaos und verdorrtes Land, in dem Untote, Drachengardisten und Monstrositäten Menschen dahinschlachten. (teilweise wahr)
- Rommilys wurde nachts erstürmt und gebrandschatzt. (wahr)
- Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund hat vor Rommilys den Tod gefunden. (falsch)
- Im Kosch ziehen sich viele Bewohner in sichere Verstecke zurück. (wahr)
- In Almada haben die Magnaten angesichts der katastrophalen Bot-schaften ihre Güter befestigt und beten. Zahlreiche Blutfehden sind entbrannt. (teilweise wahr / falsch)
- Selindian Hal ist (durch Tod und Verbannung seiner beiden Schwestern) derzeitiger Thronfolger im Kaiserreich. (wahr)
- In Greifenfurt haben Räuberbanden die Familie der Mark-verweserin verjagt und die wilde Mark unterjocht. (falsch)
- Das Herzogtum Weiden wusste sich immer durchziehender Er-

oberer zu erwehren – selbst, wenn dabei viele Burgen fielen. Ängstlich wird geflüstert, dass die Orks die Stunde nutzen, um die Reste des Mittelreichs zu überrollen. (teilweise wahr)

● Weißtobrien unter Herzog Bernfried ist vom Rest des Reiches abgeschnitten und wird im Kampf gegen Transsylvien auf sich allein gestellt sein. Das Freie Tobrien existiert vermutlich bereits nicht mehr. (teilweise wahr / falsch)

Über Gareth

- In Meilersgrund und Rosskuppeln herrschen die 'Tobrier'. (teilweise wahr)
- Neu-Gareth ist in einem Krater verschwunden. (teilweise richtig)
- Der Bote des Lichtes hat einen unheiligen Pakt geschlossen, um zu retten, was zu retten war. Daher haben so viele Praios-Geweihte überlebt. (Wer weiß?)
- Galotta ist mit einem Zauber wieder einmal davongekommen. Andere schwören, sein kreischendes Lachen vernommen zu haben, als er in die Niederhöhlen fuhr. (Dies wissen die Helden besser.)
- Kaiser Hal ist zurückgekehrt und wandelt unter den Helfern, um seine Stadt zu retten. (falsch)
- Eine uralte Blutulme aus der Alten Residenz stapft durch die Stadt. (falsch)
- Im Hesinde-Tempel hat Rohal persönlich mit alten Artefakten bei der Verteidigung der Stadt geholfen. (größtenteils falsch)

sung oder anderes wird Alrik Ragather den Helden zum Beispiel den Namen und den Wohnort des Gänseins nennen, das die Helden sich dann allein 'schnappen' und es befragen können. So können die Helden den Tobriern eine Falle stellen. Ifirnja besitzt jedoch die relevanten Informationen über Orsino von Falkenhag und sollte daher lebend in die Hände der Helden fallen, um ihr Wissen gegen ihre Freiheit zu verkaufen.

Vielleicht haben die Helden aber auch Alrik Ragather so viel zu bieten, dass dieser mit den Helden und einigen seiner Leuten gegen Ifirnja zieht. Denn immerhin versucht diese gerade, den Bandenkrieg in Gareth endgültig für sich zu entscheiden, indem sie die Almadaner systematisch ausschaltet.

Beide Banden sind auf erschreckende Weise taub für das Leid um sie herum.

DER RAT DER HELDEN

Was als Beraterstab der Regentin in der Verteidigung von Gareth begann, entwickelt sich nun nach und nach zu einem Entscheidungsgremium der Metropole. Die erste offizielle Sitzung des Rates dreht sich jedoch weniger um Geld, Verwaltung und Vorsitz, sondern ist ein veritabler Machtkampf zwischen den zwei großen Parteien der Kaiserlichen und der Bürgerlichen. Hier kommen die Helden auch zum ersten Mal an Gerüchte und Informationen aus dem Umland (siehe Kasten auf Seite 17).

DIE ERÖFFNUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Sternensaal der alten Residenz haben sich Bürgerliche und Adlige, Helden und Handwerker eingefunden, um über die Probleme Gareths zu beraten. Viele der Gesichter sind euch aus der Alten Residenz bereits bekannt, andere sind neu hinzugekommen. Die meisten tragen die Gewänder von Bürgerlichen oder aus dem Patriziat.

Thorn Eisinger, der Schmied der Helden, erhebt sich nach leisen Ermutigungen des Edlen Melcher Dragendot und schlägt eine kleine Glocke – Stille breitet sich aus. Thorn räuspert sich und spricht mit für seine Größe erstaunlich leiser Stimme: "Ihr hohen und ehrenwertern Damen und Herren, Ihr Helden Gareths. Ich heiße Euch im Rat der Helden willkommen. Wir sitzen hier zusammen, um wieder Ordnung in das Chaos zu bringen, dem Verbrechen ein Ende zu setzen und den Hilfsbedürftigen zu helfen. Vieles muss wieder aufgebaut werden, was in der Schlacht vernichtet wurde. So vielen Verletzten, Vershrten oder Verarmten muss geholfen werden.

Das wichtigste Problem aber ist, dass die Straßen Gareths wieder sicherer werden müssen. Bei jedem Gongschlag ..." Bei diesem Wort stockt Thorn kurz und die Gesichter der Anwesenden ver-

finstern sich. Den Gong am Praios-Tempel hört man seit der Schlacht nicht mehr, doch die Zeitmessung nach Gongschlägen ist jedem Gareth in Fleisch und Blut übergegangen. "... mehren sich die Klagen über Plünderungen, Raubzüge, Schändungen. Das Unglück unserer Stadt wird sogar für Racheakte und Eifersüchteleien, ja: Morde, genutzt. Das Chaos hat in Gareth Einzug gehalten, und das Chaos wird Gareth überwältigen, wenn nicht umgehend gehandelt wird.

Der Bürgermeister, der Gerichtsherr und der Brandherr haben die Stadt und ihre Posten verlassen, ebenso wie ihre Untergebenen. Die Stadtgarde ist zerfallen, viele der Gardisten fielen bei der Verteidigung der Stadt. Nun sind wir gefragt. Wir müssen die Zünfte daran beteiligen, die Handwerker, Händler und Bürger Gareths zu schützen. Wir müssen die Bürgerwehr und die Spießbürger zusammenrufen und verstärken. Wir müssen Gareth in Viertel einteilen, die jeweils in die Verantwortung einer Zunft gegeben werden. Diese sorgt dort dann für Sicherheit und Ordnung. Für eine solche Neuordnung müssen wir an Waffen und Rüstungen sammeln, was wir nur zu finden in der Lage sind ..."

"Neuordnung?", raunzt Boronian von Rommils aus dem Hintergrund, flankiert von vier schwer gerüsteten und gewappneten Männern und Frauen. Der Kaiserliche Marschall und Kommandant der kaiserlichen Leibgarde hinkt in den Mittelpunkt des Saals. "Waffen und Rüstungen? Wollt Ihr Zuckerbäcker und Baderinnen in Rüstungen stecken und mit Schwertern bewaffnen?"

Er hinkt durch die Reihen der Anwesenden und schaut dabei jeden eindringlich an. Als er an euch und Ludalf von Wertlingen vorbei kommt, schnauft er verächtlich. Dann bleibt er vor Thorn Eisinger stehen. "Führt Er hier das Wort? Sag Er den Seinen, dass das Reich für die Sicherheit Gareths sorgen wird! Geht nach Hause, Bürger!"

Der Meisterschmied hält blass die Stellung. "Das Reich kann nicht mehr für Gareth sorgen, Marschall. Ihr seid alles, was vom Reich noch übrig ist. Wollt Ihr zu fünf die Ruhe in Gareth wiederherstellen? Wollt Ihr mit fünf Mann die Straßen patrouillieren?"

Der Marschall bellt aufgebracht: "Die Goldene Lanze unter Ugo von Mühlingen wird in einigen Tagen aus Wehrheim ..."

Amelia Groterian unterbricht ihn: "Niemand will den Blutigen Ugo und seine Mannen in Gareths Mauern sehen. Gareth wurde in der Vergangenheit von Bürgern regiert, und Bürger werden es auch in Zukunft regieren."

Thorn versucht, zu vermitteln: "Die Goldene Lanze wurde vor Wehrheim versprengt. Und einige Tage, Marschall, sind zu lang. In einigen Tagen wird von Gareth und seinem Reichtum kein Stein mehr auf dem anderen stehen."

Wilder Zorn flackert in Boronians Augen. "Das ist genug. Ich werde dafür sorgen, dass die Regentin noch eine Hauptstadt hat, zu der sie zurückkehren kann. Wenn Ihr Euch nicht beugen wollt,

TEILNEHMER DES HELDENRATES

- *Thorn Eisinger*, der Schmied der Helden (siehe **SiW 14f.**)
- *Rondrigan Paligan*, Graf von Pericum (siehe **Anhang**, S. 104)
- *Boronian von Rommils*, Kaiserlicher Marschall. Er trifft verspätet bei dem Treffen ein. Regentin und Königin ehemals loyal ergeben, hadert er nun mit seinem Versagen. Daher ist er abwechselnd zornig und aufbrausend oder kalt und effektiv. Er sieht sich als einzigen Fels in der Brandung, um Gareth und die Ordnung für die Regentin zu erhalten. Dass diese vermutlich nie zurückkehrt, weist er von sich.
- *Amelia Groterian*, Erbin eines einflussreichen Patriziergeschlechts in Gareth. Sie ist selbstbewusst und vorlaut und propagiert das bürgerliche Selbstbestimmungsrecht.
- *Ludalf von Wertlingen*, Marschall von Greifenfurt. Der hoch aufgeschossene, bleiche Kämpfer mit bitteren Gesichtszügen trägt Marschallshelm, Waffenrock und einen klobigen Zweihänder.
- *Melcher Dragendot*, Reichsedler. Ein ehrenvoller und aufrechter Held, der sich um das Wohl von Arm und Reich sorgt und für Ronda und das Reich kämpft.

- *Eliane von Lowangen*, Äbtissin der Therbûniten. Die große, breitschultrige Frau (Muskeln, kaum Fett) hat tiefe Sorgenfalten.
- *Magister Melwyn Stoeerrebrandt*, Erster Hofmagus des zerfallenen kaiserlichen Hofstaats. Er ist noch zu verletzt, wird aber später zum Rat stoßen.
- *Arrius von Wulfen*, Lichtträger (Erzpriester) des Praios: dynamisch und gerecht.
- *Elcarne von Hohenstein*, Heilmagier, Spektabilität zu Lowangen. Groß, hager, langes und offenes weißes Haar; ein erstaunlich jugendliches Gesicht mit gütigen Augen. Hilft, wo er kann, und fordert dies auch von anderen.
- *Araget Feinmacher*, Zunftmeisterin der Zimmerleute und Küfer: geschäftstüchtig, aber wehleidig.
- Der zwergische Hochkönig *Albrax* (siehe **Angroschs Kinder**).
- *Etzel Burkherdall*, Patrizier mit Kontakten zur Unterwelt
- sowie weitere Vertreter der Zünfte, der Kirchen und anderer Vereinigungen.

dann werdet Ihr gebeugt. Löwengarde, verhaftet den Mann!" Gehorsam gehen die vier Löwengardisten auf Thorn Eisinger zu.

Dies ist spätestens der Zeitpunkt für einen Auftritt der Helden. Selbst dem Reichstreuesten sollte klar sein, dass hier zugunsten der Menschen Gareths schnelles Handeln vor korrektem Handeln gilt. Sie sollten sich – gefolgt von Ludalf von Wertlingen und Melcher Dragendot – vor Thorn Eisinger stellen und Marschall Boronian verdeutlichen, dass dieser Mann Gareths größte Chance auf eine Wiederherstellung der Ordnung ist. Wenn die Helden den Anfang machen, erheben sich schließlich alle Ratsmitglieder, um ihre Rückendeckung für Thorn zu verdeutlichen.

Je nachdem, ob Ihre Helden sogleich nach dem Schwert greifen oder versuchen, die Angelegenheit mit Verstand zu lösen, kann die Szene blutig oder unblutig beendet werden. In jedem Fall sollten Sie Mord und Totschlag zwischen den Helden und der Löwengarde verhindern – zur Not geht Thorn selbst oder der besonnene Melcher Dragendot dazwischen, der es nicht ertragen kann, wenn Kaiserliche sich in diesen Zeiten gegen Kaiserliche wenden. Dann bleibt den Helden nichts anderes übrig, als einen wutschäumenden Marschall vor die Türen der Alten Residenz zu setzen.

Die Argumente, die bei Boronian von Rommilys am ehesten einen Effekt haben, sind militärische und emotionale: Als Kommandant der Leibgarde von Regentin und Königin hat er zweimal versagt. Dies kann er nun nicht dadurch wieder gutmachen, indem er sich mit vier Leuten gegen das Chaos von Gareth stellt. Haben die Helden seinen Zorn und seine Selbstvorwürfe erst demonstriert, ist Boronian auch wieder für logische Argumente empfänglich.

Wenden sich die Helden nicht gegen Boronian, wird Thorn Eisinger verhaftet und der Rat löst sich auf. Wertvolle Zeit geht verloren, bis Thorn freigelassen wird und einen neuen Versuch macht, dem Chaos in Gareth wieder mit Struktur zu begegnen.

VERWALTUNGSARBEIT

Die Ratsitzung wird fortgesetzt, falls Thorn nicht verhaftet wird. Die restlichen Themen bedürfen des Rates von Handwerkern, Zunftleuten und Soldaten, sind aber eher bürokratischer Natur und müssen daher nicht mehr ausgespielt werden. Einige der Maßnahmen sind:

- Das Amt des Bürgermeisters sowie die meisten anderen Ämter werden verworfen, Thorn Eisinger aber fast einstimmig zum Ratsmeister gewählt.
- Die bekannten Stadtviertel werden in kleinere Wachtbereiche aufgespalten und auf die Zünfte verteilt, die nun für die Aufrechterhaltung der Ordnung verantwortlich sind. Boten werden an die Zünfte geschickt, um sich über Bewaffnung, Rüstung und Ausbildung zu informieren.
- Ludalf von Wertlingen und Melcher Dragendot werden ein Ausbildungslager für Milizen in den Trümmern des Immanstadions aufbauen.
- Amelia Groterian wird die Gewalt über die kaiserlichen Kornspeicher erhalten und (unterstützt von Ludalf von Wertlingen und Teilen der

Miliz) in Kontakt mit den umliegenden Bauernhöfen treten, um weitere Nahrungsmittel zu organisieren und eine Hungersnot zu vermeiden.

● Gleichzeitig werden die Preise für Nahrungsmittel, Heilkräuter und -tinkturen sowie ähnliche Grundmittel auf den bereits hohen Wert vom 15. Perraine festgelegt.

● Der Rat der Helden will dem Kronkonvent zu Elenvina eine Nachricht überbringen lassen: "Gareth ist gestürzt, aber nicht gefallen. Gareth wird sich aus eigener Kraft wieder erheben!" Graf Rondrigan meldet sich für diese Aufgabe.

STIMMUNGSBAUSTEINE: FAUSTRECHT!

Da Bürgermeister Karfenck, der Waffenherr und der Brandherr entweder im Kerker sitzen oder die Stadt noch vor der Schlacht mit

möglichst viel Gold und Wertgegenständen verlassen haben, sind die Reste von Stadtgarde und Bürgerregiment verstreut und kopflos. Daher herrscht das Faustrecht in der Stadt, das besagt, dass das Recht auf Seiten des Stärkeren ist – und oft des Skrupelloseren. Dabei sind natürlich vor allem Verbrecherorganisationen sehr schnell dabei: die 'Alte Gilde', die Tobrier und die Almadaner. Zwischen den letzten beiden ist allerdings in der Folge der Schlacht in den Wolken ein Krieg ausgebrochen – die Tobrier nutzen das Chaos, um ihre übelsten Kontrahenten ein für alle Mal auszuschalten.

Machen Sie Ihren Helden durch die schiere Menge von Übergriffen deutlich, dass Gareth mit seinen Zehntausenden von Bewohnern dringend wieder eine zentrale Ordnungsstruktur braucht.

PLÜNDERER

In ganz Gareth, natürlich gerade in den hart getroffenen besseren Gebieten wie Neu- und Alt-Gareth, aber auch in den Handwerker- und Armenvierteln kommt es zu

massiven Plünderungen durch Leichenfledderer, Diebe und Leichenräuber, die sich kaum noch um die Gesetze der Zwölfe scheren. Denn wo der Reichtum so unbewacht ist, ist die Stunde der Armen gekommen.

● In die Un-Elementarwüste von Neu-Gareth trauen sich nur die Mutigsten oder Verzweifeltsten.

● In Alt-Gareth gehen die Plünderer geschickt vor, denn trotz der vielen Menschen haben besonders viele reiche Bewohner ihre Häuser vor der Schlacht verlassen.

● In Meilersgrund und dem Südquartier geschehen Plünderungen ganz dreist und am helllichten Tage, bisweilen selbst in Häusern, die noch bewohnt sind.

● In Rosskuppeln ist es ähnlich, doch hier kann es schon mal zu 'Lynchmobs' der Bewohner kommen.

DAS PAKTE OPFER

Barsilomeus, der amtliche Herold und Ausrufer der Stadt Gareth, schaffte es nicht mehr rechtzeitig aus der Stadt, in der er bekannt ist wie ein bunter Hund. Sein teures Samtwams, sein Seidenhemd, die Taft hose, seine Börse und sein Mohacca-Beutel waren Anreiz genug für ein paar Schurken, ihn brutal zu überfallen. Immerhin ist dem Herold sein Leben geblieben.



Retten die Helden den Mann, stammelt er immer wieder: "Die Garde – ich habe nach der Garde gerufen. Wo ist die Garde?"

EINE ANDERE FORM DER PLÜNDERUNG

Am helllichten Tag kommen zwei Kapuzengestalten mit Beuteln sowie ein südländisch wirkender Mann in blau-weißem Samtwams aus einem Haus heraus. Über der Tür baumelt das Schild einer Apothekerin: »Clea Cornweyer: Hesindes Gaben – Alchymische Waren«. Eslam von Eslamsbad, Graf vom Yaquirtal, plündert hier mit zwei Helfern die verwaiste Apotheke, um Medikamente und Kräuter für die Verwundeten in der Alten Residenz zu organisieren.

Nebenbei hat sich Graf Eslam in der Apotheke heimlich ein, zwei gefährliche Mittelchen eingesteckt, die auf dem *Index Wehrheimium* zu finden wären – gäbe es noch eine Stadtwache, die solche Dinge überprüfen würde.

WEITERE ELEMENTE

● **Bandenkrieg:** Die Tobrier haben einen Trupp Almadaner in die Enge getrieben und sind dabei, sie 'alle zu machen'. Die Helden können den Almadanern aus der Klemme helfen, die Tobrier unterstützen oder

vergeblich versuchen zu vermitteln. Die Essenz von Befragungen ist, dass offensichtlich ein systematischer Bandenkrieg stattfindet, den die Tobrier zu gewinnen scheinen. Solche Konflikte können noch ein-, zweimal in Variationen stattfinden.

● **Lynchmob:** Ein Mann und eine Frau drohen, von einem Lynchmob gehängt zu werden. Eine solche Situation erfordert schnelles Eingreifen und viel Fingerspitzengefühl. Die Bürger sehen nicht ein, die Schurken davonkommen zu lassen, und wenn die Helden sie der Gerichtsbarkeit übergeben wollen, wird ihnen offen ins Gesicht gelacht: "Welcher Gerichtsbarkeit? Den Gerichtsherren hat man vor drei Tagen auf seinem vollbepackten Karren nach Havena fliehen sehen!"

Die Details können Sie variieren: Sind die Opfer wirklich schuldig? Oder sind sie nur zu Sündenböcken der Verbrechen eines anderen gemacht worden – und dies vielleicht ganz gezielt?

Bandenschläger oder einzelne Lynchmob-Schläger

Knüppel: INI 10+W6	AT 14	PA 11	TP 1W+2	DK N
Faust: INI 10+W6	AT 13	PA 10	TP 1W+1(A)	DK H
LE 35	AU 36	KO 12	RS 0	GS 7
				MR 4

TAG DER HELDEN (2. INGERIMM)

DAS SCHICKSAL DES STABS DES VERGESSENS

Bevor die Helden von Graf Eslam (siehe unten) die endgültigen Hinweise bekommen, wo sie das Geheime Reichssiegel suchen müssen, wird der Boron-Priester Stygomar nach den Helden schicken lassen, da er den Stab des Vergessens geprüft hat. Stygomar begrüßt die Helden ernst und blass mit einem schlichten Nicken.

DAS TOTE ARTEFAKT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stygomar, der den Stab mit beiden Händen fest umklammert hat, spricht mit grauem Gesicht und betroffener Miene zu euch: "Ich spüre die Macht des Göttlichen darin nicht mehr. Dieser Stab ist nur noch ein Stück Holz. Einst war er ein heiliger Talisman. Boron selbst sandte ihn den Gläubigen. Ihr habt ihn geführt. Doch es hat nicht gereicht. Nun ist er zerstört. Dieser Makel wird Euch immer begleiten."

Er schließt die Augen, und als er sie wieder öffnet, glänzen sie feucht.

"Doch auch ich habe gefehlt. Ich habe nicht erkannt, dass Ihr nicht stark genug seid. Ich hätte den Stab führen müssen, und wenn es mein Leben gekostet hätte. Doch das habe ich nicht erkannt. Ich werde Buße tun."

Stygomar hat nicht ganz Recht – der Stab des Vergessens ist nicht völlig vernichtet. Ein Teil der Macht Rhazzazors und damit der Erzdämonin Thargunitoth ist in ihn eingefahren. Die Kräfte der beiden Widersacher halten sich gegenseitig die Waage und binden sich, so dass keine die andere bezwingen kann. Hauchfeine Fluktuationen in diesem Mächtigkeitsgleichgewicht werden bei den Helden auf ihren Reisen immer mal wieder für Visionen oder Alpträume sorgen (siehe Anhang: **Der Stab des Vergessens**, S. 106), doch siegen wird eine der Seiten erst, wenn die Macht des Gottes oder Erzdämons darin durch eine Seele gestärkt wird.

DIE WALLFAHRT

Vermutlich wollen Ihre Helden wissen, wie sie sich von dem Makel wieder reinwaschen können, das heilige Artefakt des Herrn Boron vernichtet zu haben. Stygomar schlägt ihnen eine Wallfahrt vor, um Buße zu tun.

Kommen die Helden nicht von allein auf den Gedanken einer Buße, wird der Priester ihnen dies nahe legen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Nehmt den Stab in Eure Obhut." Stygomar reicht ihn euch fast zärtlich. "In ihm manifestierte sich einst der Glaube der Menschen an den Herrn des Vergessens. Möge er Euch auf Euren Wegen stets an Eure Wallfahrt erinnern. Reist auf Euren Wegen. Tragt diesen Stab als Eure Bürde. Betet nachts zum Herrn Boron. Kehrt in jeden Tempel des Gotts des Vergessens ein."

Er schweigt still und mustert euch, bevor er leise fortfährt: "Vielleicht gelingt es Euch ja zudem, zu enträtseln, wie es zu der Vernichtung des Talismans kommen konnte. Auf Coran Grassbergers Grab habt Ihr bereits Hinweise dazu gefunden. Er scheint vom Herrn Visionen erhalten zu haben. Das alles ist zwar schon fünfundzwanzig Jahre her – doch was gilt Zeit dem Gott des Todes? All das war irgendwie mit dem Schwarzen Drachen verbunden. Auch wenn uns das nun nicht mehr helfen wird, die Vergangenheit zu ändern, können wir vielleicht verstehen, wie wir nun weiter handeln sollen. Und auf den Spuren Bruder Zyriaks könnt Ihr vielleicht die Schuld von Euch waschen."

Stygomars Stimme wird fester. "Eure Pilgerfahrt sollt Ihr schließlich in Punin beenden. Dort überreicht diesen Stab dem erhabenen Raben. Ihn bittet um Vergebung, denn nur er kann sie gewähren. Doch reinigt erst Eure Seelen, indem Ihr diese Wallfahrt antretet. Wie lange sie dauert und wohin sie Euch führen wird, weiß allein der Herr Boron."

Die Geschichte einer Vision

Coran Grassberger ist der Priester, dessen Grabstein den Helden im Abschnitt **Die Nekropole** des Abenteuers **Schlacht in den Wolken** den entscheidenden Hinweis darauf gab, wie Rhazzazor zu begegnen ist – mit der dritten, bis dato quasi unbekannten Kraft des heiligen Artefaktes, *Verfolgen*. Wie Grassberger auf diese visionären Hinweise kam und in welchem Zusammenhang diese mit den Ereignissen standen, konnten die Helden aber noch nicht herausfinden.

Bruder Stygomar hat nach der Abreise der Helden vor einigen Wochen die Geschichte Grassbergers in den Tempelarchiven wie versprochen nachgelesen. Daher kann er den Helden den Hergang der Ereignisse schildern, die niemand im Garether Tempel (oder in Punin) bis jetzt recht verstanden hat. Folgendes trug sich vor 25 Jahren in Gareth zu:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hüter des Raben lässt seine Hände in den Ärmeln seiner schwarzen Robe verschwinden, setzt sich und schweigt. Während seine Augen euch prüfend mustern, verrät sein Gesicht die widersprüchlichsten Gefühle von Trauer, Rührung und Unverständnis.

“Borons Wege sind unergründlich. Boron vergebe mir meine Redseligkeit, doch die Zeit ist gekommen, die Geschichte von Bruder Zyriak zu erzählen.”

Ein paar Augenblicke sammelt sich der Tempelvorsteher, dann beginnt er seine Geschichte mit leiser Stimme: “Vor vierzig Jahren schlug Kaiser Reto in Albertaina einen Aufstand nieder. Werber der kaiserlichen Armee entvölkerten das Land und zogen Jung wie Alt in das Heer, um in Maraskan zu kämpfen. Der Widerstand wurde in der Schlacht von Altenfaehr zerschlagen. Die Truppen des Kaisers ließen die Überlebenden nach Osten marschieren – Albertaina hatte offensichtlich ausreichend Kämpfer zu stellen. Der junge Coran Grassberger war unter ihnen. Er kam aus Winhall und war ein Bursche von gerade 10 Jahren. Er kämpfte mit Reto auf Maraskan und sah dort Leid und Sterben. Er wurde Anführer einer Horde albertainischer Kämpfer, die die hinterhältigen Taktiken der Maraskaner nachahmten und als ‘Blutige Winhaller’ zum Schrecken Maraskans wurden. Ihn selbst nannte man nur ‘den Tod’.

Als er Jahre später von Maraskan zu uns nach Gareth kam, konnte er nur den Tod. Doch der Herr Boron öffnete ihm die Augen, und so trug er sein altes Leben zu Grabe und wurde auf den Boronangern von Gareth zum Totengräber. Das leere Grab in der Nekropole birgt seine Vergangenheit.

Coran wollte Boron zurückzahlen, was er ihm auf Maraskan genommen hatte. Nach Jahren trat er in das Noviziat ein. Die Liebe zu einer Frau gab ihm seine Gefühle zurück. Er reiste zur Weihe nach Punin, wie jeder Novize es tut. Der Rabe von Punin weihte ihn. Er kehrte als Priester Zyriak zu uns nach Gareth zurück.

Doch in seiner ersten Nacht hier in Gareth wachte er schreiend auf und ließ sich nicht mehr beruhigen. Er sprach, Boron habe ihm seine Bestimmung gezeigt, und er sei nicht willens, diesen Weg zu beschreiten. Er flehte mich an, ihn die Vision vergessen zu machen, doch das hätte einen Frevel am Herrn Boron bedeutet. Damals machten seine Äußerungen wenig Sinn. Er sprach von der ‘Geflügelten Verdammnis’ und vom ‘Stab der Erinnerung, der Verfolgung und des Vergessens’. Die letzten Tage und Eure Nachforschungen riefen mir Bruder Zyriaks Worte wieder ins Gedächtnis. Ich vermute, dass er die jüngsten Schrecken bereits damals vorausgesehen hat.

Der Bruder wurde von den Noioniten behandelt und galt als wahnsinnig. Doch nach zwei Jahren schwand seine Verwirrung. Sobald er aus seiner Zelle entlassen wurde, verließ er das Kloster und wurde nie mehr gesehen. Vorher muss er seinen Grabstein noch um die Worte seiner Vision ergänzt haben.

Dies ist Bruder Zyriaks Geschichte. Seht es als Eure Aufgabe an, sie zu enträtseln. Vielleicht verstehen wir dieses Unheil dann.”

Hochwürden Stygomar kann den Helden nur wenige Anknüpfungspunkte geben, bei denen sie nachforschen können.

- Bruder Zyriak wurde im Garether Kloster der Noiona behandelt, das im nördlichen Teil von Neu-Gareth liegt. Dort kann man vielleicht mehr über ihn erfahren.
- Der Name der Geliebten des verschwundenen Priesters ist dort vielleicht auch bekannt.
- Stygomar ist davon überzeugt, dass Bruder Zyriaks Schicksal mit dem des Stabes des Vergessens verbunden war.
- Wo der Priester sich nun aufhält, weiß Stygomar nicht.
- Vor 25 Jahren war er ein sehniger und blasser Mann mit rotbraunem Haar und Vollbart.
- Was einen Priester dazu bringen kann, eine Vision des Herrn zurückzuweisen, liegt außerhalb von Stygomars Verständnis.
- Vermutlich ist der erste Impuls der Helden, direkt nach Punin zu reisen und beim Raben vorstellig zu werden, dem obersten Priester des Boron-Kultes. Das ist aber (noch) nicht der Weg, den die Helden beschreiten sollen. Bruder Stygomar macht ihnen recht deutlich, dass die Wallfahrt ein Teil dieses Weges ist: “Der Weg ist das Ziel.”
- An eine Wiederherstellung des Stabs des Vergessens glaubt Bruder Stygomar nicht und meint, auch die Helden sollten sich das aus dem Kopf schlagen. “Einen Krug kann man kitten, ein Hemd stopfen. Wenn aber ein Rad gebrochen ist, lässt es sich nicht mehr zusammenfügen.

Der Stab war Borons heiligstes Artefakt auf Dere. Wir haben uns dieses Geschenk als unwürdig erwiesen. Eine solche Gabe macht ein Gott nicht zweimal.”

AUF BRUDER ZYRIAKS SPUREN

Im Kloster der Heiligen Noiona

Bogumil Radomor, der Leiter des Klosters der Heiligen Noiona von Gareth, verweist die Helden mit dem ‘Fall Bruder Zyriak’ an die alte Priesterin *Adeline*, da die Angelegenheit vor seiner Zeit stattgefunden hat. Schwester Adeline ist so alt, dass sie kaum noch laufen kann. Doch gerade in diesen Tagen profitieren die Priester und Patienten von ihrem großen Erfahrungsschatz.

Die Alte erinnert sich noch sehr genau an Bruder Zyriak. Vermitteln Sie den Helden die folgenden Informationen im Gespräch mit der kauzigen und zittrigen alten Frau:

- Bruder Zyriak kam vor 25 Jahren wegen einer Vision des Herrn ins Kloster, die ihn so schwer mitnahm, dass er Tobsuchtsanfälle und Krämpfe bekam.
- Er sprach von der ‘Geflügelten Verdammnis, die den Tod nimmt’, und immer wieder von ‘Erinnerung, Vergessen und Verfolgung’.
- Als er von den Brüdern des Boron-Tempels gebracht worden ist, hat er stets die Worte wiederholt: “Zu viel! Du verlangst zu viel!”
- Adeline flüstert mit brüchiger Stimme, dass Bruder Zyriak in einigen tobsüchtigen Anfällen sogar den Namen des Herrn verdammt habe.
- Es dauerte zwei Jahre, bis der Bruder wieder bei Verstand war, so dass man ihn nicht mehr auf seine Zelle beschränken musste.
- Kurz darauf sei er verschwunden. Das einzige, was er hinterlassen habe, sei eine Nachricht gewesen (siehe unten).
- Die Geliebte des Bruders hieß Sylvana. Mutter Adeline hat sie einige Male wiedergesehen. Sie hat ‘die Schürze genommen’ (ist Travia-Geweihte geworden) und heißt nun *Wallgrid* – eine Frau, die die Helden aus SiW bereits kennen.

**Er verlangt zu viel. Folgt mir nicht, sonst bin ich gezwungen, alte Gewohnheiten wieder aufzuzeigen.
Sagt Sylvana, ich komme nicht zurück.**

Die Geliebte

Suchen die Helden nach Mutter Wallgrid im Tempel der Travia, so werden sie schnell fündig, auch wenn die Priesterin sehr beschäftigt ist. Der nahe Peraine-Tempel ist nicht groß genug, um die Verwunden beherbergen zu können, und so liegen viele Unglückliche und Sterbende auch im Tempel der Gans, fürsorglich gepflegt von der Priesterschaft.

Eigentlich möchte die Priesterin, die inzwischen mit Vater Ganstreu den Travia-Bund eingegangen ist, die Helden so schnell wie möglich abwimmeln. Sprechen diese sie auf ‘Bruder Zyriak’ oder Coran Grassberger an, hält sie jedoch inne und steht mit großen Augen für ein Gespräch zur Verfügung:

- Mutter Wallgrid heißt mit bürgerlichem Namen tatsächlich Sylvana Bergendal. Sie gibt zu, Coran Grassberger zu kennen.
- Vor 25 Jahren war sie mit Coran liiert. Doch seit seinem Verschwinden hat sie niemals wieder von ihm gehört.
- Coran war ursprünglich ein Söldner ohne Seele, der nur das Töten kannte. Nach seiner Rückkehr nach Gareth brauchte er Jahre, um in ein normales Leben zurückzufinden. Die Arbeit als Totengräber der Nekropole hat ihm dabei sehr geholfen.
- Ursprünglich stammte Coran Grassberger aus Winhall. Er hat ihr sogar einmal davon berichtet, dass er der Sohn eines Grafen sei. Welches Grafen weiß sie nicht, denn Winhall selbst sei damals ja Grafenschaft Raidri Conchobairs gewesen, so wie sie es verstanden hätte.
- Coran hat sich stets nach Winhall zurückgesehnt, sagte jedoch, dass sein Auftauchen dort ‘nur Ärger machen’ würde. Doch Beschreibungen der grünen Hügel und Wälder seiner Heimat und des glitzernden Tommel seien die einzigen Momente gewesen, in denen der harte Mann wirklich ins Schwärmen geraten ist.

- Wohin er damals gegangen ist, kann Mutter Wallgrid nicht sagen. Doch wenn sie raten sollte, würde sie sagen, dass man ihn in Winhall suchen muss.
- Mutter Wallgrid warnt die Helden deutlich vor Coran: "Seine Profession war das Töten. Und er war ein Meister seines Fachs."

Winhaller Heraldik

Einem in Heraldik bewanderten Helden (oder einer Meisterfigur) kann bei einer Probe auf *Heraldik* +7 (Albernier nur +3) die Geschichte der Grafenwürde Winhalls und der Familie Grassberger aus dem Kasten unten einfallen. Heute ist Raidris (uneheliche) Tochter Rhianna Conchobair Gräfin von Winhall.

DIE GRAFENWÜRDE ZU WINHALL

Möglicherweise erkundigen sich die Helden bei Rhianna Conchobair, der Gräfin von Winhall, oder einem Herold am herzoglichen Hofe nach der Familie Grassberger und dem Wechsel der Grafschaft in die Hände der Familie Conchobair. Ein Held muss schon ein Experte des albernischen Adels sein, um über diese Informationen zu verfügen.

Im Folgenden geben wir die Randdaten der Grafschaft Winhall wieder:

- Die Familie *Fenwasian* galt bis vor 250 Jahren als altes Grafengeschlecht, das stets eine enge Bindung zu dem Land und dem Farindelwald hielt.
- Im Jahre 745 BF erhielt der Edle Targuin Conchobair für seine besondere Tapferkeit im Kampf um Kuslik die Grafschaft Winhall zum Lehen.
- 60 Jahre später, am 5. Rahja 805 BF verlor dessen Nachfahre Hjalbin die Grafschaft bei einer Boltanpartie an die damalige Fürstin Sinjer ni Bennain.
- Diese setzte die älteste Tochter der verdienten Kaufmannsfamilie Grassberger, Ilvide, als Gräfin ein.
- Die Conchobairs behielten damals nur ihre Burg als Stammsitz.
- Im Aufstand Albernias gegen Kaiser Reto im Jahre 984 BF starben dessen Erben Coran und Ilvide Grassberger, die Kinder seiner früh verstorbenen Schwester Beala.
- Im Jahre 1003 BF verstarb der letzte Grassberger, *Graf Kernhelm*, im Alter von fast fünfzig Jahren ohne Erben.
- Die Grafschaft ging im selben Jahr durch ein Boltanspiel mit Fürst Cuanu ui Bennain an Raidri Conchobair.
- Raidri Conchobair starb im Ingerimm 1021 BF in der Dritten Dämonenschlacht.
- Im Jahre 1022 BF erhob Rhianna Conchobair bei König Cuanu ui Bennain Anspruch auf die Erbschaft ihres Vaters, obwohl sie ein Bastardkind ist.
- König Cuanu erkannte Rhianna Conchobair als Erbin Raidris an und ernannte sie zur Gräfin.

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Den Helden sollte zum Abschluss des Handlungsstranges um den Stab des Vergessens in Gareth deutlich sein, dass Bruder Zyriak eng mit dem Schicksal des Stabs des Vergessens verbunden ist – und dass er von Boron einen Auftrag erhalten hat, den er zurückgewiesen hat. Natürlich können sie noch nicht genau wissen, was Zyriak mit dem Stab zu tun hat; dass man ihn suchen muss, sollte aber deutlich geworden sein.

Bruder Stygomar wird den Helden notfalls auch (ein weiteres Mal) erklären, dass ihnen ein Umweg über Elenvina kein Kopfzerbrechen machen sollte. Natürlich sollten sie nicht zwischendurch Urlaub auf den Zyklopeninseln machen, doch unter unmittelbarem Zeitdruck steht das Rätsel um den Stab des Vergessens nicht. Der Schwarze Drache will binnen einen Jahres zurückkehren – also haben die Helden ein Jahr Zeit. Des Weiteren sendet der Stab des Vergessens dem Helden in drei bis fünf Nächten pro Monat Alpträume, die ihn an seine Aufgabe erinnern sollen.

Die Helden sollten gemischte Gefühle bei der Suche nach Bruder Zyriak haben: Sie machen sich auf die Suche nach einem von Boron

abgefallenen geweihten Maraskan-Veteranen, der gedroht hat, Verfolger skrupellos zu seinem Gott zu schicken.

GRAF ESLAM UNTER VERDACHT

Eslam von Eslamsbad, Graf vom Yaquirtal, rückt sicher schnell in den Verdacht der Helden. Der aalglatte Schönling aus Almada wurde trotz mysteriöser Herkunft kürzlich als Nachfahre eines Cousins von Kaiser Valpo in die Familie von Gareth aufgenommen und soll gerüchtelhalber sogar das Herz der Königin erobert haben.

Er verließ Gareth nach dem Turnier, kurz bevor die schrecklichen Nachrichten aus Wehrheim eintrafen, um sich in gemühtlichem Reisetempo nach Elenvina zu begeben. In Ferdok erreichte ihn dann die Nachricht von Rohajas Tod und vom 'Fall Gareths'. Da er keine genauen Nachrichten aus Gareth bekam, unterbrach er seine Reise und kehrte in die Metropole zurück. Der Verlust der verehrten Frau schmerzt ihn sehr, auch wenn er versucht, sich diesbezüglich keine Blöße zu geben. Mit der Trauer mischen sich die Wut gegen die Familie von Gareth, die Rohaja in die Schlacht ziehen ließ, die andere verschuldet haben (Hal, Brin und Emer haben offene Rechnungen mit Galotta und Rhazzazor), und die aufsteigende Panik über seine Zukunft, die er bis dato gesichert glaubte. Er glaubte sich so kurz vor dem Ziel, Kaisergemahl des Neuen Reiches zu werden, und nun sind sämtliche seiner Pläne zerschlagen.

Verdächtigen können die Helden ihn wegen zwei Hinweisen aus dem Haus von Lurings: des verlorenen almadanischen Reitersäbels (ein Geschenk der Königin Rohaja) mit den Steinen Almadas (Rubinen) sowie den dreckigen Schnallenschuhen, in denen sich noch Erde mit Praiosblumen-Samen findet.

Graf Eslam ist ebenfalls in der Alten Residenz untergekommen, sollte vor dem 2. Ingerimm aber nicht auffindbar sein – er stöbert selbst nach dem Verbleib des Geheimen Reichssiegels, von dessen Wichtigkeit er erfahren hat. Bezüglich des Mordes an Praiodan von Luring weist er jede Schuld von sich. Natürlich hat er den Tod des Inquisitionsrates noch nicht an die große Glocke gehängt, da er sich diesbezüglich nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat.

Bei einem Gespräch mit den Helden wird Graf Eslam ganz den besorgten, reichstreuen Adligen geben.

- Er weist den Gedanken, einen Mord begehen zu können, entsetzt weit von sich. Überhaupt meint er bescheiden, er sei für Krieg und Kampf wenig geeignet. "Tatsächlich bin ich kein Mann des Schwerts, sondern des Worts. Ich bin Diplomat, kein Krieger!" Am Turnier zu Gareth habe er nur "wegen einer Dame" teilgenommen.
- Graf Eslam behauptet, in der Nähe des Hauses vom Inquisitionsrat von Luring durch Trümmer der Festung verwundet worden zu sein. Danach hätte von Luring ihn in das Haus geschleppt, um ihn in Sicherheit zu bringen. (Tatsächlich forschte Eslam ganz gezielt nach dem Verbleib des Geheimen Reichssiegels, wird dies den Helden aber verheimlichen. Von Luring, der dem 'Schwätzer' aus Almada nie getraut hat, verriet ihm natürlich zunächst kein Wort.)
- Kurz nachdem Eslam von Praiodan in ein Nebenzimmer gebracht worden sei, hätten Schlagetots das Haus gestürmt.
- Eslam beschreibt die fünf als "wahrhaft abgerissene und gemeine Schurken, wie sie da standen. Überhaupt kein Stil. Die Anführerin hatte einen kahlen Schädel." (wahr)
- Die Schurken haben mit dem Inquisitionsrat über einen 'Siegelring' gesprochen. Als er nicht reden wollte, ist eine von den Schurken, eine riesige Frau, auf den Inquisitionsrat losgegangen. Er hörte noch Schreie und habe versucht, sich aufzuraffen, um von Luring zu helfen, verlor jedoch das Bewusstsein. (Zu großen Teilen wahr, nur seine Hilfsbereitschaft und die Bewusstlosigkeit sind gelogen.)
- Eslam erklärt kurz, dass der Siegelring vermutlich von großer Bedeutung für das Reich sei. (Er weiß von dem Geheimen Reichssiegel, weiß aber nicht, dass die Helden davon wissen. Eröffnen diese sich ihm, hellt sich sein Gesicht auf: "Ah, Ihr wisst davon. Ja, dieses Siegel muss es gewesen sein. Der Inquisitionsrat war sein Hüter.")
- Als er wieder aufwachte, habe er auf dem Boden gelegen, der Raum sei durchwühlt gewesen. Eine der Frauen sei furchtbar wütend gewesen: "Wir sollten ihn nur ausquetschen, nicht umbringen. Jetzt ist er tot, und wir kriegen unsere Dukaten nie." Die riesige Frau habe

daraufhin gesagt: "Der frömmelnde Pfaffe kotzt mich an. Und geredet hätte *der* nie. Ich kenne ihn." Dann habe es ein Geräusch gegeben, als habe jemand 'ein paar ins Gesicht bekommen'. (wahr, Ifirnja hat Zylva gemäßregelt.)

● Eslam wurde nicht weiter behelligt, bis die Schurken weg waren, die ihn offensichtlich für bewusstlos oder tot hielten. Er ist dann in die Schreibstube gehumpelt, doch der Inquisitionsrat habe bereits im Sterben gelegen. Das Einzige, was er ihm mitgeteilt hätte, war: "Das Siegel ... der Greif ... schützt das Siegel!" (wahr)

● Danach habe Eslam nicht gewusst, an wen er sich mit dem Wissen habe wenden können, und sich geschämt, dass er seinem Freund nicht habe helfen können. Der einzige, den diese Dinge nun etwas angehen, sei sein Vetter, Prinz Selindian von Gareth, der Königin Rohaja nun wohl in der Erblinie auf dem Kaiserthron nachfolgen werde. Den hofft Eslam in Elenvina zu treffen. (teilweise wahr, er wollte weder sein Interesse an dem Siegel an die große Glocke hängen noch mit dem Tod von Luring in Verbindung gebracht werden.)

● Die Boron-Kirche habe er bereits informiert, um den Leichnam abholen zu lassen, das sei aber anscheinend im Chaos untergegangen. (gelogen)

Eslam steht nun allerdings vor einem Problem: Dass mit dem Greifen der *Liegende Greif* gemeint ist, die begehbbare Nachbildung eines Greifen in Neu-Gareth, die von der Sonnenlegion behütet wird, hat er herausgefunden. Doch sein eigenes Leben zu riskieren, um den Siegelring zu finden, dazu ist er nicht bereit.

Wissen die Helden mit seiner Information nichts anzufangen, kann er sie auf die richtige Fährte setzen: "Gab es bei der Stadt des Lichtes nicht so einen großen begehbbaren Greifen?"

Weitere Informationen hierzu finden Sie unten im Abschnitt **Im Schutz des Greifen**.

DER TRAURIGE GRAF

Wenn die Helden im Auftrag des Grafen unterwegs sind und einmal wieder von ihrem anstrengenden Tagwerk zurückkehren, können Sie ihnen die folgende Szene präsentieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In den Mauern der Alten Residenz herrscht etwas Ruhe, als wäre ein Teil der Sorgen draußen gelieben. Doch die Spuren der Verwüstung sieht man auch hier.

Vor den umgestürzten Bäumen steht ein nachdenklicher Graf Rondrian. Als er euch erblickt, zögert er kurz, besinnt sich dann jedoch eines Besseren und kommt auf euch zu, in den Händen die Splitter eines Schwertes.

"Boron zum Gruße. Ich möchte nicht stören, doch wenn es Euch nichts ausmacht, möchte ich Euch um einen Gefallen bitten. Ihr seid bei Königin Rohaja gewesen, als sie der Tod ereilte. Darf ich Euch trotz des Schmerzes der Erinnerung bitten, mir von ihrem Kampf zu berichten?"

Dabei krampft sich eine Hand um das Medaillon an seinem Hals.

Tatsächlich entspringt sein Interesse an dem Tod Rohajas keiner sensationslüsternen Laune, nein, der Graf liebte Rohaja schon lange. Nun will er sich davon überzeugen, dass sie wirklich tot ist. Ein halb ersticktes "Das kann ja wirklich niemand überleben ..." offenbart nach den Schilderungen der Helden, dass er sich wünschte, etwas anderes gehört zu haben. Doch Rondrian dankt den Helden trotzdem für ihren Bericht.

Das Medaillon enthält ein Bildnis Rohajas, das Rondrian sich in Friedenszeiten heimlich hat anfertigen lassen. Die Schwertsplinter stammen von *Hagrondrar*, dem Königsschwert Garetiens, das Rohaja in ihrer letzten Schlacht führte.

IM SCHUTZ DES GREIFEN

Vor der Schlacht in den Wolken übergab Praiodan von Luring in bösen Vorahnungen das Geheime Reichssiegel dem Greifenreiter *Aarwulf* zu treuen Händen (Greifenreiter sind die Anführer der Sonnenlegion und direkte Leibgarde des Lichtboten). Er bat ihn, das Artefakt sicher zu schützen – denn der auf Gareth ziehende Galotta hatte bereits in der

Vergangenheit versucht, sich kaiserliche Insignien des Mittelreiches anzueignen.

Aarwulf, der den Liegenden Greifen frei betreten konnte, empfahl den Ring daher Garafans Schutz an und plante, ihn dem Inquisitionsrat Praiodan von Luring zurückzugeben, sobald die Gefahr gebannt wäre. Doch Aarwulf starb in der Schlacht, Praiodan von Luring nach der Schlacht durch den Dolch der Tobrier.

Also ist es an den Helden, das Geheime Reichssiegel für das Reich zu finden und einzufordern.

Um das Siegel zu erlangen, muss zumindest einer der Helden den Kopf des Liegenden Greifen betreten und sich der Prüfung durch Garafan, den Marschall der Greifen, unterziehen. Diese Zeremonie diente in früheren Tagen dazu, die Greifenreiter zu initiieren und die Aufrechten von den Lügern zu scheiden – denn jeder kann ja behaupten, einen Greifen geritten zu haben ...

In diesem Abenteuer kann die Queste im Greifenkopf dazu dienen, einen Helden mit weniger aktiv anwendbaren Fertigkeiten stärker in die Geschehnisse einzubinden, jemanden also, der nicht bereits mit Schwert, Magie oder Karma in der ersten Reihe steht, wohl aber Praios gefällige Prinzipien vertritt.

Technisch gesehen können auch mehrere Helden die Prüfung Garafans über sich ergehen lassen – zumindest die, die auf dem Rücken der Greifen geritten sind. Da dies jedoch die Einzigartigkeit jenes Charakters verwässert, der von Garafan gezeichnet wird, raten wir davon ab – es passen auch nicht allzu viele Menschen gleichzeitig in den Kopf des Liegenden Greifen. Die anderen Helden werden derweilen genug damit zu tun haben, ihren Gefährten wieder lebend aus dem Liegenden Greifen herauszuholen.

DIE SUCHE NACH DEM GREIFEN

Vielleicht kommen die Helden nach einem Besuch bei der Stadt des Lichtes von alleine darauf, was 'der Greif' für ein Versteck ist. Ortskundige Gareths unter den Helden könnten mit einer einfachen *Gassenwissen*-Probe darauf kommen, dass dieser Ort an der ehemaligen Prachtstraße Gareths gemeint sein könnte. Mit Sicherheit können aber Priester des Praios oder in Gareth ansässige Adlige aushelfen, wenn sie nach einem Greifen in Gareth gefragt werden: "Hm, da kommt Ihr leider zu spät. Der einzige, der sich Greif genannt hat, ist in der Schlacht gestorben, glaube ich."

Und wenn sich die Helden abwenden wollen, fügt er kryptisch hinzu: "Es sei denn, Ihr sucht einen Greifen, der niemals gelebt hat."

Von Gareth-Kundigen sind folgende Gerüchte über den Liegenden Greifen bekannt:

- Er wurde von der Sonnenlegion scharf bewacht.
- Die Sonnenlegion ist die Leibgarde des Boten des Lichts und ihm zu absolutem Gehorsam verpflichtet.
- Man sagt, dies sei nicht zum Schutz des Greifen, sondern zu dem der Menschen geschehen: Jeder, der gegen Praios' Willen in den Greifen eindringt, ist des Todes.
- Phexgefallige Diebe, die einen Einbruch versucht hätten, seien niemals zurückgekehrt.
- Nur die Greifenreiter konnten den Liegenden Greifen betreten.
- Die acht Greifenreiter sind die Eliteeinheit der Sonnenlegion und damit die direkten Leibwächter des Lichtboten.

DIE GREIFENREITERIN

Fragen sich die Helden zu einem Greifenreiter durch, werden sie an die Leibwache *Aurana* verwiesen, die sich stets in unmittelbarer Nähe zum Heliodan Hilberian aufhält. Sie wird die Gerüchte nicht entkräften, sondern eher noch bestärken: "Wer nicht von den Greifen erwählt wurde, wird im Licht des Herrn Garafan sterben."

Ob man unter 'erwählt' etwas anderes zu verstehen hat, als einmal einen Greifenritt bestanden zu haben, erklärt sie nicht. Doch Aurana warnt die Helden: "Allein wer würdig und treu ist, sollte sich dem Greifen stellen."

Tatsächlich kann ihnen Aurana aber bestätigen, dass ihr Ordensbruder Aarwulf vor der Schlacht Garafan aufgesucht hat, um ihm ein Kleinod anzuvertrauen. Ob es sich dabei um einen Siegelring handelt, weiß sie nicht. Aurana wird den Helden keine weitere Hilfestellung geben. Ihre Berufung ist es, "den Boten des Lichtes zu schützen. Möglicher-

weise ist es Eure Berufung, das Kleinod zu holen.”

Sie wird den Helden nicht verbieten, zum Greifen zu klettern: “Das liegt ganz allein in Eurem eigenen Ermessen. Schließlich seid Ihr keine Angehörigen des Ordens.”

Leise und verbittert fügt sie hinzu, dass sie und die Ihren sich mit Jahre währenden Prüfungen und Entbehrungen darauf vorbereiten, einmal von einem Greifen auf seinem Rücken geduldet zu werden, und dass sie nicht allzu glücklich damit ist, dass ein paar ‘Dahergelaufene’ einfach den Platz einnehmen, der ihr und den anderen Greifenreitern zusteht. Aber dies sei wohl Praios’ Wille.

DER LIEGENDE GREIF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bis zum Hals ist der Greif bedeckt vom ‘unheiligen Schutt’. Der stolze goldene Hals steht schräg und gebogen, die Gwen-Petryl-Augen sind in viele kleine Splitter zersprungen und geben den Blick auf die kupfernen Spiegel in den toten Augenhöhlen frei. All das gibt dem gewaltigen metallenen Greifen die seltsame Würde eines in die Enge getriebenen Tieres, das selbst im Sterben noch den Stolz seiner Art zeigt.

Der ehemals sicher dreißig Schritt lange Körper des Greifen ist bedeckt von Streben, Balken, Platten und Seilen aus verdorbenem Holz und Unmetall. Und ab und an hört man ein metallisches Stöhnen, Quietschen oder Knirschen aus den Trümmern der unheiligen Festung.

Einst gab es eine von Zwergen gefertigte Tür in der Brust des Greifen. Nach seinem ‘Tod’ ist der ganze untere Teil des Körpers zerdrückt, nur Hals und Kopf halten sich in den Trümmern noch aufrecht. Das Klettern zum Kopf ist wegen des Unmetalls und des Agrimoth-Holzes gefährlich – orientieren Sie sich zu den Gefahren an der Tabelle der Neuen Residenz auf Seite 16. Für jeden Kletterer und Klettergang sollten Sie zweimal würfeln bzw. zwei Angriffe auswählen. Oben angelangt kann der Held das tragische Ausmaß des Schadens am Greifen erst überschauen: Im Hinterkopf der Statue klappt ein großes Loch, durch das sich selbst ein breitschultriger Mann bequem ins Innere schieben könnte und aus dem ein sanftes Leuchten nach außen dringt.

Garafans Prüfstein

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Innern ist es hell. Kein grelles Licht blendet den Betrachter, sondern das sanfte Leuchten eines Sommermorgens erfüllt den Raum. Ursprung dieses Lichtes ist ein mannshoher Monolith aus einem klaren gelben Kristall: Zitrin.

Die Kammer, die im Kopf des Liegenden Greifen liegt, ist schlicht gehalten – Gravuren von Greifen schmücken die gewölbten Innenseiten der Wände. Den Mittelpunkt der Gravuren bildet ein respekteinflößender löwenhäuptiger Greif, alle anderen Wesen besitzen Adlerköpfe. Neben dem Monolithen gibt es hier keine Ein-



richtungsgegenstände – von der halb zerdrückten Treppe nach unten einmal abgesehen.

Auf dem Boden vor dem Monolithen siehst du einen großen Haufen Staub, einen schwarzen Dolch und die Überreste menschlicher Knochen, unter anderem eines Schädels. Die Knochen sind fast völlig verbrannt, und in der Luft hängt noch der vage Gestank verbrannten Fleisches.

Die Treppe ist völlig zerschmettert und nicht mehr begehbar. Was auch immer dort unten einmal lag, die Helden werden es in diesem Abenteuer nicht erfahren. Der Staub, der Dolch und die Knochen stammen von einem Schurken aus den Reihen der Tobrier, der hier einrang, um den Siegelring zu stehlen.

DER UNMETALL-KRAKE

Während einer der Helden im Greifenkopf versucht, den Siegelring an sich zu nehmen, müssen die Helden draußen darum kämpfen, dass er den Greifen später lebendig verlassen kann. Denn aus den Trümmern der dämonischen Festung hat sich unter dem üblen Willen eines Agribaal inzwischen eine Kreatur gebildet, die auch die Reste des Greifenheiligtums zerschmettern will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hat [Heldennamen] sich durch den Riss im Kopf des Greifen ins Innere hinabgelassen, da stöhnt der Schuttberg um euch herum dumpf und hallend auf. Als seien die Reste der Fliegenden Festung plötzlich zu neuem Leben erwacht, erbeben sich die Trümmer und formen sich zu einem niederhöllischen Wesen. Der Leib besteht aus zerborstenen Kesselteilen, Bodenplatten und den Körpern toter Sklaven, breite Holz- und Metallträger fügen sich zu zahllosen riesigen Armen zusammen, deren Enden von einem Mauerkranz mit glänzenden Metallspitzen oder von Wagenrädern gebildet werden.

Wie niederhöllische Augen entflammen zwei Feuer in dem Riesenleib, und ein Maul öffnet sich. Daraus peitscht eine Zunge aus fauliger Menschenhaut auf euch zu. Gleichzeitig stakt das sicher ein Dutzend Schritt große Ungetüm in Richtung des Liegenden Greifen.

Ziel des Unmetall-Kraken ist es, das nicht vollständig zerstörte Heiligtum, dessen Kraft einer der Helden durch die Prüfung gerade verstärkt hat, ganz zu zerschmettern. Durch Elementare oder Waffen, in die ein Elementar gebunden ist, ist der Krake besonders verletzlich – vor allem, wenn man seine Beine angreift. Zudem kann sich der Krake nur bewegen, weil Erd- und Wassermassen den Körper flexibel halten. Diese ungeschützten ‘Weichteile’ können die Helden konzentriert angreifen und ihn damit verkleinern (eine gezielte Attacke ist um 5 Punkte erschwert, verursacht aber die dreifachen TP), da der Held dem Ungeheuer ein zusammenhängendes Teil abschlägt (astral gesehen kann der Agribaal die abgetrennten Teile nicht mehr beeinflussen). Andere Methoden, den Kraken zu besiegen, stellen die klassischen Exorzismen dar (magisch wie karmal), die den Agribaal vertreiben und den Kraken in seine Bestandteile zerfallen lassen. Ein geweihter EXORZISMUS ist um +7 Grundschwierigkeit erschwert und erfordert eine Aufstufung der Liturgie auf Grad IV, die Vor- und Nachteile (Notlage, göttlicher Boden versus dämonisch verzerrter Grund) halten sich aller-

dings die Waage. Ein PENTAGRAMMA ist um 19 Punkte Grundschwierigkeit erschwert, kann durch entsprechende Kenntnis und Artefakte (Wahrer Name, Bannschwert etc.) aber wieder erleichtert werden. Das Greifenheiligtum gilt hier als Anti-Donarium (–3 Punkte), zudem ist möglicherweise der 1. Ingerimm (Tag des Feuers, –3 Punkte). Der Krake attackiert Angreifer nur mit der Zunge, da er mit den Beinen nach dem Liegenden Greifen tritt. Würfeln Sie in jeder Kampf- runde auch eine solche Trappel-Attacke des Kraken. Gelingt sie, erleidet der Greifenkopf 20 TP (und der Held im Innern W6 TP). Drei solcher Treffer genügen, um die Kammer vom Rumpf zu trennen und zu Boden stürzen zu lassen – eventuell mitsamt dem Helden (was weitere 4W6 TP nach sich zöge).

Ist die LE des Kraken auf 0 gefallen, zerfällt er wieder in einen Haufen unheiligen Schrotts. Der Agribaal ist in diesem Fall jedoch nicht vertrieben, er wird sich im Lauf eines Mondes regenerieren und dann erneut angreifen.

Unmetall-Krake

Trappelangriff: INI 3+W6 AT 6 PA 0 TP 3W+12 DK NS

Zunge: INI 3+W6 AT 9 PA 5 TP 1W+5 DK N

LE 90 **AU** 400 **RS** 12/0* **KO** 30

MR 20 **GS** 1 **GW** 15 **KL** 6

Besonderheiten: Immunität (Stich), 2 Aktionen pro KR (Bein- und Zungenangriff)

Manöver: Automatisches Niederwerfen

*) Die flexiblen Teile des Kraken sind nicht gerüstet. Siehe oben.

Agribaal

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +7

Wahrer Name: 4/7 **Basiskosten:** 11

Eigenschaften: Körperlosigkeit, Präsenz I

DIE PRÜFUNG DES GREIFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum hast du dich umgeschaut, geht – ausgehend von dem Monolithen – ein Kribbeln durch deinen Körper. Es beginnt in der Brust und breitet sich immer weiter aus. Dann steigert es sich langsam und wird zu einem sanften Brennen, das zunehmend unangenehmer wird.

Berührt der Held den Monolithen nicht in absehbarer Zeit, sollten Sie beginnen, Schadenspunkte zu verteilen. Am Anfang alle paar Augenblicke, die der Held tatenlos im Kopf des Greifen verharrt, jeweils einen. Reagiert er noch immer nicht, ziehen Sie ihm 2 LeP ab, dann können Sie zu einem W6 übergehen – der Held beginnt von innen zu verbrennen. Allein die Tatsache, dass er bereits von einem Greifen erwählt wurde, lässt ihn nicht sofort in Flammen aufgehen.

Berührt der Held den Monolithen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht des Monolithen verstärkt sich, bis es dich ganz umgibt, gleichzeitig lässt aber das Brennen nach. Du schwebst in einem goldenen Schein, der jegliche Gegenständigkeit verloren hat. Zeit, Raum, Materie – das alles liegt hinter dir, allein das ferne Knistern von Flammen ist zu hören. Deine Hand ruht auf dem Stein, in dem du nun ein offenes Fach erkennst: Darin liegt ein Siegelring mit einem eingravierten Greifen, der in den Krallen ein Auge hält. Daneben aber liegt etwas, das deinen Blickt völlig gefangen nimmt: *[Fügen Sie hier eine von Ihnen für das entsprechende Artefakt angefertigte Beschreibung ein – siehe unten.]* Und du weißt, dass du nur einen dieser beiden Gegenstände nehmen kannst.

Neben dem gesuchten Siegelring liegt etwas, das zu finden dem Helden ein innigster Herzenswunsch ist – eine schlichte, einfache Prüfung, die das Herz des Helden testen soll.

Die Helden haben (gerade beim Durchleben von **Schlacht in den Wolken**) sehr widersprüchliche moralische Taten begangen. Zwar haben sie die Greifen gerettet und das Saatkorn des Blakharaz unschädlich gemacht, doch auf der anderen Seite sind sie auch in die Ordensburg der Bannstrahler eingebrochen, um ein dämonisches Artefakt zu

rauben. Die Prüfung Garafans hat mit dem Geheimen Siegel des Reiches nur wenig zu tun, tatsächlich dient es ihm hier nur als Anlass. Charakter, Magiebegabung, Lebenswandel sind irrelevant für Garafan, was ihm zählt, ist die Treue des Herzens. Daher stellt er dem Helden die Wahl: entweder ein Artefakt oder eine Fähigkeit zu erhalten, das oder die er sich schon immer sehnlich wünschte, oder aber das Ersehnte aufzugeben und treu und aufrecht seinem Weg zu folgen, Anderen zu dienen.

Welche Versuchung bei Ihrem Helden die größte Verlockung darstellt, wissen Sie am besten. Das Artefakt sollte dem Helden ein Begriff sein und seine innigsten Wünsche ansprechen – denn es entspringt tatsächlich dem Geist des Helden und existiert nur in seiner Fantasie. Viele der vorgestellten Artefakte finden Sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** ab Seite 37.

● Ein hesindegefälliger Held (Magier, Schlangenschwester, Hesinde-Priester o.ä.): ein Fliegender Teppich, ein magisches Füllhorn mit Wasser des Dunklen Brunnens, die Thesis für die Erstellung eines Kristallherzes, ein IMMORTALIS-Amulett oder ein ihm wichtiges Buch: das *Liber Zhamoricam per Satinav*, das *Naranda Ulthagi*, *Am 50. Tor* oder *Fran-Horas' Codex der 666 Formeln*.

● Ein Kämpfer oder kampfbetonter Zauberer: ein INVERCARNO-Zauberschild, der Kampfmagie auf den Urheber zurückwirft, ein potenter Kraftgürtel mit Zyklopenauge darauf.

● Ein Streuner, Diplomat oder Phex-Diener: eine Mondsilbermaske, Phexens Schlüssel oder ein IGNORANTIA-Amulett.

● Ein Forscher, Wissenschaftler o.ä.: die Smaragdlinse *Goldauge*, eine Transkriptionslinse.

● Ein Naturheld oder Elf: magische Stiefel, eine Tarnkappe, ein elfisches Tiergewand.

● Etwas Spezielles: für Liebende die *Ankh-el-Hawwa*-Armreifen mit Rahja-Symbolen darauf; für eine eng verbundene Gruppe die sieben Gemmen der Gedankenbilder.

Begehen Sie ausnahmsweise einen klassischen Meisterfehler und beschreiben Sie dem Charakter das Artefakt kurz, indem Sie nebenbei seine überderischen Eigenschaften mit erwähnen, selbst, wenn der Charakter von Magie oder Liturgien keine Ahnung hat: "Vor dir liegt ein kunstfertiges Opal-Amulett mit dem ewigen Zeichen der Tsa und den magischen Zeichen der Unsterblichkeit. Der Machart zufolge wird es echsischen Ursprungs sein. Es sieht sehr kostbar aus und funkelt wie neu."

Eigentlich sollte der Held es besser wissen, als im Heiligtum des Greifenkönigs Garafan, der ja eng mit Praios verbunden ist, einen dreifachen Frevel zu begehen: aus lauter Selbstsucht einen Diebstahl zu begehen und dafür seine Pflicht zu vernachlässigen. Lässt sich der Charakter jedoch verführen, haben Sie die Wahl:

● Lassen Sie den Charakter von innen heraus verbrennen – er ist tot. Er hat die Prüfung nicht bestanden, vor der man ihn eindringlich gewarnt hat, und versucht, den König der Greifen zu bestehlen. Danach kann jemand anderes die Prüfung wagen. Findet sich niemand, könnte der Unmetall-Krake dem Liegenden Greifen den Kopf abschlagen. Darauf kann der erloschene Monolith zerschlagen werden und gibt den Siegelring frei. Als letzte Lösung könnten die Helden Aurana später von der Wichtigkeit des Siegelrings überzeugen und sie bitten, ihn zu holen.

● Der Unmetall-Krake schlägt dem Liegenden Greifen den Kopf ab, kurz bevor der Held in Garafans innerem Feuer stirbt. In diesem Fall sollte der Held jedoch fast tot sein – denn sich mit dem König der Greifen anzulegen, ist kein Zuckerschlecken. Der Zitrin-Monolith Garafans ist dunkel und zerbrochen, der Siegelring daraus befreit. Ein solcher Held ist nun ein *Eidbrecher* und sollte einen permanente Nachteil (im Wert von 6–8 GP) mit auf den Weg bekommen, der sein Versagen greifbar macht: *Angst vor Feuer*, *Lichtscheu*, *Lichtempfindlichkeit* oder *Goldgier* sind nur einige der naheliegendsten Varianten, bei Zaubernern bietet sich ein *Fluch der Finsternis* oder ein *Stigma* an. Dieser Nachteil verschwindet, sobald sich der Held auf angemessene Weise von seiner Schuld eingewaschen hat.

Das Geheime Reichssiegel

Der Siegelring aus Arkanium und Zwergensilber zeigt den Greifen des Reiches, umgeben vom Madamal und Sternen.

Magische Analyse: Das Siegel ist erfüllt von starker Magie gildenmagischen Ursprungs aus den Bereichen *Hellsicht* und *Verständigung*.

GARAFANS SIEGEL

Besteht der Held die Prüfung, indem er nicht nach dem verlockenden Artefakt greift, sondern den Siegelring wählt, wartet eine üble Überraschung auf ihn: Er verlässt Garafans Prüfung zwischen zwei Hieben durch den Unmetall-Kraken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schmerz durchzieht deine Hand, als hättest du eine glühende Kohle ergriffen. Doch nach einem Wimpernschlag ist er verflogen, und du hältst den Siegelring fest umfasst. Als du die Hand zurückziehst und öffnest, prangt in deiner Handfläche neben dem Ring ein merkwürdiges Zeichen aus rotem Narbengewebe. Um dich herum nimmt das Leuchten ab, während du kurz das Gesicht eines löwenhäutigen Greifen zu sehen glaubst. Der Raum um dich nimmt wieder Gestalt an, der Monolith vor dir leuchtet hell, aber sanft. Kein Kribbeln oder Brennen durchzieht dich noch. Dann jedoch erbebt der gesamte Raum wie unter einem gigantischen Hieb.

Lassen Sie den Helden mit Proben auf *Körperbeherrschung* und *Klettern* aus dem Kopf des Greifen herausklettern, während draußen seine Gefährten den Unmetall-Kraken zu vernichten versuchen, bevor er das Heiligtum zerstört. Eine eventuell gelungene Attacke der dämonischen Kreatur können Sie auch um eine Kampfrunde verschieben, so dass sie genau dann den Kopf trifft, als der Held ihn gerade mit einem wagemutigen Sprung verlassen hat.

DIE MEUTE AUF DER JAGD

Haben die Helden sich bisher noch nicht mit Ifirnja und ihren Leuten beschäftigt, dann bereiten sich die Tobrier nun darauf vor, mit den Helden zu verhandeln oder ihnen das Siegel gar zu rauben. Nachdem die Helden das Siegel errungen haben, werden sie vermutlich versuchen, weitere Details zum Verbleib des Auges zu sammeln. Die Wege der beider Gruppen werden sich also auf jeden Fall kreuzen – die Frage ist nur, wer den Ort der Konfrontation bestimmt.

VERHANDLUNGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein dreckiger Bursche trabt auf euch zu und drückt euch wortlos ein Stück Pergament in die Hand, auf dem folgender Text zu lesen ist: "Der Fuchs flüstert, ihr habt ein Auge verloren. Wollt ihr es finden, müsst ihr nach Sonnenuntergang Helden der Bühne werden."

Der Bursche hat den Brief von einem ihm unbekannten 'schmierigen Typen' erhalten. Sein Lohn war ein halber Laib Brot. Mit der 'Bühne' ist die Heldenbühne gemeint – das Amphitheater im Nordwesten Alt-Gareths, das von dem Magnum Opus fast unbeschadet geblieben ist. Jeder Gareth kann den Helden diesen Hinweis geben und den Weg dorthin weisen – auch wenn man sie anschaut, als gehörten sie in die Obhut der Noioniten: "Spielen tut da aber im Moment keiner was!"

BRETT, DIE DEN TOD BEDEUTEN

Die Heldenbühne ist der perfekte Ort für 'gesicherte Verhandlungen' – oder für eine Falle. Auf der Bühne selbst bieten die Helden allen Angriffen ein völlig ungeschütztes Ziel. Wir wollen hoffen, dass sie misstrauisch sind und ihrerseits Vorsichtsmaßnahmen ergreifen. Dazu können Schilde, aber auch ein FORTIFEX oder ARMATRUTZ gehören – am besten ist aber sicherlich die gute alte Methode, die lauernen Schurken einzeln zu überrumpeln und auszuschalten, um sich dann mit Ifirnja auf der Bühne zu treffen, die immer noch der Meinung ist, im Vorteil zu sein.

Betreten die Helden (oder einige von ihnen) die Bühne, um die Verabredung einzuhalten, zeigt sich ihnen Ifirnja von Mundtbach, die aus den Arkadenbögen tritt. Im Schatten hält sie ein Seil an einem Seil-

zug, dessen Gegengewicht sie mit dem Ziehen eines Hebels herunterlassen kann, um sich außer Gefahr in die oberen Arkaden heben zu lassen. Dies ist gleichzeitig auch das Signal für den Angriff mit Hylailer Feuer und Armbrüsten (siehe unten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht ist soeben über Gareth hereingebrochen, das nach den schrecklichen Geschehnissen immer noch nicht zur Ruhe gekommen ist. Stille scheint es nur hier im Theater zu geben, das einst der große Stolz der Stadt war. Doch Kultur und Zerstreuung sind in den Zeiten der Not allzu schnell vergessen.

Endlich hört ihr Bretter knarren und erkennt vage eine kräftige Gestalt im Dunkel der Arkadengänge. Als sie in den Schein des Lichtes tritt, seht ihr grausame Augen in einem vernarbten Gesicht unter einer tätowierten Glatze. Die Frau mustert euch kurz, rotzt dann einmal auf die Holzbretter der Bühne und grunzt mit rauer Stimme: "Ifirnja von Mundtbach, wenn's beliebt. Ihr seid die Schnüffler, die meine Stadt wie die Schweine nach dem 'Auge' durchwühlen?"

Ifirnja hat von dem Ruf der Helden gehört und dementsprechende Vorsichtsmaßnahmen ergriffen. Ihr großer Fehler ist aber, dass sie die Helden immer noch unterschätzt – so viel Ruhm *kann* nur übertrieben sein.

Zunächst möchte sie herausfinden, wo die Helden den Siegelring aufbewahren. Daher wird sie sie breit grinsend darauf hinweisen, dass ihre Leute oben auf dem Dach "mit Armbrüsten und Hylailer Feuer" bereit stehen und nur auf ihr Zeichen warten, die Helden "wie die Hammel zu rösten", wenn diese ihr das Siegel nicht gäben oder sie zu diesem führen würden.

Haben die Helden keine Sicherheitsmaßnahmen für Graf Rondrigan unternommen, hat Ifirnja ihn derweilen entführen lassen und lässt ihn nun auf die Bühne zerren, um ein weiteres Druckmittel in der Hand zu haben, während die Helden das Siegel holen.

KAMPF MIT DEN TOBRIERN

Kommt es zum Kampf, haben die Tobrier zum Glück der Helden im Moment nur drei effektive Fernkampfwaffen: zwei Leichte Armbrüste (1W+6 TP; jeweils erst nach 15 Aktionen wieder einsetzbar) und eine kleine Tonkugel mit Hylailer Feuer (Brandöl), die nach den Helden geworfen wird, zerbricht und die Holzbühne sofort in Flammen aufgehen lässt.

Gestatten Sie dem Helden mit dem höchsten Wert in *Gefahreninstinkt* einen Warnruf, so dass die Helden Deckungsmaßnahmen oder waghalsige Sprünge versuchen können und nur 2W6 TP (statt der 4W6 TP) erhalten.

Danach geht es ins Gefecht mit Ifirnja und den Tobriern. Erstere zieht den Hebel und verschwindet durch ein Gegengewicht gezogen pfeilschnell auf den obersten Arkadenbogen. Nutzen Sie das Feuer auf der Bühne, um die Helden zu trennen und sie zu mutigen Sprüngen durch die Flammen zu bewegen, wenn sie einander zu Hilfe eilen wollen.

In den Arkadengängen können sich Kämpfer verstecken, die dreistöckige Bühne mit Säulen bietet Platz für so manchen luftigen Kampf, und all das wird von dem Widerhall der Flammen auf der Bühne begleitet, der wie alle anderen Geräusche im unteren Bereich durch das ganze Theater getragen wird.

Ifirnja zur Seite stehen [Heldenzahl + 5] Totschläger – also eine Truppe, die wegen ihrer Erfahrung und ihrer Überzahl selbst den Helden zur Gefahr werden kann. Allerdings hocken diese Schläger natürlich nicht alle auf einem Fleck, um die Helden im Pulk anzugreifen, sondern haben sich über das Terrain verteilt.

Zudem nutzt Ifirnja bei einem Kampf jegliche schmutzigen Tricks, die ihr zur Verfügung stehen – aber die Verfügbarkeit ist dabei ihr Problem: Gifte, Alchimika, selbst Waffen sind durch die Schlacht und die Verwüstungen in Gareth rar geworden.

Wie die Helden mit den Schurken fertig werden, sei Ihnen überlassen, doch jedem kampferfahrenen Veteranen sollte deutlich werden, dass eine direkte Konfrontation gegen die ganze Truppe mit einem hohen Risiko verbunden ist. Ob nun mit Magie oder List und Tücke – schließlich sollten die Tobrier sich geschlagen geben oder zur Flucht wenden.

Ifirnja von Mundtbach

Säbel: INI 11+W6 AT 17 PA 15 TP 1W+3 DK N

Faust: INI 11+W6 AT 17 PA 16 TP 1W+1(A) DK H

LE 44 AU 46 KO 13 RS 2 GS 7 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Finte, Gefahreninstinkt, Gezielter Sticht, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Wuchtschlag

Die Große Zylva

Streitkolben: INI 8+W6 AT 16 PA 15 TP 1W+5 DK N

Faust: INI 8+W6 AT 17 PA 14 TP 1W+1(A) DK H

LE 39 AU 46 KO 13 RS 2 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Wuchtschlag

Bandenschläger

Streitkolben: INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N

Faust: INI 10+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+1(A) DK H

LE 35 AU 36 KO 12 RS 0 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Wuchtschlag

DER WAHRE SCHULDIGE

Ifirnja sollte überleben, aber in die Hände der Helden geraten und sich gegen die Informationen, die sie ihnen geben kann, ihr Leben erkaufen. Damit sollte sie dem offiziellen Aventurien weiterhin erhalten bleiben, denn es ist wahrscheinlich, dass sie in Zukunft noch eine Rolle spielen wird.

- Graf Orsino von Falkenhag hat Ifirnja von Mundtbach am Morgen nach dem Fall der Festung den Auftrag gegeben, in den Trümmern der Neuen Residenz nach einer 'schwarzen Kristallkugel' suchen zu lassen.
- Dafür hat er 30 Dukaten bezahlt.
- Ifirnja hat den Starken Hagen losgeschickt, weil er der zäheste und stärkste ihrer Leute ist. Und selbst den hat es fast umgebracht.
- Da Ifirnja zwar wenig daran liegt, ob Hagen 'kriecht' oder nicht, sie sich aber nicht den Ruf einhandeln will, ihre Leute auf Alveranskommandos zu schicken und dafür das Gold einzustreichen, hat sie ihn zum Peraine-Tempel bringen lassen. Soll doch die Göttin über sein Leben entscheiden.
- Die Übergabe der Kristallkugel hat noch am 30. Peraine stattgefunden.
- Der Graf hat Ifirnja danach den Auftrag erteilt, auch den Siegelring von Praiodan von Luring zu finden und so schnell wie möglich nach Elenvina zu bringen. Für dieses Artefakt hat er sogar 50 Dukaten oder den Gegenwert in Waffen versprochen.
- Die Große Zylva hat von Luring auf eigene Faust umgebracht – Ifirnja hat "deswegen fast gekotzt", weil der Kerl noch nicht geredet hatte.

Zylva hasst von Luring seit dessen Einsatz für den Bau des Siegestempels zu Puleth trotz der Hungersnot, die in von Zylva angeführten Aufständen und deren blutiger Niederschlagung durch Ugo von Mühlingen endete (siehe AB 92 und 93).

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Zurück bei Graf Rondrigan Paligan von Perricum müssen die Helden dann die unangenehme Quintessenz ziehen: Das Auge des Morgens ist fort, die Spuren deuten auf Graf Orsino von Falkenhag. Das geheime Siegel allerdings halten die Helden (beziehungsweise Rondrigan) in Händen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der junge Graf blickt euch traurig an.

"Orsino von Falkenhag ist ein politisches Chamäleon", meint er.

"Ich vermute, dass er die Gelegenheit genutzt hat, um sich mit diesen wertvollen Artefakten beim Herzog der Nordmarken anzubiedern, der nun der machtvollste Mann des Mittelreiches ist. Sicherlich wird Jast Gorsam vom Großen Fluss dem Grafen das 'Auge' in Diamanten aufwiegen."

Er seufzt. "Die Regentin ist kaum drei Tage fort. Der Kampf um die Macht hat bereits begonnen, das Reich droht zu zerfallen. Wir müssen nach Elenvina. Wollt Ihr mich begleiten und im Namen der toten Königin das Schlimmste verhindern?"

Rondrigan bittet inständig um die Begleitung der Helden nach Elenvina, um das Auge des Morgens sicherzustellen, das wie kein zweites Throninsignium die geheime Macht des Reiches symbolisiert. Dort wird sich ergeben, wem das Artefakt zusteht – vermutlich Prinz Selindian von Gareth.

Wir wollen hoffen, dass die Helden dem zustimmen werden, denn in Elenvina geht es nicht mehr nur um Gareth, sondern um den Zusammenhalt des ganzen Mittelreiches. Ohne Regentin Emer, Thronerbin Rohaja, Reichsmarschall Leomar vom Berg und Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod steht das Reich vor dem Nichts. Die Helden selbst können viele dieser Ereignisse bezeugen und dem Reichskongress wichtige Informationen über die Geschehnisse liefern.

Rondrigan will die Helden natürlich auf keinen Fall von ihrer Boron-Queste abhalten, schlägt bei Zweifeln der Helden jedoch vor, dass die Helden von Elenvina aus direkt nach Winhall weiterreisen.

Geben die Helden der Queste um den Stab des Vergessens den Vorzug, kann im Notfall der Boron-Priester Stygomar den Helden zureden, dass sie ihren Weg selbst finden müssen, weil der Herr ihn noch nicht aufgezeigt hätte. Die Suche nach Bruder Zyriaks Geheimnis sei Teil der Wallfahrt der Helden – und diese müsse nicht mit Hast begangen werden.

An eine Wiederherstellung des heiligen Artefaktes glaubt Stygomar sowieso nicht (siehe **Die Geschichte einer Vision**, S. 20).

DIE REISE ZUM REICHSKONGRESS (3. INGERIMM)

REISEPLANUNG

Graf Rondrigan hat bereits Reisevorkehrungen treffen lassen: Er besitzt eine vierspännige Kutsche mit Dienstpersonal. Die Helden können ihm Schutz gewähren, während der Graf dafür sorgen kann, dass die Reise so schnell wie irgend möglich verläuft. Er hat vor Wochen mit dem Grafen von Ferdok vereinbart, dass ein schneller Flussegler in dessen Stadt am Großen Fluss wartet, um den Grafen und seine Begleitung nach Elenvina zu bringen – diese Vorkehrungen kommen ihm nun zugute. Mit von der Partie sind auch Graf Eslam von Eslamsbad und der kaiserliche Marschall Boronian von Rommilys. Der Aufbruch sollte spätestens am 3. oder 4. Ingerimm stattfinden, da die Reise selbst bei größter Hast mindestens eine Woche dauert.

DIE BOTSCHAFT DES LICHTBOTEN

Auf dem Weg aus Gareth heraus lässt Graf Rondrigan seine Kutsche vorsichtig durch das unebene Gelände lenken und winkt die Helden schließlich ans Fenster: "Wollt Ihr nicht noch einmal versuchen, den Boten des Lichtes zum Mitkommen zu bewegen? Ich habe das schon

ohne Erfolg getan, aber vielleicht hört der Erhabene ja auf Helden Eures Standes. Ein Großteil der Kirche des Herrn Praios ist bereits in Elenvina, und der Erhabene wäre dort auch sicherer."

Die Helden können zum Lichtboten vordringen und finden ihn sitzend im Kreis kniender Priester und Gläubiger. Doch die Antwort, die er den Helden gibt, ist negativ: "Dieser Tempel des Herrn Praios ist zerstört, doch die Kirche steht noch. Mag sie in Elenvina eine Heimat finden, bis das Haus des Herrn wieder errichtet wurde. Ich jedoch werde dort nimmer hinfliehen, denn Praios' größte Prüfung steht uns noch bevor – und zwar hier, nicht in Elenvina. Geht zum Herzog der Nordmarken und dem Wahrer der Ordnung Mittellande und sagt ihnen, dass Gareth das Herz der Kirche Praios' bleiben wird, auch wenn ihr Kopf nach Elenvina zieht. Verkündet dem Reich diese unsere Worte, Ihr Helden." An dieser Entscheidung ist nicht zu rütteln.

Bitten die Helden den Erhabenen um seinen Segen, wird er ihnen diesen Wunsch gerne mit den Worten erfüllen: "Euer Tun hat Menschen gerettet und Seelen bewahrt. Doch das wahre Ausmaß Eures Handelns können wir nicht ermessen. Praios allein weiß darum."

Damit segnet der Kirchenfürst sie mit inbrünstigem Gebet – und einer Abwandlung von GILBORNS HEILIGER AURA (siehe ARGELIONS MANTEL in AG 89), einer karmalen Liturgie, die die Helden 30 volle Tage mit MR +6 vor jeglicher (auch wohlwollender) Zauberei schützt (und als Nebenwirkung allen Zaubern 1W6 AsP ihres aktuellen Vorrats raubt). Zauberer müssen diese MR leider auch auf jeglichen von ihnen gewirkten Zauber aufschlagen. Dieser Segen geht durch jegliches Verhalten, das Praios ungefällig ist, schnell wieder verloren – also etwa durch Lügen oder die Anwendung von Schwarzmagie etc.

GARETHS SICHERHEIT

Fällt es Ihren Helden schwer, Gareth sich selbst zu überlassen, kann Ludalf von Wertlingen ihnen die Sorgen nehmen: Man erwartet Ugo von Mühlingen und Teile der Goldenen Lanze zurück, die zwar nicht für die Sicherheit auf Gareths Straßen, aber doch für die Sicherheit Garetiens eingesetzt werden kann.

Zudem habe der Herzog der Nordmarken, Jast Gorsam vom Großen Fluss, noch vor dem Fall Wehrheims Entsatz durch ein kaiserlich-nordmärkisches Regiment angekündigt.

Und zu all dem: Galotta ist besiegt, Rhazzazor scheint so geschwächt, dass kein Unheil mehr droht. Der Plan der Erben Borbarads, Gareth zu vernichten und das Reich zu unterwerfen, ist dank der Helden gescheitert.

NACH FERDOK

So schnell es die Reichsstraße zulässt, prescht Graf Rondrigans Kutsche nach Westen Richtung Ferdok. Die Reise wird unter äußerster Strapazierung der Zugpferde innerhalb von drei Tagen bewältigt. Zwar hat sich der Hauptstrom der Flüchtlinge gen Süden nach Almada gewandt, doch viele Familien fliehen auch in den bekanntermaßen geschützten und als gemütlich geltenden Kosch.

SYMPATHIEN

Die Reise verspricht, nicht sonderlich heiter zu werden: Graf Rondrigan und Graf Eslam mögen sich nicht, haben jedoch nach Rohajas Tod eine Art Waffenstillstand geschlossen. Nach seinem Auftritt vor dem Rat der Helden sollte Boronian von Rommils einen Groll gegen die Charaktere hegen (wie vermutlich umgekehrt). Der disziplinierte Marschall seinerseits hat wenig Sympathien für die beiden Grafen. Doch Not schweißt ja bekanntlich zusammen.

GESCHWIND GEN WESTEN!

Bedenken Sie für die Reise, dass die Ruhe und Ordnung, die in den letzten Jahren trotz zahlreicher ferner Bedrohungen und Kriege in Garetien und im Kosch geherrscht haben, praktisch ausgesetzt sind. Mit der Nachricht vom Fall Wehrheims und dem brennenden Gareth ging eine Welle durch das Land, die einen Umbruch markiert. Sicherheit ist trügerisch. Angst und Panik greifen um sich und lassen die Leute verstärkt selbstsüchtig und eigennützig handeln – die eigene Sicherheit geht vor. Auch die traviagefällige Gastfreundschaft stellt im Moment den Sonderfall dar. Eine große Zahl völlig mittelloser Flüchtlinge steht einer kleinen Zahl gut betuchter Reisender gegenüber. Da suchen sich die Gastwirte ihre Kundschaft natürlich genau aus.

Ein Gerücht hetzt das nächste: Man hört von dem Tod der Königin Rohaja und der Reichsregentin Emer sowie von diversen weiteren Großen des Reiches, zum Beispiel Dexter Nemrod, Leomar vom Berg, der 'Blutige Ugo' von Mühlingen ("Endlich ist der weg!"). Man spricht tatsächlich auch vom Untergang der "ganzen Reichsspitze" und sogar von der "Regentschaft der Erben Borbarads". Manche Einwohner fürchten, dass das "Fliegende Ungetüm" und die "versammelten Erz-dämonen" hinter den Flüchtlingen hereilen könnten.

"Wie steht es um Gareth? Wir hörten, Gareth sei gefallen. Das Reich steht vor dem Untergang!"

So oder so ähnlich reden die Flüchtlinge, Bauern und Soldaten, und wer kann es ihnen verdenken?

Würzen Sie die Reise und die Gasthöfe mit beliebig vielen Begegnungen aus der folgenden Auswahl. Verwenden Sie für kämpferische Begegnungen die Werte des kaiserlichen Fußvolks aus dem Albarnia-Kapitel, S. 66.

● **Das Wetter:** Der Ingerimm-Mond entspricht klimatisch dem irdischen Mai und ist daher wechselhaft und regnerisch. Wenn die Helden auf einer Etappe nass geworden sind und frieren, das erreichte Gasthaus aber von oben bis unten mit Flüchtlingen überfüllt ist, so dass nicht mal Platz an der Feuerstelle bleibt, könnte dies an ihrer Geduld zehren.

● **Fluch über Gareth:** Eine Gruppe fliehender Garether Bürger lässt sich nicht zu einer Heimkehr überreden, da sie nach dem zweiten Luftkampf über Gareth (die *Nacht des Brennenden Himmels* war der erste) davon überzeugt sind, dass die Großstadt den Göttern frevelt und verflucht ist.

● **Gargylenüberfall:** Als eines der vielen Überbleibsel von Galottas Armee tyrannisiert ein Gargylenschwarm Westgaretien. Die Kreaturen haben sich nach dem Tod Galottas verselbständigt und einen Nistplatz in den Wäldern gesucht.

Gargyle

Faust: INI 9+W6	AT 14	PA 6	TP 1W +5	DK N
LE 40	AU 100	KO 20	RS 5	GS 12/7
MR 10/unendlich* GW 10				

Besondere Kampfgregeln: Doppelangriff/Niederwerfen (3), Betäubungsschlag, Stumpfer Schlag

Anstatt TP anzurichten kann ein Gargyl bei einer erfolgreichen Angriffsequenz einen Held festhalten (INI, AT/PA je -5). Es ist eine Aktion und eine KK-Probe +5 nötig, um sich wieder zu befreien. Wurde ein Held eine KR lang von mindestens zwei Gargylen gepackt, erheben sie sich mit ihm in die Luft.

*) Gargyle sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Form* und *Hellsicht*, alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal *Schaden*, sind um die MR erschwert. Als Spätfolge der Beherrschung von Galotta muss bei diesen Gargylen die MR auch bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft* vollständig angerechnet werden.

● **Gewendete Röcke:** Hornbach ist von einem zusammengewürfelten Haufen aus fünfzehn ehemaligen Reichssoldaten besetzt, die ihren Wappenrock fortgeworfen haben und mit ihrer überlegenen Bewaffnung Schutzzölle von den Dörflern sowie Wegezoll von durchziehenden Reisenden und Flüchtlingen verlangen. Wer nicht zahlt, wird mit Waffengewalt vertrieben.

● **Leid auf der Flucht:** Krankheiten sind schlimm – auf der Flucht aber kann schon eine Grippe zum Tode führen. Vielleicht können die Helden der garetischen Großfamilie Zippwig helfen, deren Tochter Ila schweres Fieber hat. Tatsächlich denken die Zippwigs bereits darüber nach, Ila zurückzulassen und allein ins "sichere Albarnia" zu fliehen.

● **Überfall:** Deserteure der kaiserlichen Truppen und der Armee Galottas haben sich an der Reichsstraße südlich der Raller zwischen Hornbach und Hirschfurt zu einer Räuberbande zusammengefunden. In den Randbereichen des Reichsforstes jenseits der Raller lauern sie Flüchtlingen, Reisenden und Händlern gnadenlos auf. Meist locken sie eine eventuelle Bedeckung durch einen fingierten Überfall von Räubern auf 'harmlose Reisende' in einen Hinterhalt.

● **Über die Raller:** Ein fliehendes Kontingent kaiserlicher Soldaten hat vor Hirschfurt die Brücke über die Raller abgebrannt. Sämtliche Reisenden müssen nun durch die eigentlich zu tiefe Alte Furt, die seit Jahrzehnten nicht mehr benutzt wird. Selbst die Pferde müssen schwimmen, und improvisierte Flöße von Flüchtlingen saufen leicht ab.

● **Gemischte Loyalitäten:** In Hirschfurt haben sich zwei Hand voll Bewaffnete aus Galottas Heer in der Gaststube *Rallerfurt* verschanzt und bieldern sich nun als Söldner an. Sie besetzen das ganze Gasthaus, vergaulen jegliche Kundschaft und zahlen ihre Zeche nicht.

● **Pferdewechselstation:** Das Tempo lässt die Pferde der Reisekutsche bald an die Grenze ihrer Möglichkeiten geraten. Kurz vor dem Zusammenbruch der Tiere lockt am Horizont eine kaiserliche Pferdewechselstation. Doch die Station ist von Flüchtlingen geplündert und übernommen worden, die Pferde sind entweder verspeist oder gestohlen.

● Eine Variante dieses Problems stellt der *Achsbruch* dar: Eine Schmiede muss gefunden, ein Rad angepasst und eingesetzt werden, doch der Schmied hat das Weite gesucht.

● **Bestohlene Diebin:** Kurz hinter Hirschfurt liegt eine überfallene Kut-

sche im Straßengraben. Sämtliche Insassen wurden von Deserteuren niedergemetzelt und getötet oder schwer verwundet. Die Besitzerin der Kutsche ist Olortisa Bugenhog, Kanzleirätin für Steuerwesen in der Kaiserlichen Schatzkammer. Sie liegt im Sterben und wird einem Priester oder einfühlsamen Helden vor ihrem Tod beichten wollen, dass sie das Chaos genutzt hat, um einen beträchtlichen Teil aus der Schatzkammer zu stehlen.

● *Im Namen Praios*: Ein Zug Praios-Diener mit einer Wagenladung voll Reliquien und Artefakten aus der Stadt des Lichtes ist im Auftrag des Lichtboten nach Elenvina unterwegs.

● *Nordmärker Entsatz*: Kurz vor Angbar zieht der Nordmärker Entsatz an den Helden vorbei nach Gareth, der noch auf Regentin Emers Heerband reagiert. Vier Banner des 'Bergköniglich Eisenwalder Garderegiments *Ingerimms Hammer*' ziehen nach Gareth, drei Banner des 'Elenviner Garderegiments' haben Befehl, die Burg *Rudes Schild* (dem Aufbewahrungsort der Throninsignien) zu sichern.

FERDOK

Trotz aller Flüchtlinge in den Westen hat der Hof auf Befehl des zwergischen Grafen Growin von Ferdok, der bereits zum Reichskonvent abgereist ist, mit Waffengewalt einen Flussegler für Graf Rondrigan zurückgehalten. Die eigentliche Kapitänin Irma Wolltraut sitzt allerdings im Kerker, da sie versucht hat, das Schiff mit zahlenden Flüchtlingen zu füllen und heimlich abzulegen.

Bestechungsgelder

Hier können die Helden möglicherweise auf *Trautmann Karfenck* treffen, dem ehemaligen Bürgermeister von Gareth, der versucht, sich über Bestechungen eine Passage auf dem Schiff zu sichern (siehe SiW 72).

Abgeriegelt

Gerüchten und Händlern zufolge riegelt der Nordmärker Herzog den Greifenpass hinüber nach Gratenfels mit seinen Truppen ab – sozusagen für den Fall der Fälle, dass Galotta es bis Angbar schafft. Einige mögen dies als Truppenverschwendung ansehen, andere als weise Vorichtsmaßnahme.

Graf Eslams Zorn

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein klarer Abend am Bord der 'Forelle', die geschwind durch die Wasser des Großen Flusses schneidet. Nun liegt die Schnelligkeit eurer Reise nicht mehr in euren Händen, sondern in denen von Kapitän Norres und seiner Mannschaft. Euch bleibt bloß ungeduldiges Warten. Satinav scheint in solchen Stunden die Zeit aus reiner Boshaftigkeit langsamer verlaufen zu lassen als üblich. An euch vorbei ziehen prachtvolle Hänge voll dunkler Wälder und schneegekrönte Höhen.

Und noch jemandem scheint die Untätigkeit nicht wohl zu bekommen: Graf Eslam steht am Bug, als könne er sich Elenvina herbeiwünschen. Der wohlgepflegte, freundliche Mann bemerkt euch und verneigt sich leicht in einer Begrüßung. Doch seine Augen wirken traurig. Schließlich bricht er das Schweigen: "All diese Schönheit ...", murmelt er. "All diese Schönheit, und ihre Augen werden ihrer niemals wieder ansichtig werden. Die Königin dieser Lande ist tot, und die Berge und Wälder liegen da, als wäre nichts geschehen. Wie grausam die Welt doch ist."

Zeigen sich die Helden hier mitfühlend, wird Graf Eslam ihnen sogar von dem Verlöbnis berichten, das ihn mit Königin Rohaja verband. "Sie stimmte zu, meine Gemahlin zu werden. Die Götter hätten nicht glücklicher sein können als ich. Doch vielleicht waren sie neidisch auf unser Glück, so dass sie es zerstörten."

Erinnern sich die Helden noch der Worte der Regentin Emer ni Bennain von Gareth, dass Rohaja ein Kind unter dem Herzen trug? Wenn ja, ist es möglich, dass die Helden Graf Eslam dies hier eröffnen. In diesem Fall wird Eslam in einen almadanischen Wutausbruch verfallen: Was den Helden denn einfiel, "solche Gerüchte in die Welt zu setzen? Mir hätte sie es doch als erstem gesagt, wenn sie in tsagefälliger Erwartung gestanden hätte!"

Er macht auf dem Absatz kehrt und knallt die Tür des Schiffsaufbaus

hinter sich zu, wird sich aber bald bei den Helden entschuldigen (siehe **Ruf zum Schweigen** auf dieser Seite).

DIE FORELLE VON FERDOK

Dieser Flussegler des Grafen Growin von Ferdok wird höchst selten in gräflichen Diensten benutzt, da der Zwerg als typischer Vertreter seines Volkes außerordentlich ungern die Planken eines Schiffes betritt.

Neuer Kapitän ist der ehemalige erste Offizier *Norre Unzensberger*, der sein Möglichstes tut, die *Forelle* schnell in den Strom zu bringen. Tatsächlich gelingt es ihm, den Flussegler auf fast 100 Meilen Tagesleistung zu bringen. Der Mann, der die Schrecken von Gareth nicht gesehen hat, unkt bisweilen über die "Gareth, die immer so tun, als ginge die Welt unter," und so "schrecklich hastig" seien.

Das Schiff macht kaum Station an den Stegen, sondern eilt unter dem Wind nach Westen. In Grantelwacht und Albenhus sind bei den kurzen nächtlichen Pausen Landgänge möglich. Nach Twerghausen wird Unzensberger das Schiff vor der Steilklippenpassage noch einmal über Nacht vertäuen lassen, um mit dem ersten Licht des Tages den vierten Reisetag in die 'Opferschlucht' zu wagen.

RUF ZUM SCHWEIGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Graf Eslam gesellt sich mit einer leichten Verbeugung zu euch und hebt mit traurigen Augen und rauer Stimme an: "Meine Damen und Herren, ich bitte untertänigst um Verzeihung. Bei unserer letzten Unterhaltung ist wohl der Almadaner in mir ausgebrochen. Wie Ihr wisst, habe ich die Infantin sehr verehrt. Ich hoffe, Ihr könnt mir diesen kleinen Ausbruch vergeben und mir nicht gleich den Fehdehandschuh vor die Füße werfen."

Letzteres kommt mit einem halben Lächeln.

(Lassen Sie die Helden reagieren.)

"Ich habe mich wohl vergessen. Leute, wie Ihr es seid, erfinden solche Dinge nicht, und so vertraue ich darauf, dass Eure Kunde aus berufenem Munde stammt. Doch ist ihr Inhalt nun, da die Infantin tot ist, für niemanden mehr wichtig außer ihre engsten Angehörigen. Der Ruf der Königin würde leiden, wenn bekannt würde, dass sie noch vor der Ehe einen *Bastardo* trug – denn so muss man ein solches Kind leider nennen. Wollt Ihr dieses Wissen wie ich in Euren Herzen verschließen?"

(Lassen Sie die Helden reagieren.)

"Ich danke Euch. Für uns Almadaner ist das Schweigen, die *Callada*, eine heilige Pflicht. Doch nun müssen wir der Zukunft entgegensetzen. Glücklicherweise reisen wir nun nach Elenvina zum Reichskongress. Dort wird trotz aller Trauer auch die Nachfolge des Reiches geregelt werden müssen, und so hoffe ich, dass Ihr dort den Dank des Reiches für Eure Taten entgegennehmen könnt."

Stellen Sie Graf Eslam hier als menschlich und verletzlich dar. Er musste gerade erkennen, dass Rohaja ihn offensichtlich doch nicht so heftig geliebt haben kann wie er sie – und diese Erkenntnis löst einen Prozess in ihm aus, der ihn bald dunkle Wege beschreiten lässt.

Der Ruf zum Schweigen dient Eslam hauptsächlich, um diese Information selbst auf eine Weise veröffentlichen zu können, die ihm angemessen erscheint, wenn er Klarheit über die Politik des Reichskongresses gewonnen hat.

Eine 'frohe Botschaft'?

Teilen die Helden Graf Rondrigan mit, dass Rohaja vor ihrem Tod schwanger war, wird der junge Graf leichenblass und verstummt für eine lange Zeit. Trotz der Rivalität mit Graf Eslam weint er über den Tod des ungeborenen Kindes heiße Tränen.

DER GROßE FLUSS BEI NACHT

Kapitän Norre Unzensberger nutzt mit der *Forelle von Ferdok* das letzte Tageslicht, um der Eile der Helden Rechnung zu tragen. Bei einigen gut befahrbaren Strecken ist das möglich, doch spätestens nach Twerghausen machen die Stromschnellen und Klippen das nächtliche Fahren fast unmöglich.

Twergenhausen ist der letzte Ort vor den Steilklippen des Großen Flusses – und der nächste Anlegesteg in einhundert Meilen Entfernung Elenvina. Die Reise zu Schiff dauert insgesamt nur vier Tage, da Kapitän Unzensberger seine Mannschaft an die Leistungsgrenze bringt, fast sämtliche Landgänge überspringt sowie jeglichen Fetzen in den Wind und jedes Ruder ins Wasser bringen lässt. Wenn Sie möchten, können Sie die Gelegenheit für eine Actionszene auf dem nächtlichen Großen Fluss nutzen und auf der Strecke mit den Steilklippen zwischen Twergenhausen und Elenvina einen Überfall von Flusspiraten auf die *Fo-relle von Ferdok* inszenieren.

ABENTEUERPUNKTE I

Die Erlebnisse in Gareth bringen jedem Helden **300 bis 400 Abenteuerpunkte**. Wenn Sie möchten, können Sie besonders heldenhaften Einsatz mit zusätzlichen AP vergüten.

Jeder Held bekommt fünf Spezielle Erfahrungen, die gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden können. Diese sollten die Einsatzfelder abbilden, in denen die Helden sich besonders hervorgetan haben, wie etwa *Überreden*, *Körperbeherrschung*, *Staatskunst*, *Holzbearbeitung* o.ä.

DRAMATIS PERSONAE I

LEOPARDO DER MECHANICUS

Erscheinung: ein alter Mann mit grauem langen Bart und grünen Augen. Er trägt eine Konstruktorsrobe mit dem aufgenähten Zeichen von Zirkel, Lineal und achtspeichigem Rad.

Charakter: Leonardo wirkt zerstreut, weltfremd und vergisst bisweilen selbst elementarste menschliche Umgangsformen. Der Havener ist Erfinder aus Leidenschaft.

Was für Entsetzlichkeiten man mit seinen Maschinen anrichten kann, ist ihm längst egal, solange seinem Schaffenswahn keine Grenzen gesetzt werden.

ESLAM VON ESLAMSBAD, GRAF VOM YAQUIRTAL

Erscheinung: Eslam ist stets in die eslamidischen Farben Blau, Rot und Silber gekleidet. Der feingliedrige, sehr hellhäutige Mann mit dem glatten schwarzen Haar unterscheidet sich kaum von vielen anderen jungen almadanischen Männern, sieht man von seiner ausgeprägten Nase ab.

Charakter: ein charismatischer Rhetoriker, der in seinen politischen Plänen und seiner Liebe zu Rohaja von Gareth enttäuscht wird. Seine Sorge um das Reich war stets Fassade und schlägt nun in Geltungssucht um. (Mehr zu dieser Person finden Sie im Anhang auf S. 104.)

RONDRIGAN PALIGAN, GRAF VON PERRICUM

Erscheinung: ein junger, schlanker Mann Anfang zwanzig. Der gut aussehende Rondrikan hat gewelltes langes braunes Haar und dunkle Augen. Er wirkt immer nachdenklich und legt sich seine Worte gut zurecht, bevor er spricht.

Charakter: Der früher an Politik wenig interessierte Lebemann Rondrikan ist heute ein geschickter und einfühlsamer Diplomat. (Mehr zu dieser Person finden Sie im Anhang auf S. 104.)

SELINDIAN HAL VON GARETH

Erscheinung: blonder Lockenschopf und tiefe, braune Augen

Charakter: ein schüchterner und verträumter Jüngling. (Mehr zu dieser Person finden Sie im Anhang auf S. 104.)

BORONIAN VON ROMMILYS, KAISERLICHER MARSCHELL

Erscheinung: dunkelbraunes, welliges Haar, düstere Augen, Narben im Gesicht und auf dem ganzen Körper. Ein gedrungener, aber kräftiger Mann.

Charakter: Als Marschall der Löwengarde war Boronian auch der Anführer der Leibgarde Königin Rohajas und Regentin Emers. Beide Male hat er versagt, und das frisst ihn innerlich auf. Er würde sich einen Tod in der Schlacht wünschen, muss jedoch nach Elenvina.

STYGOMAR, HÜTER DES RABEN

Erscheinung: ein kleiner Mann mit blondem Haar. Das Gesicht ist ausdrucksvoll und gütig.

Charakter: Für einen Boron-Geweihten ist Stygomar sehr dem Leben und seinen Freuden zugewandt. Im Moment ist das Selbstverständnis in Boron aber selbst bei ihm erschüttert. Er macht sich Vorwürfe, Borons Willen nicht richtig gedeutet zu haben, indem er den Helden den Stab des Vergessens überlassen hat.

ÍFIRNJA VON MUNDTBACH

Erscheinung: Die Glatze schmeichelt ihrem schiefen Gesicht mit den kalten Augen nicht sonderlich, und ihr hagerer Körper scheint nur aus Sehnen und Muskeln zu bestehen.

Charakter: Die Anführerin der Tobrier weiß, dass ein bisschen Brutalität und Grausamkeit unter Schurken die Disziplin erhöhen. Nur so ist sie die Königin der Tobrier und Gareths ungekrönte Königin der Unterwelt geworden. Sie setzt sich persönlich auf die Spur der Helden, um die hohe Belohnung zu erhalten, die Orsino von Falkenhag für den Siegelring ausgesetzt hat.

DIE GROßE ZYLVA

Erscheinung: groß, blond und kräftig, dabei über und über von Narben übersät.

Charakter: Zylva ist zornig. Sie hat für die verhungerten Flüchtlinge in Tobrien gekämpft, während der Adel anderswo Stuck vergolden ließ. Nun ist sie zur hasserfüllten Söldnerin geworden.

DAS GÄNSLEIN

Erscheinung: unauffällig und durchschnittlich. Das Gänselein hat ein Gesicht, das man schnell wieder vergisst.

Charakter: hinterlistig und tückisch. Er verspricht den Helden mit ehrlicher Miene das Blaue vom Himmel herab, während er hinter dem Rücken das Hylailer Feuer wufbereit hält. Während er die Helden in Gareth beschattet, setzt er immer mitunter seine magiedilettantischen Fähigkeiten in CHAMAELEONI, SPINNENLAUF und SILENTIUM ein.

DIE NEUE ORDNUNG

KURZÜBERBLICK ÜBER DAS KAPITEL

Die Handlung in *Elenvina* dreht sich in erster Linie um Politik. Wenn Sie in Ihrer Runde keinen Spaß an politischem Spiel haben, können Sie dieses Kapitel abspecken und auf die eher phexischen Handlungsstränge, nämlich die Suche nach dem Auge des Morgens, beschränken (siehe **Elenvina politikarm**, weiter unten).

Lesen Sie dieses Kapitel am besten sorgfältig durch und lassen Sie sich von den vielen Namen nicht verwirren. Die Motivationen der Hauptparteien sehen wie folgt aus:

- **Jast Gorsam vom Großen Fluss**, der Herzog der Nordmarken, möchte die Gunst der Stunde nutzen und sich zum Regenten ernennen lassen. Ihm zur Seite stehen der Reichserzkkanzler *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss* und (zumindest anfangs) *Orsino von Falkenhag*, der Graf vom Angbarer See. Auch die ehemalige albernische Thronräuberin *Isora von Elenvina* und *Rhianna Conchobair*, Gräfin von Winhall, intrigieren in Jast Gorsams Namen.

- Großfürst *Selindian Hal von Gareth*, Königin Rohajas jüngerer Bruder, wird von *Graf Eslam vom Yaquirtal* dazu angestachelt, nach der Kaiserwürde zu greifen. Auf seiner Seite hat er *Rondrigan Paligan*, den Grafen von Pericum, sowie *Franka Salva Galahan*, die treu zum Hause von Gareth stehende Gräfin von Honingen.

- *Invher ni Bennain*, Königin von Albernia, will jegliche Zweifel an ihrer Macht in Albernia zerstreuen. Jast Gorsam ist bereits vor das Reichsgericht gezogen, um *Isora von Elenvina* (s.o.) als rechtmäßige Erbin des Fürstentums Albernia durchzusetzen. Daher stehen Invher und Jast (und damit in gewisser Weise ganz Albernia und die Nordmarken) einander feindselig gegenüber.

Bis zu der Unabhängigkeitserklärung Albernias durch Königin Invher steht sie gemeinsam mit Franka Salva Galahan hinter Großfürst Selindian Hal. Unter ihren Landsleuten ist hier *Bragon Fenwasian* wichtig, der Baron von Weyringen.

- Gewissermaßen als Joker in diesem Spiel fungieren Orsino von Falkenhag, der Graf vom Angbarer See, und Eslam von Eslamsbad, der Graf vom Yaquirtal. *Graf Orsino* steht zunächst auf Seiten Herzog Jast Gorsams. Er wird jedoch von dem alten Thronräuber Answin von Rabenmund kontaktiert und stellt sich heimlich auf dessen Seite. *Graf Eslam* sucht und findet in *Elenvina* nach einem Weg, sich seine Zukunft im Reich zu sichern und den Tod von Königin Rohaja an den verbleibenden von Gareths zu rächen. Er ist der Verräter an Kronprinz Selindian Hal, der jedoch noch nicht unter Verdacht geraten sollte. Nachdem Herzog Jast Gorsam zum Regenten des Mittelreichs ernannt wurde, erklärt Albernia seine Unabhängigkeit. Damit isoliert sich Königin Invher ni Bennain vom Reich. Mit Jasts Ernennung muss Groß-

fürst Selindian Hal die Hoffnung auf eine baldige Kaiserwürde aufgeben. Er versucht aber auf Anregung von Graf Rondrigan Paligan, den Kontakt zu Invher aufrechtzuerhalten, um Albernia den Rückweg ins Reich zu ermöglichen und selbst langsam aber sicher eine Machtbasis gegen den Regenten Jast Gorsam aufzubauen.

Weitere Hilfestellungen zu politischen Parteien und Bündnissen finden Sie in den Abschnitten **Ein politischer Konflikt** (S. 47), **Historische Fakten** (S. 48) und im **Personenverzeichnis** im Anhang (S. 105).

Elenvina politikarm

Wenn Sie dieses Kapitel ohne allzu viel Politik spielen möchten, konzentrieren Sie sich auf folgende Szenen:

- Die Helden begegnen Selindian Hal, der sie bittet, nach dem Auge des Morgens zu forschen, und Boronian von Rommilys das Geheime Reichssiegel übergibt. (**Die Bitte des Großfürsten und Hüter des Siegels** sowie die Nachforschungen nach dem Auge des Morgens in **Kontakte in Elenvina**, S. 36, 37 und 40.)

- Verfolgung der Spuren zu Orsino von Falkenhag (**Täter und Opfer**, S. 38)

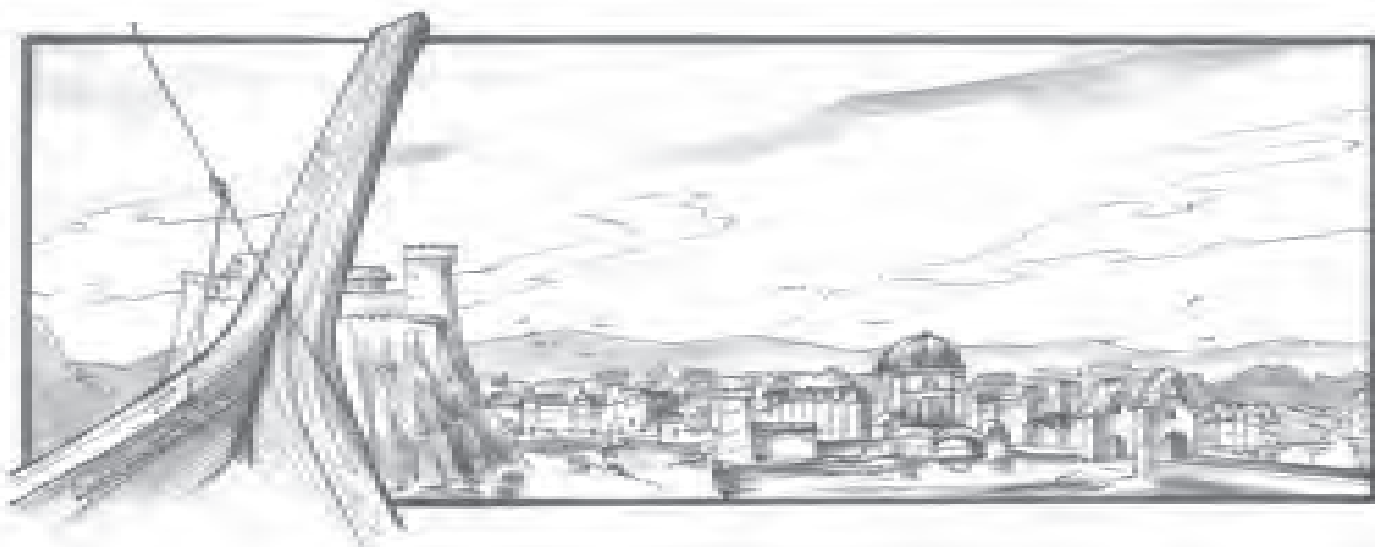
- Der Konflikt zwischen Albernia und den Nordmarken (**Der erste Zusammenstoß und Ein verhängnisvoller Abend**, S. 41), bei dem die Helden Franka Salva Galahan mit Baron Bragon Fenwasian vor einem Attentat retten und die Gräfin Rhianna Conchobair von Winhall und Isora von Elenvina kennen lernen. Hier finden die Helden mit den *purpurnen Federn* zudem die ersten Hinweise auf Rhiannas Bund mit dem *Roten Wyrm*. Dies findet im **Ausmarsch der Albernier** (S. 45) seinen Abschluss.

- Bei unpolitischen Helden können Sie den **Bund von Greif und Fuchs** vermutlich *auslassen* und ihnen durch Selindian Hal den Auftrag erteilen lassen, das Auge des Morgens zu stehlen und ihm zu bringen. Dies mündet zunächst in dem Durchsuchen von **Galottas Turm** (S. 49), wo die Helden auf eine Intrige von Isora von Elenvina das Auge des Morgens vermuten müssen, und schließlich mit **Der Kongress tanzt** (S. 54) im Einbruch der Helden in der Herzogenfeste, um das Auge des Morgens zu stehlen.

- Abschließend sollten die Helden in **Die Zukunft des Reiches** (S. 58) im Auftrag Kronprinz Selindians als seine Gesandten nach Albernia geschickt werden.

- In **Verrat** (S. 59) sollten die Helden Graf Orsino als Mörder und Verräter verdächtigen, bevor sie in aller Eile nach Albernia aufbrechen.

Sollten Sie mit den vielen Namen doch durcheinander kommen, empfehlen wir Ihnen das **Personenverzeichnis** im **Anhang** (S. 105).



DER REICHSKONGRESS

Alljährlich lädt der Kaiser – oder, wie seit Jahren geschehen, der Kronverweser oder Regent – den Adel des Mittelreichs zu einer großen Versammlung. Theoretisch versammeln sich hier alle Lehnsleute des Reiches, doch sind viele Ritter, Barone, Grafen und gar Provinzherrscher durch die Verwaltung oder Sicherung ihrer Lande gebunden und entsenden Vertreter. Insgesamt finden sich auf dem Reichskongress jeweils um die 200 Adlige ein, die über neue Gesetze, Sonderabgaben und große Veränderungen (wie zuletzt die Brinsche Reichsreform oder die Bitte der Rondra-Kirche um Kirchenland) im sogenannten *Reichsschluss* entscheiden. Der Kaiser (oder die Regentin) ist nicht an diesen Schluss gebunden, fordert mit seiner Ablehnung jedoch den Unmut der anwesenden und abwesenden Adligen heraus, die sich nur ungern ignoriert sehen. Auch Streitereien zwischen den Provinzen werden hier, meist vom Herrscher selbst, beigelegt. Hauptsächlich aber ist der Kongress ein gesellschaftliches Ereignis, bei dem tüchtig gefeiert wird – normalerweise.

Wegen der Macht des Herzogs von Elenvina konnte sich Reichsregentin Emer dieses Jahr nicht dagegen stellen, dass Jast Gorsam vom Großen Fluss, der Herzog der Nordmärker, den Reichskongress ausrichtet, um Größe und Glanz seines Hauses zu demonstrieren. Spötter aus den reichen Ländern des Kaiserreiches unken, das Haus vom Großen Fluss müsse sich dieses Jahr nicht einmal anstrengen, um die schlichte Ausstattung der Weidener Herzogenstadt zu übertreffen, in der der Reichskongress im letzten Jahr stattgefunden hat.

An die Ausrichtung des Kongresses hat die Regentin zur Beruhigung so mancher Adligen aus Weiden und Albernias allerdings die Bedingung geknüpft, dass der Herzog einen landesweiten *Burgfrieden* ausspricht, der jedem Teilnehmer des Kongresses unabhängig von Rang und Namen für An- und Abreise sowie Aufenthalt freies Geleit durch die Nordmarken gewährt.

Die politische Lage im Reich hat sich seit dem letzten Reichskongress allerdings erheblich verschärft. Versuchte Regentin Emer noch, das Reich zusammenzuschweißen und vereint gegen den Feind zu stellen, wurde dieses hehre Ansinnen in den letzten Monden wieder durch die Machtbestrebungen und Intrigen einflussreicher Familien durchkreuzt.

Am heißesten schwelt hier der Konflikt zwischen dem Haus Bennain und dem vom Großen Fluss, das seit Jahren beständig seine Macht ausbaut. Der Herzog der Nordmarken wagte im Travia sogar, die Fürstenkrone Albernias für Isora von Elenvina zu beanspruchen, und behauptete, Königin Invher und König Cuanu trügen ihre Königskronen zu unrecht. Naturgemäß wetzten die Kriegstreiber auf beiden Seiten schon die Klingen, während das Reichsgericht ein förmliches Verfahren einleitete. In der letzten Zeit wurde dieses Verfahren jedoch nicht weiter verfolgt und droht, in den Mühlen der Gerichtsbarkeit in Vergessenheit zu geraten.

Ende Peraine diesen Jahres aber haben die Nachrichten von Galottas Armee und dem Fall Wehrheims in Windeseile (nämlich noch vor Kongressbeginn) Elenvina erreicht. Der Herzog der Nordmarken sandte sieben Banner Nordmärker Soldaten auf den Heerbann der Reichsregentin nach Osten, und so harren die hier bereits fast vollständig versammelten Adligen des Reiches auf Nachrichten.

Über Rohajas letzte Schlacht sind erste Gerüchte bekannt, die Erzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss (der Sohn des Nordmärker Herzogs) bei seiner hastigen Flucht vor den auf Gareth vorrückenden Schrecken mitbrachte. Vom Fall Gareths und Emers Entführung aber weiß hier zunächst noch niemand, und so harrt man der Ankunft der Regentin, die eigentlich den Reichskongress zu eröffnen gedachte. Doch der Peraine-Mond verstreicht, ohne dass der Tross der Regentin ankommt – und der 1. Ingerimm, eigentlich offizieller Kongressbeginn, ebenso. Am 6. Ingerimm eröffnet Reichserzkanzler Hartuwal als vermeintlich einziger überlebender Träger eines Reichserzamtens dann endlich den Kongress, der wegen Unsicherheit und Gerüchten unter den Adligen jedoch kaum arbeitstauglich ist.

Ihren Helden wird es obliegen, den Herrschern des Reiches die fürchterlichen Neuigkeiten zu überbringen.

ZEITLEISTE ELENVINA

10. Ingerimm:

- Ankunft in Elenvina
- Vortrag vor dem Reichskongress
- Audienz bei Großfürst Selindian Hal (Das Siegel wird an Boronian von Rommilys übergeben.)

11. Ingerimm:

- Zusammenstoß zwischen Albernien und Nordmärkern
- Audienz beim Herzog der Nordmarken
- Treffen mit Graf Orsino von Falkenhag (Der Graf wird von Answins Rückkehr informiert.)

12. Ingerimm:

- Selindian Hal wird zum Kronprinzen erklärt.
- Ohne Kenntnisnahme der Helden wird Rohajas Testament eröffnet.
- Nachforschungen in Elenvina
- Zweiter Zusammenstoß zwischen Albernien und Nordmärkern bei Gut Grötzentrutz

13. Ingerimm:

- Jast Gorsam vom Großen Fluss wird für sieben Jahre zum Regenten erklärt – bis Rohaja offiziell als tot gilt.
- Albernias verweigert den Lehenseid.

14. Ingerimm:

- Die Albernier ziehen aus Elenvina aus.
- Am Raulsbrunnen wird der *Bund von Greif und Fuchs* geschlossen.

15. oder 16. Ingerimm:

- Einbruch in Galottas Turm
- Neuerliche Nachforschungen nach dem Auge

17. Ingerimm

- Orsino von Falkenhag ist noch vor Abschluss des Kongresses abgereist.
- Abschluss des Reichskongresses
- Abends: Feierlichkeiten auf Burg Eilenwüd
- Einbruch der Helden in der Schatzkammer
- Gleichzeitig: Mord an Boronian von Rommilys. Das Geheime Reichssiegel verschwindet.

18. Ingerimm

- Beratung mit Selindian Hal
- Hastige Untersuchungen des Mordes an Boronian
- Reichsacht über Königin Invher und ihre Gefolgsleute
- Isora von Elenvina wird Kronverweserin Albernias.
- Der Herzog von Grangor wird Markgraf von Windhag.
- Aufbruch der Helden nach Albernias

ELENVINA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einer Schleife des Großen Flusses gelegen, schmiegt sich das auf zwei Seiten von Wasser begrenzte Elenvina zwischen die dicht bewaldete Hügelketten, die nach Süden zum schroffen Eisenwald und westlich zur Kette der Windhag-Berge ansteigen. Der Große Fluss erreicht hier seinen südlichsten Punkt: Nachdem er sich in wilden Windungen aus dem Felsenbett hervorgequält hat, in das ihn Kosch-Berge, Eisenwald und Ingrakuppen zwingen, schlängelt er sich hier unentschlossen durch flaches Schwemmland und vorwitzige Hügelketten, ehe er sich an den Windhag-Bergen vorbei nach Norden zum letzten Teil seines Weges ins Albernische aufmacht.

Viele Hänge der Hügel im Umland der Stadt weisen wohlgeordnete Weingärten auf, die Weiden der Stadtmark nähren fette,

gefleckte Kühe und jene prachtvollen Elenviner Rösser, die diesem Land vor allem anderen Ruhm und Bekanntheit eintrugen. Fast gänzlich aus dem dunkelgrauen Granit des Eisenwaldes gebaut, wirken die Stadt und ihre Befestigungen düster und bedrohlich, trotz der Versuche der vielen Baumeister, dem Eindruck mit Prunk und kunstvoller Architektur entgegenzuwirken. Hoch auf einer Klippe über dem Großen Fluss beherrscht die Feste des Herzogs das Stadtbild, doch der mächtige, goldgedeckte Tempel des Götterfürsten bietet ihr ein würdiges Gegenstück.

Vom Fluss aus wirkt Elenvina schon von weitem zum Bersten gefüllt. Die Wiesen um die Stadt herum sind angefüllt mit Hunderten von Zelten, an denen die Wappenschilder der größten und mächtigsten Familien des Reiches angeschlagen sind. Pferde und Zugbullen stehen dicht an Schlachtrindern, Schweinen, Schafen und Ziegen, mit denen die Gäste verpflegt werden. Überraschend zeigt sich jedoch, dass fast jeder Baron, jeder Graf eine zusätzliche Garde mitgebracht zu haben scheint – und so ist Elenvina in diesem Frühling um sicherlich 1.000 Bewohner angewachsen.

Die Stadt und ihre Befestigungen bestehen fast gänzlich aus dem dunkelgrauen Granit des Eisenwaldes, der hier preiswert und leicht zu erhalten ist. Selbst in den ärmeren Vierteln ist zumindest das Fundament oder gar das Erdgeschoss aus Stein gemauert, worauf sich dann Fachwerk mit Lehmausfachung aufsetzt.

Eilenwüd-über-den-Wassern, die Feste des Herzogs, beherrscht das Stadtbild hoch auf einer Klippe über dem Großen Fluss, doch der mächtige, goldgedeckte Tempel des Götterfürsten bietet ihr ein würdiges Gegenstück. Über Frieden und Sicherheit wachen nicht nur die Hundertschaft der Söldlinge vom Orden des Donners, sondern auch drei Banner kaiserlich nordmärkische Pikeniere, ein Banner herzoglich Nordmärker Flussgarde sowie 25 Stadtgardisten und zwei Banner Elenviner Gleventräger, die samt und sonders in Sollstärke aufgestellt sind.

Ironischer Weise ist ausgerechnet die Gemahlin des Königs von Albernia, *Idra Bennain von Elenvina*, nach der Verbannung ihrer Schwester Isora Baronin von Elenvina geworden und beherrscht die Stadt seit Jahren durch den Vogt *Rupo von Hamrath-Salmfang*.

Bei solcher Sicherheit hat der Herzog übrigens bestimmt, dass innerhalb der Stadtmauern nur Leute von Stand, mit Kriegerbriefen oder Geweihte ihre Waffen tragen dürfen – eine Bestimmung, die die Söldner der einzelnen Adligen aus der Innenstadt fernhält. Die ansonsten übliche Schließung der Stadttore zum Anbruch der Nacht (im Ingerimm immerhin kurz nach 9 Uhr abends) wird übrigens mit Hinblick auf den Reichskongress (und nicht zuletzt zugunsten der Geschäfte von Gaststätten und Händlern) einige Stunden nach hinten geschoben – doch gegen 11 Uhr abends werden die Tore pünktlich zum Gongschlag von der Wehrhalle geschlossen.

Für zauberkundige Charaktere sehr relevant ist die Tatsache, dass in Elenvina ein striktes *Magieverbot* herrscht. Als Zauberer zu erkennen- de Reisende werden an den Stadttoren oder in der Hafenmeisterei zur Seite genommen und darüber belehrt, dass Magie absolut verboten ist. Ein Dispens von diesem Verbot kann nur der Herzog der Nordmarken verleihen. Von dem Magieverbot explizit ausgenommen sind die Räumlichkeiten der *Magierakademie*. Das Magieverbot hat den Aberglauben und die Vorurteile der Nordmärker (und der Elenviner im Speziellen) gegen die Magie noch verstärkt – wenn der Herzog und die Praios-Kirche dagegen vorgehen, müssen die Kräfte, mit denen da gespielt wird, schrecklicher Natur sein. Praktisch bedeutet das für die Helden, dass sie sich beim Zaubern nicht erwischen lassen sollten. Natürlich wird die Stadtgarde – vom Ruf der Helden beeindruckt – es bei kleinen Verstößen zunächst bei einer Verwarnung belassen. Große und auffällige Zauber aber sollten sich eher verbieten. Dazu gehören IGNIFAXIUS und IGNISPHAERO sowie ähnlich auffällige Kampfzauber, aber auch DESINTEGRATUS oder DSCHINNE, und sogar Heilzauber in Menschenmengen und alle merkwürdigen Veränderungen des eigenen Körpers erwecken tiefes Misstrauen. (Mit einem SPINNENLAUF kann man schnell zum Zielobjekt eines Lynchmobs werden, der den 'Dämonenpaktierer' stellen will.) Hellsicht- und Beherrschungsmagie hingegen fällt weniger stark auf (wenn sie sich im Rahmen hält), ebenso Zauber, die Kampfwerte oder Eigenschaften verbessern.

(Die Gebäudenummern beziehen sich auf die Meisterkarte, die Sie in der Kartentasche am Ende dieses Buches finden.)

1. Herzogenpalast – Eilenwüd-über-den-Wassern liegt am westlichen Endpunkt der Herzogenpromenade. Die Entstehungsgeschichte ist leicht an den Baustilen abzulesen: Zunächst entstand der Teil auf dem Fels in der Flussbiegung (heute sind die Zinnen der alten Bergfriedes übrigens vergoldet), wurde aber im Lauf der Zeit mehr und mehr ausgebaut, bis schließlich das zweiflügelige untere Schloss entstand.

2. Turnierfeld – Hier wird das Tsa-Tagsturnier ebenso ausgetragen wie manches Gesteck zur Erbauung des Nordmärker Adels. Vor gut zwei Wochen gab es hier auch die Herzogenturnei, die knapp eine Woche nach dem Gareth Frühlingsturnier stattfand.

3. Burg des Donnerordens – Die Burg dieses 'rondrianischen Söldnerordens' im Dienste des Herzogs krönt die Stadtmauer Elenvinas. Die Mauer selbst ist erst in den letzten Jahren nach neusten Erkenntnissen ausgebaut worden.

4. Travia-Tempel – Dieses eher kleine Haus ist für die einfache Bevölkerung von großer Bedeutung.

5. Kyndocher Tor

6. Herzog Garhelm-Bogen – Hier errichtete der 853 BF verstorbene Nordmärker Herzog einen Triumphbogen.

7. Das Nordmarkentor – Diese zwergische Wertarbeit hat schon viele Jahrhunderte über der Kaiserallee im Mittelpunkt der Stadt überdauert. Der Triumphbogen, der von Herzog Garhelm zum Empfang Kaiser Rauls erbaut wurde, überragt die anderen Häuser mit seinen über 40 Schritt dunkel und wuchtig. Am 22. Ronda marschieren hier die herzoglichen Truppen in einer jährlichen Parade durch.

8. Hlúthar-Denkmal – Die gut 16 Schritt hohe Skulptur zeigt den legendären Helden im Kampf mit einem Dämon. Es gilt als Mutproben, sie zu erklettern, da es heißt, dass es sich um einen echten versteinerten Dämon handelt (natürlich nur ein Ammenmärchen zum Erschrecken der Kinder).

9. Hafenwache am Fluss – Hier ist ein Teil der Elenviner Flussgarde stationiert.

10. Kaserne der Pikeniere – Hier sind drei Banner herzoglicher Truppen stationiert.

11. Baustelle eines Triumphbogens – Am 1. Phex 29 Hal (zeitgleich mit der Herzogenstatue auf der Rohajaburg in Weiden) wurde an dieser Stelle der Grundstein für einen Bau gelegt, der später einmal als Herzog-Jast-Gorsam-Bogen das Stadtbild Elenvinas prägen soll.

12. Rathaus – Neben all den prächtigen Großbauten wirkt dieses Gebäude eher bescheiden – manche Stimmen interpretieren dies als deutliches Zeichen, wie wenig Einfluss die Bürgerschaft neben Praioten, Händlern und Herzog hat.

13. Orgelhaus – Neben dem Rathaus ist das Haus der Zünfte angesiedelt. Im Feiersaal dieses Hauses steht die von der Elfe Silberkind und dem Zwergen Ingrosch erbaute kunstvolle Orgel: ein Instrument, das in Aventurien seinesgleichen sucht.

14. Handelshalle – Hier kann jeder gegen Gebühr seine Waren feilbieten. (Einheimische Händler haben ihre eifersüchtig gehüteten Stammpplätze, und Fremden fällt es nicht leicht, einen freien Platz zu finden.) Über die Halle spannt sich eines der größten frei tragenden Kuppeldächer Aventuriens, das mit grüspanigen Kupferplatten bedeckt ist und mit seinen vier silbernen Füchsen und dem silbernen Madamal an der Spitze ein beeindruckendes Beispiel zwergischen Könnens darstellt.

15. Boron-Anger – Gräfte der Stadtbürger

16. Herzogengruft – Hier thronen selbst die toten Herzöge noch über ihren Untertanen.

17. Stadtgarde und Stadtkerker – Von hier aus hat man einen guten Blick auf Praios-Tempel und Sonnenplatz, und der Praios-Brunnen zeigt an der Seite, die zum Kerker gewandt ist, die Qualen der Niederhollen.

18. Wehr-Halle – Die prachtvolle Sakrale des Praios wurde erst zu Zeiten der Kirchenspaltung zum Wehrtempel ausgebaut und ist der Sitz der Lichtei Elenvina. Mit dem umlaufenden Wehrgang, zwei befestigten Flügeltoren und den weißen Mauern wirkt der Tempel wie eine Verschmelzung von Ronda- und Praios-Tempel. Zu Zeiten der Priesterkaiser errichtet, wurde er während der Umbauten von Hilberian aufwendig restauriert und wacht nun wieder in altem Glanz.

19. Museum für Binnenschifffahrt – Es zeigt die Entwicklung derselben.

20. Efferd-Tempel – Der eher unbedeutende Tempel hat ein ansehnliches Dach in Form einer Muschel.

21. Herzog-Jast-Gorsam-Brücke – Die neueste Errungenschaft der Stadt (und noch ist der Bau nicht gänzlich abgeschlossen) ist eine Zugbrücke, die ebenfalls von zwergischen Handwerkern konstruiert wurde. Sie schafft einen Landweg nach Grangor und hat die alten Fähren ersetzt.

22. Halle der Herrschaft – Die Magierakademie in Blickweite des Praios-Tempels ist so erbaut, dass sie von oben die Form einer (natürlich rechten) Hand zeigt.

23. Hesinde-Tempel – Auch dieser Tempel mit seiner buntglasigen Kuppel inmitten eines Parkgeländes ist zwar schön, aber wenig bedeutend.

24. Herzogliches Gestüt – Alle Zuchtlinien des Elenviner Vollblutes sind hier vertreten.

25. Gut Grötzentrutz – Dies ist einer von mehreren Vororten, in deren Mitte das Gut des jeweiligen adligen Lehnsmannes liegt.

26. Der Phex-Tempel ist nicht näher beschrieben, weil er dem normalen Reisenden unbekannt ist (und erst mit List ist herauszufinden, wo er überhaupt liegt).

27. Theater – An der Kaiserallee.

28. Beginn der Herzogenmarsch – eine Schwemmweise, die üblicherweise als Viehweide benutzt wird. Zurzeit dient sie als Zeltlager der Adligen.

29. Beginn der Finsterhöhen – Teils bebaute Weinberge, ehemals dichter Wald. Am Fuß der Finsterhöhen und auf den ersten Satteln erstrecken sich weitere Zeltlager.

30. Pavillon – Dieses Gebäude gilt als die Hymne eines Steinmetzes an Hesinde, ist es doch innen mit Halbreiefs der sechs heiligen Künste geschmückt. Es wird gerne von Schülern und Dozenten der Akademie der Herrschaft aufgesucht.

31. Alchimistin – Korina Bächerle wohnt außerhalb der Stadtmauern. Sie ist zwar selbst nicht magiebegabt und müsste deswegen eigentlich keinen Zorn der Praios-Diener fürchten, will aber dennoch möglichst wenig Grund für Anfeindungen bieten. Hier erhält man natürlich nur erlaubte Substanzen (zumindest tagsüber). Auf Bestellung fertigt Frau Bächerle schon mal Spezialmischungen, die nicht erlaubt sind. Zum Abschluss des Elenvina-Kapitels wird Frau Bächerle – besonders was kampfunterstützende Alchimika angeht – recht leergekauft sein. Doch auf Bestellung (und besonders, falls man ihr seltene Substanzen wie Sphingenfedern liefern kann) könnte sie mit entsprechender Vorbereitungszeit noch etwas fertigen (ganz abhängig vom entsprechenden Mittel).

Weiterhin bieten mehrere überfüllte Arbeiterhäuser (vor allem zwischen Nordmarkentor und Pikenierkaserne) vielen Einwohnern Platz und zudem Stoff für brisante Geschichten im zwielichtigen Milieu, das sich ansonsten vor allem im *Göldenschatten* zwischen Efferd- und Praios-Tempel herumtreibt.

Von den **Gasthäusern und Schenken** seien exemplarisch einige genannt:

● **Zum Einhorn** (32) ist eigentlich nur als Weinstube bekannt und mit nur sechs Tischen auch vergleichsweise klein. Einheimische rühmen

aber die legendäre Küche dieses Hauses und kommen gerne auch zum Essen hierher.

● **Zum Fischkönig** (33) ist das beste (und teuerste) Haus der Stadt, am Herzogenplatz gelegen. Die zugehörige Gaststube, der **Flussvater**, ist für seine Fischgerichte weit über Elenvina hinaus berühmt.

● **Zum Göldeenen Greifen** (34), das zweitbeste Hotel Elenvinas, liegt in der Nähe des Fischkönigs und ist dessen erbittertster Konkurrent.

● **Der Flussritter** (35) – Das Kellerloch im Göldenschatten ist mit der Bezeichnung 'schmierige Kaschemme' halbwegs zutreffend beschrieben. Mahlzeiten bietet das Haus nicht, und von seinem Bier lässt sich immerhin sagen, dass seine Farbe eine Mischung zwischen Gelb und Schlammwasserbraun besitzt. Die Wirtin Hartwine ist fett, schmierig und jähzornig, besteht aber darauf, dass ihre Familie "seit Jahrhunderten" mit den Herzogen vom Großen Fluss verwandt ist. Sie beruft sich auf ein Bastardkind des Ritters Gorwin vom Großen Fluss, der zu Zeiten Rauls von Gareth am Großen Fluss auf Handelskähne gelauert und sie überfallen habe.

● **Zum Enterhaken** (36) – Eine ähnliche Kaschemme wie der *Flussritter*, ebenfalls im Göldenschatten zu finden. Wirt Barduron gestattet manchen freischaffenden Lustdirnen und -knaben den Kundenfang in seinem Haus – wie behauptet wird, gegen großzügige Bezahlung in Naturalien.

INTERESSENSGRUPPEN IN ELENVINA

Die Helden haben in Elenvina eine der politischen Löwengruben Aventuriens betreten. Sicher noch von Al'Anfa und Vinsalt übertroffen, ist der Reichskongress dennoch *die* Gelegenheit für den Adel, Pfründe zu sichern, Allianzen zu schmieden und die eigenen Interessen zu verfolgen.

Um dies zu verdeutlichen, können Sie, wenn Sie wollen, ein oder zwei größere Adlige des Mittelreiches noch mit weiteren Zielen, Motivationen und Vorgehensweisen ausstatten, über die die Helden stolpern können. (Vielleicht plant der Koscher Baron von Utztrutz ja eine Sabotage der Stege der Baronie Bragahn und heuert zu diesen Zwecken höchst mysteriös eine Flussschiffsmannschaft an, die mit alchimistischen Mitteln ausgestattet werden muss? Oder die Fährschiffer Elenvinas planen, die Herzog-Jast-Gorsam-Brücke abzubrennen, unterstützt von dem Windhager Baron von Widdernhall, der durch die Brücke die gelegentlichen Zolleinnahmen an seiner Fährstation verliert?)

Machen Sie es den Helden nicht zu einfach, irgendjemandem zu vertrauen. Alle Seiten haben Hintergedanken bei dem, was sie tun, und nur die wenigsten sind edel und gut. Auch Graf Rondrian Paligans brüderliche Sorge um den Kronprinzen sollte etwas ins Zwielicht gerückt werden – andere mögen ihn als einen 'Opportunisten' bezeichnen, der das Vakuum an der Reichsspitze ausnutzt, um sich dem nächsten Kaiser anzubiedern.

Auch andere Interessensgruppen (siehe **Ein politischer Konflikt** auf S. 47) als die Selindians werden auf die Helden zutreten, um sie für sich zu gewinnen – als unwissende Marionetten oder echte Verbündete in einem Spiel, das in den wenigsten Fällen das ihre ist.

REICHSGESCHÄFTE (10. INGERIMM)

AN- UND UNTERKUNFT

Elenvina platzt geradezu aus den Nähten. Selbst für den Grafen Rondrian gibt es keine Herberge in der Herzogenburg mehr, und nicht einmal innerhalb der Stadtmauern von Elenvina findet er eine Unterkunft. So muss der Graf sein geräumiges Turnierzelt, das über mehrere abtrennbare Kammern verfügt, am Fuß der Finsterhöhen aufstellen lassen. Hierher lädt er die Helden großzügig ein.

In direkter Nachbarschaft, am nördlichsten Rand des Feldes, haben die Alberrier ihr Lager aufgeschlagen – so weit wie möglich entfernt von der Stadt und ihren Soldaten und mit möglichst wenig Hindernissen zwischen sich und einer zügigen Abreise.

Trotz der Differenzen innerhalb des albernischen Adels – mit dem Alten Adel auf der einen Seite und den jüngeren, 'thorwalschen' Familien auf der anderen – ist man hier eng zusammengedrückt: zum gegenseitigen Schutz.

Als Orientierungshilfe zwischen den verschiedenen Fraktionen der mittelreichischen Politik kann Ihnen der Kasten **Ein politischer Konflikt** auf Seite 47 dienen.

AUF DEM REICHSKONGRESS

Die Helden und Rondrian haben aus Gareth verschiedene Nachrichten zu übermitteln. Der Graf möchte mit den Helden unmittelbar nach

der Ankunft in die Herzogenburg zum Reichskongress ziehen, um vor Hartuwal vom Großen Fluss, dem Erzkanzler des Reiches, sowie den versammelten Adligen von den Geschehnissen in Gareth zu berichten. Er bittet die Helden eindringlich um ihre Gegenwart und eine Schilderung ihrer Erlebnisse vor dem Kongress, wissen sie doch viel besser, was in und um Gareth und bei Wehrheim mit Königin Rohaja und Regentin Emer geschehen ist.

Der Graf erhält natürlich direkten Zugang zum Reichskongress, und die Helden mit ihm. Bevor man vor die Adligen tritt, ermahnt Rondrian in Bezug auf Graf Orsino von Falkenhag zur Not noch einmal leise: "Dies ist nicht die Zeit der Vorwürfe und Anklagen. Bevor solches geschieht, müssen wir erst klarer sehen, was hier gespielt wird. Lasst uns also getreulich vom Fall Gareths und dem Raub der Regentin berichten – doch was mit dem Auge des Morgens geschehen ist, hat den Adel des Reiches noch nicht zu interessieren."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Weißgetünchte Wände wechseln sich mit kostbaren Wandbehängen ab, marmorne Statuen von Helden und Heiligen zieren die Wände ebenso wie die Ahnenbilder der Herzöge der Nordmarken. Je weiter man euch in die Burg führt, desto häufiger seht ihr Diener und Wachen in den Farben der Nordmarken. In Elenvina scheint man dem Reichsfrieden nicht so recht zu trauen.

Schließlich kommt ihr zu einer doppelflügligen Tür, vor der vier Wachen mit dem Reichswappen ausharren und vor dem Grafen und euch respektvoll die Hellebarden präsentieren. Die Tür wird aufgestoßen und gibt den Blick frei auf einen schmucklosen weißen Saal, der bis zum Bersten mit Menschen gefüllt ist, die sich in einer lauten und hitzigen Debatte befinden. Samt und Seide mit kostbaren Stickereien, Brokat und Damast mit Silber- und Goldfäden – ihr steht vor dem hohen Adel des Reiches.

Der große und breite Herzog der Nordmarken thront auf dem Hirschenthron neben seinem Sohn, Reichserzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss, der der Versammlung vorsitzt. Auf der anderen Seite verfolgt ein schmaler und blasser Jüngling das Geschehen, der noch kaum dem Jungentalter entwachsen scheint.

Gerade spricht ein älterer Mann mit Schnurr- und Kinnbart ruhig gegen einige missmutige Rufe aus den Reihen an: "Wenn der Erzkanzler aus sicherer Quelle weiß, dass Regentin Emer vom Schwarzen Drachen geraubt wurde, will ich ihm glauben, dass sie tot ist. Ich vermute kaum, dass selbiges zu einem Garadan-Spiel geschehen ist. Die Regentin hat den Drachen gefordert und den Kampf verloren. So bedauerlich diese Tatsache ist, daran lässt sich nichts ändern."

Ruhig erhebt sich eine rothaarige Frau in cremefarbenem Seidenwams: "Graf Falkenhag, wart Ihr dabei? Niemand weiß doch, was wirklich geschehen ist, und ob des Reiches Regentin nicht binnen einiger Wochen von tapferen Helden befreit zurückkehrt!"

Dies ist das Stichwort der Helden für eine markige Antwort. Ergreifen sie nicht das Wort, wirft Rondrian mit heller, fester Stimme in den Raum: "Das wird sie nicht, Gräfin Galahan. Die Regentin ist fort und muss als tot gelten."

In jedem Fall stellt Graf Rondrian Ihre Charaktere als "Helden von Gareth und Wehrheim" vor, die "Zeugnis ablegen können vom Tode der Thronerin des Kaiserreiches, vom Fall Gareths und vom Raub der Regentin".

Überlassen Sie die Formulierung ihrer Aussage ruhig den Spielern. Wenn diese betonen, sie seien davon überzeugt, dass Rohaja oder Emer (oder beide) noch leben, spielt dies nur Jast Gorsam in die Hände.

Diesen Moment sollten Ihre Spieler genießen: Der Adel des ganzen Reiches Rauls schaut nun so gespannt auf sie, dass man eine Stecknadel fallen hören könnte, und erwartet in dieser dunklen Stunde ihren Bericht. Als Beweise können die Helden der Versammlung die Bruchstücke von Rohajas Schwert *Hagrondrir* präsentieren und den Bericht der sterbenden *Larena von Alfz* (*SiW* 66) wiederholen.

Als Spielleiter stehen Ihnen nun Reichskanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss auf der einen und Königin Invher ni Bennain von Albernia (die Schwester Emers und Tante Rohajas) zur Verfügung, um die Helden mit bohrenden Fragen in die eine oder andere Richtung gehörig ins Schwitzen zu bringen. Natürlich interessieren besonders

die Todesszenen von Rohaja und Emer, doch auch der Zustand Wehrheims und Gareths sowie mögliche Gefallene werden erfragt.

● Ist Königin Rohaja wirklich tot? Saht Ihr es mit eigenen Augen? Gibt es lebende Zeugen, die ihren Tod sahen? Fandet Ihr ihren Leichnam?

● Warum stellte sich Emer dem Drachen, warum mit so wenig Bedeckung?

● Ist der untote Drache schwer verletzt?

● Wie steht es um Reichsgeheimrat Graf Dexter Nemrod?

● Ist Galotta wirklich endlich tot?

● Wie steht es um den Boten des Lichtes?

● Wie steht es um Gareth?

Besonderes Entsetzen ruft bei den Anwesenden die Tatsache hervor, dass die Stadt des Lichtes unter den Trümmern der Fliegenden Festung begraben liegen soll. Hier erheben sich die Anwesenden tatsächlich aufgebracht, rufen durcheinander und beschimpfen die Helden, vor allem Barnhelm von Rabenmund, Graf von Ochsenwasser: "Die Stadt des Lichtes vernichtet? Nun treibt Ihr es zu weit! So klingt das geifernde Geschwätz von Wahnsinnigen! Wer schenkt einem solchen Unfug Glauben?"

Doch seine weitere Entrüstung geht schnell im Tumult unter. (Reichserzkanzler Hartuwal hat die relevanten Informationen über die Vorgänge in Gareth natürlich bereits im Voraus von Graf Orsino von Falkenhag erhalten. Der berichtete dem Kanzler jedoch aus Vorsicht, seine Kenntnis selbst aus zweiter Hand zu haben, so dass kein vor dem Reichskongress präsentabler Zeuge vorhanden war. Die Helden sind also nicht die ersten, die die rohen Informationen übermitteln, aber doch die Zeugen, die die Geschehnisse mit Fakten und Details bezeugen können und der Gerüchteküche ein Ende machen. Dass Graf Orsino die Niederlage Emers und den Untergang der Stadt des Lichtes nicht selbst vor dem Reichskongress bezeugt hat, ist klar – dies hieße sich vor möglichen Zeugen belasten.) Anwesend sind zudem der Fürst des Kosch (der jüngst die Nachricht vom Tod seines Sohnes *Idamil* erhalten hat) sowie die Markgräfin von Greifenfurt. Die Herzogin von Weiden, *Walpurga von Löwenhaupt*, wird durch ihren Gemahl, den Herzog von Tobrien vertreten, *Bernfried von Ehrenstein*. Von der Fürstin Darpatiens, *Irmegunde von Rabenmund*, hat man seit dem Einmarsch des Schwarzen Heerbanns nichts mehr gehört. Der König von Albernia *Cuanu ui Bennain* ist hingegen von seinem Amt zurückgetreten (siehe **AB 110**).

Die Königin ist tot, es lebe ...?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die rothaarige Gräfin Franka Salva Galahan erhebt sich im Tumult und versucht, den Kongress zum Schweigen zu bringen. Sie blickt euch mit tiefgründigen Augen an und fragt: "So ist dies Euer Zeugnis vor den Zwölfen, dass sich alles so zugetragen hat, wie Ihr berichtet?"

(Lassen Sie die Helden reagieren.)

Dann nickt sie. Mit fester, aber dunkler Stimme spricht sie: "So ist dies eine Zeit der Trauer, denn das Reich hat seine Regentin und seine Thronerin verloren. Boron hat einen hohen Zoll gefordert. Für uns, die wir hier versammelt sind, bedeutet dies jedoch auch, dass ein Nachfolger Königin Rohajas in ihren königlichen Ämtern gefunden werden muss, ein Erbe, der schließlich auch die Kaiserkrone Rauls tragen wird."

Absolute Stille fällt über die Versammlung, und aller Anwesenden Augen wenden sich dem blassen Jüngling am Kopf des Saales zu. Doch Reichserzkanzler Hartuwal erhebt sich und spricht in die Stille: "Diese Materie, verehrte Gräfin Galahan, ist komplex und bedarf daher der eingehenden Rechtsprüfung. Ich schlage demnach vor, dass diese Versammlung sich vertagt und morgen erneut zusammentritt."

Herzog Jast Gorsam schließt mit den ungewohnt leisen Worten: "Aber morgen sollten wir erst für die Seelen der Toten vor Wehrheim und Gareth beten. Ich werde den Morgen mit einer Andacht vor den Herren Praios und Boron in der Sakrale des Herrn des Lichts beginnen. Ein jeder hier ist eingeladen, sich dem anzuschließen."

Die Rechtsprüfung wird natürlich auch die Frage beinhalten, ob man Königin Rohaja bereits für tot erklären kann oder nicht – denn in letzterem Falle könnte (wie ähnlich im Falle Kaiser Hals geschehen) für 7 Jahre ein Reichsregent eingesetzt werden, der die Amtsgeschäfte übernimmt (12 Jahre 'Wartezeit' gilt nur für den Fall eines gesalbten Kaisers). Und wer wäre für diesen Posten besser geeignet als der machtvolle Herzog der Nordmarken?

BUNTE HUNDE

Die Helden zählen binnen weniger Stunden zu den bekanntesten Menschen ganz Elenvins. Überall tuschelt man über sie, steckt die Köpfe zusammen und beäugt sie – und das ständig. Dies wirkt sich einerseits auf die Preise der Güter aus, die die Helden zu erstehen gedenken, denn für die Händler vor Ort sind die Helden als Kunden fast so geschäftsfördernd, als habe der Herzog selbst sie beehrt. Diese Berühmtheit dient den Helden natürlich auch als Schutz. Niemand, nicht einmal der Herzog der Nordmarken, könnte in dieser Situation auf die Idee kommen, sie einzukerkern oder gar angreifen zu lassen.

Andererseits fällt es den Helden immer schwerer, sich nach dem Auftritt auf dem Konvent unauffällig in Elenvina zu bewegen. Jeder kennt sie, nimmt Notiz von ihnen und erzählt weiter, wo und warum er sie gesehen hat.

GROßFÜRST UND KÖNIGIN

Die Helden werden im Verlauf des Reichskongresses (vermutlich noch am Abend ihres ersten Tages in Elenvina) mit den Grafen Rondrigan und Eslam zur Audienz bei Selindian von Gareth gebeten.

Am Tor der Herzogenfeste müssen sie einen langwierigen Anmeldeprozess über sich ergehen lassen – es sei denn, sie sind von Stand. Aber selbst dann wird nach ihrem Ziel und Zweck gefragt, da der Prinz vergessen hat, den Besuch am Tor ankündigen zu lassen. Die Helden können trotz ihrer Berühmtheit nicht in der Herzogenfeste ein- und ausgehen. In der Burg werden sie sofort vorgelassen, während Marschall Boronian vor der Tür stehen gelassen wird.

Prinz Selindian empfängt die Helden schließlich in Anwesenheit seiner Tante, der Königin Invher ni Bennain, in einem opulent eingerichteten Salon, der zu seinem Zimmertrakt gehört. Der Herzog lässt es ihm an nichts mangeln, denn immerhin gilt Selindian nun als nächster Kaiser des Mittelreiches.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum ist düster, öffnen sich doch nur schießschartengleiche Öffnungen zum Licht. Wenige Kerzen erhellen den Raum. Ein Diener bittet euch herein, und während sich eure Augen an die Dunkelheit gewöhnen, seht ihr eine Bewegung unter einem Baldachin. Ein Jüngling ist aufgesprungen und kommt nun auf euch zu, gerade so, als wäret ihr die kaiserlichen Prinzen, nicht er.

Dann steht der schmale blonde Junge von sechzehn Jahren vor euch, schlaksig und ungelenk, und nickt euch freundlich zu. Gegen den Herzog, der euch vor so kurzer Zeit angepöbelt hat, wirkt Großfürst Selindian blass und schwächlich, und es wird deutlich, wie groß der Unterschied zwischen beiden ist: Der mächtige Herzog focht schon Schlachten, als Selindian Hal noch nicht einmal geboren war.

Der Prinz aus dem Hause Gareth neigt das Haupt vor euch und spricht mit angenehmer und leiser Stimme: "Willkommen, Ihr Helden. Wir freuen Uns über Eure Aufwartung und hoffen, dass es Euch nach all den Schlachten und Kämpfen der vergangenen Woche wohl ergeht. Gerade fünf Wochen sind vergangen, seit wir uns das erste Mal begegneten, und doch ist so schrecklich viel geschehen."

Dann weist er euch Sitze in einem Rund aus breiten Stühlen. Dort sitzt schon eine Frau in blau-silbernem Waffenrock, die einen einfachen Goldreif mit blauem Kristall auf dem Kopf trägt.

"Königin Invher ni Bennain von Albernia", stellt Großfürst Selindian die Kriegerin vor. "Dies sind die Helden, die Gareth gerettet haben."

"Willkommen in Elenvina", entgegnet die Königin schlicht und nickt euch zu.

● Selindian lässt sich von den Helden dann noch einmal aus eigenem Mund die Geschehnisse um den Tod seiner Schwester und Mutter berichten. Er hängt an ihren Lippen, besonders, wenn es um Gespräche der Helden mit den beiden geht. Zum Handeln seiner Mutter in Gareth sagt er in ehrlicher Trauer: "Das war sie: mit Leib und Seele bei dem, was sie tat. Ich werde sie schmerzlich vermissen."

Königin Invher ist von den Berichten sehr bedrückt – trotz vieler politischer Konflikte zollte sie der Schwester immer Respekt.

● Der Prinz sucht, die Beweggründe der Helden für ihre Taten zu erfahren. "Ihr habt Gefahren durchlebt, die Euch leicht das Leben hätten kosten können. Woher naht Ihr die Kraft und die Gewissheit, dass das, wofür Ihr kämpftet, diesen Kampf auch lohnte?"

● Königin Invher interessieren eher militärische Details: Wie viele Truppen sind noch übrig? Waren die Nordmärker vor Wehrheim, vor Gareth, und wenn ja, wie viele?

● Der Prinz reicht jedem der Helden seine Hand in Dankbarkeit für ihre Dienste: "Die Adligen Unseres Reiches kämpfen nicht halb so stark für seinen Erhalt, wie Ihr es getan habt. Statt einig zusammenzustehen und einander Schutz zu bieten, hacken sie wie die Streithähne aufeinander ein, um sich die besten Brocken zu sichern. Dem *muss* Einhalt geboten werden!"

Letzteres spricht er sehr energisch.

"Unser Dank ist Euch gewiss, und wenn es Euch an etwas mangelt, so sprecht mit Unserem Sekretär darüber."

● Königin Invher hat keine sehr gute Meinung zum Reich und macht daraus keinen Hehl: "Was hat es Albernia in den letzten vierzig Jahren gebracht, mein lieber Neffe? Die Söhne und Töchter Albernias starben für das Reich auf Maraskan, an der Trollpforte gegen die Oger, bei Eslamsbrück gegen die Orks ... Gegen Borbarad focht Unser Vater, und das mit ganzem Herzen, ging es doch dort um unser Seelenheil. Doch kaum hat Albernia selbst mit den Orks zu kämpfen, steht es allein da, und heimkehrende Soldaten werden noch wegen Desertion hingerichtet. Nein, dieses Reich zerbricht, zerbricht schon seit Jahren – und wenn nicht bald ein Kaiser auf dem Thron sitzt, der es zu einen versteht, bleibt davon nicht viel übrig." (*Anmerkung: Einzelheiten zu der Desertion der Albernier finden Sie im AB 102, S. 23.*)

● Hier schaltet sich Graf Eslam von Eslamsbad ein: "Ein solcher Kaiser kann und muss aber aus dem Hause Gareth stammen – alle anderen großen und machtvollen Familien würden das Reich eher entzweien als einen."

● Königin Invher stimmt dem natürlich zu: "Der Herzog reißt seit Jahren Stück für Stück die militärische und politische Macht im Reich an sich. Sein Sohn ist des Reiches Erzkanzler, sein illegitimer Bruder der Bote des Lichtes. Er wollte seinen Enkel und Erben, Prinz Hagrobald, sogar mit Königin Rohaja vermählen. Und dann diese unsägliche Klage, um seiner Verbündeten, meiner Tante Isora von Elenvina, die Herrschaft über Albernia zuzuspielen ..."

● Schließlich verlässt Invher ni Bennain das Treffen nach kurzer Diskussion mit den Worten: "Der Großfürst hat Recht: Ihr dient dem Reich mehr als manches von Praios gekrönte Haupt. Ich wünsche Euch den Segen der Zwölfe auf Euren weiteren Wegen. In den nächsten Wochen werden wir ihn alle brauchen können."

Die Bitte des Großfürsten

● Nun erhofft Prinz Selindian sich den Rat der Helden bezüglich des Auges des Morgens: "Graf Paligan hier spricht, dieses Artefakt berge große Macht und dürfe nicht in die falschen Hände geraten. Unsere Mutter, die Reichsregentin, gehörte nach dem Tod Unseres Vaters dem Orden vom Auge an und hat sich durch ihn stets beraten lassen. In den letzten Tagen hatten Wir gehofft, dass sich das Auge bei den aus Gareth gesicherten Reichsschätzen befindet, um es mit nach Punin nehmen zu können. Es kann gute Dienste leisten, um stets über alles informiert zu sein, was im Reich vor sich geht. Besonders jetzt, da Unruhe und Verwirrung über Uns gekommen sind, wird es von großem Nutzen sein. Doch der Herzog der Nordmarken behauptet, es befinde sich nicht in seinem Besitz. Ihr aber behauptet das Gegenteil?"

● "Das Auge dient dem Reich Rauls seit mehreren Hundert Jahren. Wer sicherlich *kein* Recht auf das Artefakt hat, ist der Herzog der Nordmarken. Uns scheint, dass der Herzog die Macht im Reich systematisch an sich zu reißen sucht."

- Selindian bittet die Helden um Aufklärung, wo sich das Auge zurzeit befinden könnte. Man habe sicher magische oder sakrale Sicherungsmaßnahmen ergriffen und es an einen gut geschützten Ort bringen lassen. "Doch versucht, Eure Erkundungen geheim zu halten. Der Herzog wird Euch sicher bedrohen, wenn er davon erfährt."
- Großfürst Selindian ermahnt die Helden: "Sucht Uns nicht auf, der Herzog hat seine Spitzel in der Dienerschaft. Und dieses Mal habt Ihr Uns ja nur aufgesucht, weil Wir Euch für Euren Einsatz für das Reich danken wollten, nicht wahr?" Er zwinkert den Helden zu. "Teilt Euch Unserem Großcousin, dem Grafen Paligan, mit, der sich freier in Elenvina bewegen kann als Wir." Diesen Worten schwingt eine gewisse Portion Wehmut mit. "Er genießt wie Ihr Unser Vertrauen."
- Dann lässt Selindian Boronian von Rommilys hereinrufen, den ehemaligen Befehlshaber der Leibgarde Königin Rohajas.

Hüter des Siegels

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selindian ruft mit einem Glöckchen die Dienerschaft. "Nun ruft Marschall Boronian von Rommilys hinzu!"

Der Diener tut, wie ihm geheißen, und bald kommt der Marschall mit düsterer Miene, aber zackigen Schritts herein und kniet vor Selindian von Gareth nieder. "Kaiserliche Hoheit ...", beginnt der erste Krieger des Reiches, doch der Großfürst schneidet ihm das Wort ab.

"Still, Marschall, Wir wollen es nicht hören. Ihr habt Unsere Schwester, die Königin, verloren und Unsere Mutter, die Regentin, ebenfalls. Und doch seid Ihr noch am Leben. Keine Entschuldigung der Welt rechtfertigt dies."

Prinz Selindian macht eine Pause, und die drückende Stille lastet schwer auf dem Raum. "Doch Ihr standet gegen Kräfte, die kaum zu bezwingen waren und die allein durch den Einsatz dieser Helden hier bezwungen werden konnten."

Der Blick, den euch Boronian hierbei zuwirft, ist finster.

"Wir haben Verwendung für Euch, Marschall, wenn Ihr Euer Fehlen wieder gutmachen wollt. Diese Helden", er deutet auf euch, "haben ein wertvolles Artefakt für Uns erobert, das fast ebenso wertvoll wie Unsere Person ist. Nehmt es an Euch und verteidigt es mit Eurem Leben, und Eure Schuld soll gesühnt sein."

Der Marschall nickt, erhebt sich und legt die rechte Faust auf sein Herz. "Für die Sicherheit dieses Kleinods garantiere ich mit meinem Leben, Kaiserliche Hoheit."

Großfürst Selindian wendet sich an euch und Graf Rondrian: "Die Sicherheit dieses Artefaktes ist von großer Wichtigkeit, und Ihr habt wahrlich anderes zu tun, als Euch damit auch noch zu plagen. Übergebt das Geheime Reichssiegel an Marschall Boronian. Wir vertrauen darauf, dass er dieses Mal nicht versagt. Wenn Ihr zusätzliche Sicherungsmaßnahmen treffen wollt, seid Ihr dazu herzlich eingeladen."

Die Helden – oder Rondrian – sollten das Artefakt an Boronian von Rommilys überreichen. Dieser wird es im Zeltlager in Rondrians Zelt bewachen. Dort, so mutmaßen die Herrschaften, sind ausreichend Albertainer in der Nähe, die nur darauf warten, mit der Elenviner Flussgarde oder anderen Schergen des Herzogs die Klingen zu kreuzen. Damit ist es an diesem Ort zumindest sicherer als bei Großfürst Selindian in des Herzogs eigener Burg.

Hauptsächlich dient diese 'Auslagerung' des Siegels der Freiheit der Helden – immer mindestens eine Wache bei den Zelten zurücklassen zu müssen, beraubt einen Spieler des Spielspaßes. Auf der anderen Seite ist es selbst für die Helden zu gefährlich, das Siegel am Leib zu tragen – der große Ring mit dem Reichswappen darauf ist sehr auffällig. Schließlich wird sich Eslam des Siegels bemächtigen. Sorgen Sie also dafür, dass eventuelle Sicherungsmaßnahmen der Helden ihm bekannt sind beziehungsweise er in diese eingeweiht wird.

POLITISCHE INFORMATIONEN

Im Folgenden möchten wir Ihnen noch ein paar Hintergrundinformationen und Argumente an die Hand geben und noch einmal die zentralen Fakten auflisten, über die die Helden nunmehr verfügen sollten. Für das weitere Spiel in Elenvina kann dies essentiell für das Überleben der Helden sein – denn wenn man eine Information an die falsche Stelle trägt, ist es schnell aus mit dem Heldenstatus.

- *Jast Gorsam vom Großen Fluss* (Herzog der Nordmarken) ist unbestritten der mächtigste Provinzherr des Reiches, hat allerdings gemäß Erbfolgeregelung keinen Anspruch auf den Thron desselben.

- Sein Sohn, *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss*, ist der *Erzkanzler* des Reiches und damit auf dem Reichskongress derjenige, der die Regentin in Abwesenheit vertritt.

- Der rechtmäßige Thronerbe des Mittelreiches ist nun *Prinz Selindian von Gareth*, Großfürst von Almada, der jüngere Bruder Rohajas. Selindian gilt als verträumt und in politischen Belangen als seiner Jugend angemessen zurückhaltend.

- Hinter Selindian Hal steht aber die Kaiserinmutter *Alara Paligan*, eine Al'Anfanerin, ehemalige Gemahlin von Kaiser Hal. Rondrian Paligan ist ein Großneffe Alaras, doch die beiden Familienzweige haben sich über die Politik zerstritten.

- *Invher ni Bennain* ist die Königin Albertainias und mit entsprechend kampfstarker Begleitung nach Elenvina gekommen: In Albertainia traut man Herzog Jast Gorsam alles zu.

- Herzog Jast erhob zugunsten von *Isora von Elenvina*, einer alten Feindin des Hauses Bennain, Anspruch auf die Herrschaft über Albertainia. Er behauptete, Isora sei Erbin des ehemaligen albertainischen Fürstengeschlechtes Ulaman, das zu Zeiten der Priesterkaiser ausgestorben sein soll. Der Fall ging vor das Reichsgericht, dem aber der Herzog selbst vorsitzt. Königin Invher weist diese Ansprüche natürlich als 'pittoresk' zurück.

- Königin Invher behauptet, der Herzog habe es aus Machtgründen auf Albertainia insgesamt abgesehen, das er unter seiner Verbündeten Isora von Elenvina besser kontrollieren könne. Die ehemalige Baronia von Elenvina ist entfernt mit dem Herzogenhaus verwandt.

- Für diesen Reichskongress ist eine Konfrontation zwischen Königin Invher und Herzog Jast unausweichlich. Man hoffte auf die Reichsregentin, um die Spannung zu entschärfen und eine offene Feindschaft zu verhindern.

- Generell ist bekannt, dass Königin Invher und der Großteil des albertainischen Adels mit dem Reich unzufrieden sind. Invher steht kurz davor, eine endgültige Entscheidung zu fällen.

FLAMMENZÜNGEN (II. INGERIMM)

DER ERSTE ZUSAMMENSTOß

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Straßen des nächtlichen Elenvina sind noch immer voller Leben, und aus so manchem gastfreien Haus dringt lautes Gelächter und Gejohle. Am Kyndocher Tor vorbei versucht ihr, noch rechtzeitig vor der Schließung zu den Zelten zu gelangen. Vor euch flaniert ein kleines Grüppchen aus Rittsfrauen und -männern des Kosch und Albernias bierselig die Kaiserallee entlang. Als die Tür einer Kneipe auffliegt, strömen sicherlich ein Dutzend Leute in den Wappenröcken der Elenviner Flusssgarde heraus, die sich ihre Piken gegriffen haben und damit auf die 'ausländischen' Ritter zumarschieren.

"Verruchtes Bennain-Pack, allesamt!", wird da gebrüllt, und "Euch werden wir die Reichstreue schon einbläuen!"

Die Albernier ihrerseits ziehen ihre Schwerter und sparen nicht mit Beschimpfungen: "Schaut, Jast Grausams Schoßhündchen!", ruft eine Frau mit einer Distel im Wappen, ein anderer schreit: "Eine Herzogenkrone ist euch wohl nicht gut genug, da lasst ihr euren Herzog nach einer Königskrone jagen, wie?"

Die Koscher stehen unschlüssig am Rande und versuchen, einzelne Streithähne zurückzuhalten, doch da gehen die Parteien auch schon mit den Waffen aufeinander los.

Wie so oft wird der drohende Konflikt zwischen den Herrschaften von den Gefolgsleuten vorweggenommen. Gehen die Helden nicht dazwischen, wird es hier auf der Straße ein Gemetzel mit Toten auf beiden Seiten geben, das die Beziehungen zwischen den beiden Familien Bennain und vom Großen Fluss noch weiter verschlechtert. Zwar sind die Albernier zahlenmäßig unterlegen und gehen mit Schwertern gegen die langen Piken an, doch die Ritter sind den Flusssgardisten in der Kampfausbildung und -erfahrung deutlich überlegen.

Die Helden sollten aus Gareth Erfahrungen im Handhaben wild gewordener Menschenmengen haben und können mit der Macht ihres Namens – immerhin haben sie gegen den Schwarzen Drachen gekämpft und Galotta besiegt – so einiges bewirken.

Doch keine der Parteien wird sich ohne Murren und weitere Drohungen zurückziehen, denn der Konflikt bleibt.

AUDIENZ BEIM HERZOG

Da die Helden dem Herzog noch eine Nachricht vom Boten des Lichtes mitzuteilen haben, werden sie sicherlich über kurz oder lang um eine Audienz bitten. Anderenfalls schickt der Erzkanzler den Helden und Rondrian einen Diener mit einer Einladung ins Grüne Kabinett: Der Herzog und der Erzkanzler wünschten die Helden zu sprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein Tiger in einem Käfig eilt der Herzog der Nordmarken im Grünen Kabinett mit langen Schritten auf und ab. Der prachtvolle Pelzhang macht den massigen Mann noch breiter, und seine dunklen Augenbrauen sind steil zusammengehoben. Auf einem Armstuhl sitzt äußerlich ganz ruhig sein Sohn, der Erzkanzler, dessen gerunzelte Stirn und gerötete Wangen die einzigen Anzeichen seiner Besorgnis sind. Als ihr eintretet, wendet sich der Herzog zu euch und spricht mit tiefer, grollender Stimme: "So, Ihr seid also jene Helden, die den alten Galotta in die Niederhöllen geschickt haben, wie? Und diesem untoten Drachen habt Ihr tüchtig in den Arsch getreten. Das Schicksal der Regentin und der Kronprinzessin ist allerdings fürchterlich. Demut und Respekt vor Mut und Tapferkeit. Nicht wahr, mein Sohn?"

Der Erzkanzler wiegt den Kopf hin und her. "Allzu oft wäre Klugheit – von manchen Toren mit Feigheit verwechselt – das Mittel der Wahl, Herr Vater. Doch niemals sah das Reich Rauls eine schwärzere Stunde, und niemals hätte es die führende Hand der Regentin dringender gebraucht als jetzt."

Der alte Herzog nickt langsam und betrachtet euch aus ruhigen Augen. "Eure Worte vor dem Kongress waren wohl gewählt. Euch scheinen wahrhaftig die Götter – und voran Praios – geschickt zu

haben, um dem Reich beizustehen. Doch nun ist Euer Teil getan, die Fakten liegen vor uns. Alles andere ist nun Sache von Leuten, die sich in der Politik auskennen."

"In der Tat", springt der Erzkanzler ein, "scheint die Zeit der Heldentaten vorüber zu sein. Die Sitzungen und Beratungen, die nun folgen, sind doch eher etwas für Beamte als für Helden."

"Sag ich doch!", grummelt der Herzog. "Doch nun interessiert mich das Schicksal meines Bruders, des Lichtboten. Eins steht fest, bei Praios, in Gareth kann er nicht bleiben. Der Erhabene zwischen Trümmern und Leichen! Wann wird mein Herr Bruder nach Elenvina kommen?"

Die Unterredung mit dem Herzog sollte in Folge kurz und knapp sein. Die Nachricht von Hilberian, dass er nicht nach Elenvina kommt, sondern seine Aufgabe in Gareth sieht, löst beim Herzog fast einen Wutausbruch aus.

"Kommt nicht? Ihr meint, er kommt nicht? Das kann nicht Euer Ernst sein! Das Reich steht am Abgrund, und der Bastard wühlt in den Trümmern? Herschleifen hättet Ihr ihn müssen! Was will der Mann noch in Gareth?"

Der bullige Mann brüllt diese Worte heraus und erdrückt die Helden fast körperlich mit seiner Wut. Interessant wird es, wenn die Helden sich beim Herzog nach dem Auge des Morgens erkundigen. Jast Gorsam und Prinz Hartuwal leugnen jede Vertrautheit mit diesem Objekt und seinem Verbleib (ersterer mehr schlecht als recht, letzterer überzeugend vorgetäuscht). Die Audienz wird in diesem Fall allerdings sehr schnell beendet, und der Erzkanzler ist gewarnt, dass die Helden die Politik nicht den Leuten überlassen werden, 'die sich damit auskennen'.

TÄTER UND OPFER

Sicherlich wird Graf Orsino von Falkenhag zu Beginn im Zentrum des Helden-Interesses stehen. Der Graf wohnt auf der Herzogenfeste, bewegt sich völlig frei in Elenvina und ist sich scheinbar keiner Schuld bewusst. Kommt es im Verlauf der Elenvina-Episode zur Konfrontation mit Orsino von Falkenhag durch die Helden, wird er ihnen einen Teil der Wahrheit seiner Geschichte erzählen und sich als Opfer einer Erpressung durch Herzog Jast Gorsam darstellen:

- Der 'Orden vom Auge' ist als halb geheimes, halb öffentliches Beratungsgremium bekannt. Nach dem Tod von so vielen seiner Mitglieder wollte Graf Orsino das Auge des Morgens in sicheren Händen wissen – und das waren seiner Meinung nach die des Herzogs der Nordmarken.

- Orsino von Falkenhag beging vor etwa fünfzehn Jahren einen großen politischen Fehler. Nur falls die Helden ihn ernsthaft mit einer Enttarnung oder Anklage bedrohen, wird er ihnen gestehen, dass er sich damals heimlich auf Seiten Answins stellte, als dieser sich nach Kaiser Hals Verschwinden auf den Thron des Mittelreichs setzte – eine Angelegenheit, die Orsino heute als "eklatante Fehlentscheidung" hinstellt.

- Jast Gorsam (der sich bei der Machtergreifung Answins selbst nicht gegen diesen stellte) konnte einiger Dokumente habhaft werden, die von Falkenhag belasten, und erpresste ihn fortan damit. Auch heute noch könnten diese Dokumente für Falkenhags politische Entehrung sorgen. (Siehe die Beschreibung des Grafen auf S. 61.)

- Orsino 'sicherte' nun in Gareth das Auge des Morgens, über dessen Aufenthaltsort er vage Informationen besaß, einerseits, damit es nicht in falsche Hände fiel, andererseits, um sich damit von Jast Gorsam freizukaufen.

- Dass Jast Gorsam das Auge mit Gold aufwiegen würde, war Orsino klar. Tatsächlich habe er für die überraschende Lieferung des Auges einen Teil der Dokumente erhalten. Doch einige besonders heikle Schriftstücke würde er nur durch das Geheime Reichssiegel bekommen. Das hat er dem Herzog bereits in Aussicht gestellt.

- Berichten die Helden von dem Tod Praiodan von Lurings, äußert der Graf Betroffenheit. Seine Anweisungen an Ifirnja von Mundtbach waren präzise, der Inquisitionsrat hätte am Leben bleiben sollen. Er murmelt: "Das wird mir der Herr Praios nie vergeben können."

● Doch Falkenhag ist ein Überlebenskünstler: Er warnt die Helden davor, ihn "ohne Beweise öffentlich mit dem Tod von Lurings in Verbindung zu bringen".

● Graf Orsino ist sich nicht zu schade, einen Bestechungsversuch zu wagen: Er versucht im Namen des Herzogs der Nordmarken eine Summe auszuhandeln, um das Geheime Siegel zu kaufen.

● Je nachdem, wie das Gespräch mit den Helden läuft, deutet Orsino sogar an, dass seine Treue zum Herzog allein auf dessen Besitz der Dokumente basiert und er, könnte er frei wählen, sich sicher für eine andere Seite entscheiden würde. Orsinos Schweigen über das Auge und das Siegel ist den Helden gewiss – immerhin würde er sich selbst am meisten belasten.

● Wo das Auge des Morgens aufbewahrt wird, vermag Orsino von Falkenhag nicht zu sagen. Er hat es dem Herzog bei seiner Ankunft auf Eilenwüd übergeben. Doch er äußert die Vermutung, dass der Herzog das Auge an seine Verbündete, Isora von Elenvina, weitergegeben hat, um es sicher zu verwahren.

Die ganze Wahrheit und Orsinos Verstrickungen mit dem Thronrüber Answin von Rabenmund können Sie in der Personenbeschreibung von Orsino von Falkenhag (Seite 61) sowie in dem Kasten **Historische Fakten** (S. 48) nachlesen.

Selbst wenn Graf Orsino ahnt, dass die Helden nun gegen Herzog Jast Gorsam vorgehen wollen, wird er diesen nicht davor warnen, sondern

sich zurücklehnen und abwarten. Er hat gegenüber dem Herzog seine Schuldigkeit erfüllt, zu mehr sieht er sich nicht verpflichtet.

Botschaft mit Folgen

Am Ende des Gesprächs der Helden mit Graf von Falkenhag (oder, falls es nicht zu einem solchen Gespräch kommt, bei einer Beobachtung desselben) erhält er von einem Boten ein versiegeltes Pergament. Der Bote kommt aus dem Kosch und weiß natürlich nichts über den Inhalt, kann aber sagen, dass die Botschaft vom Haushofmeister des Grafen käme. Der Graf wirft einen Blick auf das Siegel – es zeigt kein Wappen, sondern nur einen Daumenabdruck. Daraufhin wird er gedankenverloren das Gespräch beenden und sich verabschieden.

Dieser Brief stammt von Answin von Rabenmund, der Graf Orsino über dessen Rückkehr informiert. Zudem erhält der Graf auf diese Weise eine Elfenbeingemme, Answins zweiten Schlüssel für eine Schatzhöhle im Kosch, in der die beiden Männer eine eiserne Reserve für Notzeiten angelegt haben – und diese Zeit ist nun gekommen.

Jast Gorsams belastende Beweise gegen den Grafen werden irrelevant, sobald dieser den Brief gelesen hat, denn der Graf hängt sein Mäntelchen mal wieder nach dem stärksten Wind, und der bläst für ihn aus Answins Richtung. Der Graf wird diese Informationen natürlich streng geheim halten, die Botschaft verbrennen und so tun, als habe sich nichts verändert.

RECHT UND POLITIK

Die Helden wissen, dass Orsino von Falkenhag indirekt den Tod von Inquisitionsrat Praiodan von Luring zu verantworten hat und er das Auge des Morgens gestohlen hat. Mit Graf Rondrigan von Perricum haben sie sogar einen guten Leumund auf ihrer Seite, der für sie sprechen könnte.

Doch den Grafen von Falkenhag öffentlich anzuklagen hieße, auch den Herzog der Nordmarken zu unterstellen, er sei in den Diebstahl des Auges verwickelt. Den mächtigsten Mann des Reiches aber in seiner eigenen Herzogenstadt anzuklagen ist nicht weise, besonders, da der Herzog auch der oberste Richter des Reiches ist, der über Leute von hohem Stand zu Gericht sitzen kann.

Zudem haben sie keine Beweise gegen den Herzog oder den Grafen, die ihre Aussage untermauern. Der Leumund Rondrigan Paligans und der Helden stünde also gegen den des Grafen von Falkenhag und des Herzogs der Nordmarken. Damit würden sich die Helden

nur Ärger einhandeln und von der Elenviner Flussgarde schnell wegen Rufmordes in den Kerker befördert (zumindest würde der Versuch unternommen).

Und obwohl die Helden auch die Erleuchtete Elenvins und jüngere Schwester Praiodan von Lurings, *Praluciata von Luring-Zwillenforst*, auf ihre Seite zu bringen versuchen könnten, bliebe die Sachlage ohne Beweise gegen den übermächtigen Leumund des Herzogs doch dieselbe.

Graf Rondrigan kann hier die Stimme der Vernunft sein und die Helden darauf hinweisen, dass es politischer und tatsächlicher Selbstmord wäre, wenn man im Moment ohne sichere Beweise gegen den Herzog der Nordmarken vorgehe.

Diese Erkenntnis stößt auch dem Grafen Rondrigan bitter auf – denn der Herzog ist es gerade, der seinen Handlungen stets das Deckmäntelchen der Rechtmäßigkeit und Gerechtigkeit überwirft.

VERZEHRENDES FEUER (12. ÜBERGANG)

... ES LEBE DER KRONPRINZ!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schon zum Bersten gefüllten Straßen brodeln vor Menschen, die jubelnd und feiernd rote, blaue und weiße Bänder schwenken. Ein Gastwirt lässt ein großes Bierfass auf der Straße öffnen und schenkt Freibier aus, Männer und Frauen streuen Praiosblumen-Samen über die Passanten, und Gaukler zeigen ihre Kunststücke.

Eine dicke Wäscherin drückt dich herzlich an ihren Busen und raubt dir schluchzend fast die Luft. "Es geht wieder aufwärts! Das Reich hat einen Erben! Wir werden einen Kaiser bekommen! Ach, dass ich das noch erleben darf..."

Sie lässt dich los und schnäuzt auf die Straße. "Der Reichskongress hat nach Königin Rohajas Tod Selindian Hal als Erben des Kaiserthrones bestätigt. Der junge Prinz wird im kommenden Praios zu unserem Kaiser gekrönt werden. Bis dahin wird unser guter Herzog des Reiches Regent sein, um alles in die Wege zu leiten! Seht Ihr – es wird am Ende doch alles gut!"

Das Volk von Elenvina feiert – in Maßen. Nach den üblen Nachrichten der vergangenen Monde scheint es nun tatsächlich wieder aufwärts zu gehen. Die Feierstimmung wird allerdings bald steigen (siehe **Regentschaft auf sieben Jahre**, S. 44). Die korrekte Formulierung des

Reichskongress lautete jedoch: "... unter Vorbehalt der Rückkehr der Königin von Gareten, Almada, Darpatien und dem Kosch gilt Prinz Selindian Hal fürderhin als Erbe des Kaiserthrones."

IM HINTERGRUND

Abseits von der Kenntnisnahme der Helden findet ein Ereignis statt, das für den Verlauf der Geschichte immense Folgen hat. Ein Verwandter Königin Rohajas, Prinz Storko, bringt dem Erzkanzler ein versiegeltes Testament der verstorbenen Erbin des Kaiserreiches, das diese vor dem Abmarsch aus Gareth aufsetzte. Neben weiteren Paragraphen wird darin Graf Eslam vom Yaquirtal als Vater ihres ungeborenen Kindes hinter Selindian Hal in die Erbfolge des Reiches Rauls integriert. Natürlich ging Rohaja nicht wirklich davon aus, dass sie vor Wehrheim fallen würde. Wäre ihr Kind normal zur Welt gekommen, wollte sie dafür sorgen, dass neben ihrem Bruder auch der Vater Eslam für die Erziehung hätte sorgen können und, im unwahrscheinlichen Fall von Rohajas frühem Ableben, die Regentschaft übernehmen könnte. Eslam aber passt dieses Ereignis wunderbar in seinen neuen Plan. Bei der Testamentseröffnung sind Prinz Selindian, Erzkanzler Hartuwal, Prinz Storko und Graf Eslam anwesend. Die Teilnehmer beschließen auch auf Bitten Prinz Selindians, diese Information zunächst geheim zu halten, bis sich "der Kurs des Reiches gefestigt" hätte. Herzog Jast Gorsam wird vom Erzkanzler natürlich informiert.

КОНТАКТЕ ИВ ЕЛЕНВИНА

Um das Auge des Morgens für Selindian Hal wiederzubeschaffen, müssen die Helden zunächst einmal in Erfahrung bringen, wo es aufbewahrt wird. Von Graf Orsino haben sie ja schon den Hinweis, dass möglicherweise Isora von Elenvina für seine Sicherheit sorgt.

Suchen die Helden Informationen aus einer bestimmten Quelle, können andere wohlinformierte Leute natürlich entsprechende Kontakte vermitteln. *Miray al'Achad* zum Beispiel ist eine oft gesehene Kundin *Hartwines* im *Flussritter*, weil hier die Matrosen, Händler und Abenteurer verkehren, und kann von der Wirtin als Informantin in der Akademie empfohlen werden. Umgekehrt kann die Magierin den Helden den Weg zu Hartwine weisen, falls diese jemanden suchen, der sich mit der herzoglichen Familie auskennt.

Isora von Elenvina und Herzog Jast Gorsam waren sich einig, dass möglicherweise vorwitzige Diebe oder allzu rechtschaffene Helden zu einer Gefahr werden könnten, und ersannen eine Falle: nicht zu verbergen, dass man etwas verbirgt, um Diebe auf den Holzweg zu locken. Zur Abwechslung *sollen* die Hinweise auf das Auge des Morgens gefunden werden. Galottas Turm hielt man für eine gute Falle, da der Turm nicht nur ein gefährliches Hindernis für Diebe darstellt, sondern ein Einbruch hier auch auffällig und kaum zu vertuschen wäre. Einige der Kontakte hier können den Helden nach dem Einbruch in Galottas Turm (siehe Seite 49) als Ansprechpartner für die Herzogenfeste dienen.

ИМ ГÜLDENSCHATTEN

Ein phexischer Charakter wird sicherlich sofort das übelste Viertel Elenvinas aufsuchen, um Kontakt zu Informanten zu finden. Im praiostreuen Elenvina fällt das 'Armenviertel', der Güldenschatten, naturgemäß vergleichsweise klein aus. Direkt unterhalb des Praios-Tempels gelegen, bleibt nicht viel Schatten, sollte man meinen. Doch gibt es hier (und in den Arbeiterhäusern im Zentrum der Stadt) eine rege kleine Gemeinde des Fuchses. Mit professionellen Einbrechern ist es allerdings nicht weit her. Die schurkischen Phex-Gläubigen rekrutieren sich aus den Bettlern und Schauerleuten (während die wohlhabenderen Händler den Schrein in der Handelshalle aufsuchen).

Nach intensiven Versuchen der Praios-Kirche, den Phex-Kult aus den Schatten ins Licht zu zerren, ist man in Elenvina von einem festen Diebestempel abgekommen und wechselt mindestens einmal im Mond den Versammlungsort. Dementsprechend schwierig ist es, diesen zu finden.

Doch die beiden schmierigen Kneipen *Flussritter* und *Zum Enterhaken* im Güldenschatten bergen manch guten Informanten, und wenn man in der Handelshalle nach 'Ortskundigen' fragt, wird man hierher geschickt.

● *Der Flussritter*: Die fette Wirtin Hartwine interessiert sich für alles, was in der Herzogenfeste vorgeht, schließlich hält sie sich ja für 'Familie' – was sie auch jedem erzählt, der sich zu einem Gespräch mit ihr setzt (s. S. 34). Um stets über das Wohlergehen ihrer herzoglichen Vettern und Basen informiert zu sein, hält sie den Kontakt zum herzoglichen *Hausdiener Raduwald*, der ihr sehr verbunden ist. Raduwald seinerseits ist nicht der Schlaueste, aber gegen ein großzügiges Geschenk lässt er schon mal nachts eine Pforte auf oder gibt Hinweise, welche Wachen man schmieren kann. Hartwine weiß zudem "alles über diese Dirne Isora", die sich ins Vertrauen des Herzogs geschlichen habe, und kann die Verwandtschaftsbeziehungen zur stellvertretenden Leiterin der Magierakademie, Ruane von Elenvina, aufzeigen.

● *Zum Enterhaken*: Der lüsterne Wirt Barduron kennt einige Dirnen und Lustknaben, die von Besuchen der herzoglichen Dienerschaft berichten. Die herzogliche Familie sieht solche Hurerei aus Traviafurcht nicht gerne, so dass die Helden schnell eine Hauptfrau der Wache oder einen Sekretär finden können, der in den Armen eines wohlbezahlten Lustknaben / einer Dirne auf frischer Tat ertappt werden kann. Um sich das Wohlwollen der Helden zu sichern, plaudern solche Delinquenten natürlich gerne aus dem Nähkästchen des Hoflebens.

НÖFLИНГЕ

Natürlich ist der Hof zu Elenvina zurzeit mehr als beschäftigt, doch für Klatsch ist immer Zeit.

● Der Hofherold *Rondrian vom Berg zum Berg* spricht nur mit Leuten von Adel, deren Familien so distiguiert sind wie die seine. Nehmen die Helden jedoch Kontakt zu ihm auf, fühlt er sich hochgeschmeichelt und macht eine Ausnahme – was er den Charakteren natürlich mehrfach auf die Nase bindet.

● Der Kellermeister und Mundschenk *Valpo vom See* (ein Koscher) hält gute Beziehungen zu Graf Orsino von Falkenhag. Geben sich die Helden als dessen Freunde oder Vertraute aus, lässt Valpo gerne einige Informationen spielen, die jedoch 'nicht von ihm' sind.

● Die Leibdienerin der Siegelbewahrerin Ugdane vom Großen Fluss (Tochter des Herzogs), *Gertrieda*, ist hoffnungslos romantisch veranlagt. Sie hat Zugang zur Feste und zum Praios-Tempel und weiß vieles über die Familie vom Großen Fluss und Isora von Elenvina.

БЕСОПДЕРЕ КОНТАКТЕ

● *Jost Güldenkrant* verwaltet die Handelshalle (14) und verfügt über Kontakte zu allen größeren und kleineren Händlern der Stadt. Für ein phexgefalliges Bestechungsgeld oder eine Gegenleistung der Helden ist er gerne bereit, über die Herzogenfamilie, die Magierakademie oder ähnliches zu sprechen. Bei einem Gleichgesinnten kann er für ein entsprechend hohes Entgelt (50 Dukaten!) sogar Pläne der Herzogenburg beschaffen (dies dauert jedoch einige Stunden).

● Die junge Magierin *Miray al'Achad* ist die Tochter des stadtbekannten tulamidischen Pferdehändlers *Rashim al'Achad*. Miray ist eine Abenteuerseele und hat es nur mittels großzügiger Spenden ihres Vaters durch die strenge und praiosgefällige Ausbildung der Akademie geschafft. Zudem hasst Miray die stellvertretende Spektabilität *Ruane von Elenvina*, die Base Isoras, da diese es sich zur Aufgabe gemacht hatte, Miray während der Ausbildung die 'Flausen' und den 'südländischen Müßiggang' mit dem Stock auszutreiben.

ИНФОРМАЦИИ

Die Informationen, die die Helden über die obigen Kontakte erlangen können, sind vielfältig, je nachdem, bei wem Sie wonach fragen. Bauen Sie die Informationssuche so weit aus, wie Sie mögen – wenn Sie einen Straßencharakter oder Phex-Geweihten in der Runde haben, wird dieser sich hier beweisen wollen; besteht Ihre Runde nur aus Kämpfern, sollte die Suche nach den Informationen recht schnell und problemlos verlaufen.

Über Isora von Elenvina:

● Die Verwandte des Herzogs der Nordmarken ist eine politisch entschlossene Frau, die skrupellos ihre Fäden zieht und dabei keine Intrige scheut. Zudem hat sie Geduld und wartet den richtigen Zeitpunkt für ihre Pläne ab.

● Nachdem sie den Fürstenthron Albernias an sich gerafft hatte, wurde sie gestürzt und für zehn Jahre verbannt. Man munkelt, sie habe diese Jahre zu großen Teilen in Vinsalt verbracht, einige Jahre aber auch hier in Elenvina.

● Heute ist sie eine der engsten Vertrauten des Herzogs.

Verbindungen des Hofes zur Akademie:

● Eigentlich gibt es keine Verbindungen zwischen Hof und Akademie mehr.

● Der Leiter der Halle der Herrschaft, *Jorgen Raul Vittelbeck*, ist ein Tattergreis. Ehemals war er ein Vertrauter des Herzogs, doch diese Beziehung ist im selben Maße abgekühlt, wie die Verbindungen der Familie vom Großen Fluss zur Praios-Kirche wuchs.

● Die stellvertretende Spektabilität *Ruane von Elenvina* führt nun die Geschäfte in der Akademie. Sie ist eine Base der berüchtigten Isora von Elenvina.

● Isora von Elenvina hat Ruane von Elenvina im Herzogenpalast empfangen, und das trotz der Abneigung des Herzogs gegen jegliche Magie. (Das Datum dieser Zusammenkunft war der 7. Ingerimm abends, also unmittelbar nach Graf Orsinos Ankunft in Elenvina.)

● Weit spektakulärer war aber der Gegenbesuch Isoras am nächsten Tag in der Akademie, denn der fand mit der herzoglichen Kutsche und von der Flussgarde bedeckt in allen Ehren statt.

● Man sagt, der Herzog habe Isora von Elenvina wegen der Gerüchte über Galottas Rückkehr ausgeschiedt, damit sie Erkundigungen über

die Loyalität der Akademie, ihre Praios-Gefälligkeit und die Sicherheit vor Ort einholt.

- Phexische Kreise munkeln gegen ein entsprechendes Entgelt, dass der offizielle Besuch Isoras in der Magierakademie aber nur Deckmäntelchen für etwas anderes war. Vielleicht hat der Herzog seine Magiefeindlichkeit abgelegt, nun, da er in diesen Zeiten die Unterstützung der Akademie braucht?
- Von besonderem Interesse für Isora von Elenvina soll natürlich Galottas Turm gewesen sein, der aus gutem Grund seit Jahrzehnten versperrt ist. Man befürchtet wohl, dass mit dessen magischen Aktivitäten in Garetien auch sein Erbe hier in Elenvina erwacht.
- Der Besuch fand wohl auch statt, weil in den letzten Nächten wieder Licht in Galottas Turm flackerte. Das hat es seit Jahrzehnten nicht gegeben.

Aus dem Umfeld der Flussgarde:

- Die Sicherheitsmaßnahmen in der herzoglichen Feste sind natürlich verstärkt worden – immerhin sind der Adel und die Regierung des Reiches zu Besuch.
- In der Feste werden keine besonderen Kammern stärker bewacht als vorher.
- Kürzlich fuhr Isora von Elenvina unter dem Geleit der herzoglichen Flussgarde in der Kutsche des Herzogs zur Magierakademie. So etwas hat es seit dem Magieverbot noch nie gegeben.
- Dabei wurde eine extrem schwere Kiste in die Akademie gebracht, die gut bewacht wurde und 'Spenden des Herzogs' enthielt, um die leere Kasse der Schule aufzubessern.

Aus dem Umfeld der Akademie:

- Ruane von Elenvina hat seit der Rückkehr ihrer berühmten Base und 'Thronräuberin' Isora keinen Kontakt mit ihr gehabt.
- Früher hat die stellvertretende Akademieleiterin immer schlecht von Isora geredet.
- Am 7. Ingerimm wurde Ruane in die Herzogenfeste gerufen. Die ganze Akademie war in Aufruhr, weil alle glaubten, nun werde die Auflösung der Schule verkündet. Das war jedoch nicht der Fall.
- Was Ruane mit ihrer Base Isora besprochen hat, ist nicht bekannt.
- Am nächsten Tag kam Isora sogar mit Spenden zur Akademie gefahren – man munkelt, der Herzog habe das Geld nicht direkt an die Magierschule geben wollen.

Zu Galottas Turm:

- Der Turm gehörte vor mehreren Jahrzehnten Gaius C.E. Galotta, den die Helden in der Schlacht in den Wolken getötet haben. Der Magus war Spektabilität der Akademie, bevor er von Kaiser Reto als Hofmagus berufen wurde.
- Galotta war damals ein Abgänger der Elenviner Beherrschungsakademie.
- Während Galottas Aufenthalt in Gareth blieb der Turm sein Eigentum.
- Als man nach Galottas Entehrung am Kaiserlichen Hof den Turm räumen wollte, gab es dort mehrere Todesfälle. Antimagier konnten nichts ausrichten; die Priesterschaft des Praios ließ die Akademie nicht in den Turm – das hätte bedeutet, eine weitere Schwäche zuzugeben.
- Wegen des Turms gab es die ersten Differenzen zwischen Spektabilität Vittelbeck und Herzog Jast Gorsam.
- Seit 25 Jahren ist der Turm nun verbarrikadiert. Tatsächlich sogar seit fast genau 25 Jahren. (Galotta wurde am 18. Peraine 1002 BF vom Kaiserhof verbannt.)
- In Galottas Turm hat man vor kurzem nachts Licht gesehen.

Aus dem Umfeld des Praios-Tempels:

- In der Wehrhalle ist man empört über den jüngsten Kontakt des Herzogenhofes zur Magierakademie.
- Die Erleuchtete Praluciata von Luring-Zwillenforst hat bereits eine Protestnote in die Alte Feste gesandt. (Die Erleuchtete ist übrigens eine Schwester des ermordeten Praiodan von Luring.)
- Auch wenn der Kontakt 'nur' von Isora von Elenvina und keinem direkten Mitglied der Herzogenfamilie ausgegangen sei, bestehe doch kein Zweifel, dass sie nur im Auftrag ihres Herrn, des Herzogs, gehandelt habe.

Zur Herzogenfeste:

- Die Sicherheitsmaßnahmen wurden zur Abschlussfeierlichkeit des Kongresses außerordentlich verschärft. Etwa 30 Flussgardisten sollen vor Ort für die Sicherheit sorgen.
- Am Morgen nach dem Besuch der Helden in Galottas Turm werden besonders die herzoglichen Räume durch zusätzliche Wachen gesichert.
- Von magischer Sicherheit will der Herzog nichts wissen, da er der Praios-Kirche verbunden ist.
- Pläne der Burg gibt es bei entsprechenden Kontakten (Jost Guldengkraut, Valpo vom See o.ä.), allerdings nur vom Neuen Schloss – Pläne vom Alten Schloss mit den Wohnräumen der herzoglichen Familie gibt es nicht, sie könnten höchstens von entsprechend Kundigen aus dem Gedächtnis angefertigt werden. Dass die Helden jemanden mit Zugang zu den Räumen des Herzogs selbst finden, ist unwahrscheinlich.

VERBINDUNGEN ZUM ADEL

Vielleicht haben die Helden in früheren Abenteuern andere Adlige kennen gelernt, die ihnen hier von Nutzen sein könnten. Beispielsweise wären Graf *Alrik Custodias von Gratenfels* (*Über den Greifenpass*), Gräfin *Allechandriel Quellentanz* oder Baron *Alarich von Falkenwind* aus der *Simyala-Trilogie* oder von Ihnen anderweitig in die Runde gebrachte Beziehungen zu anderen Persönlichkeiten. Solche Verbindungen können die Informationsbeschaffung sehr vereinfachen.

Ein verhängnisvoller Abend

Rondrigans Bitte

An einem Abend, an dem Ihre Helden noch keine Planung haben (oder Sie das Einsteigen in Galottas Turm noch hinauszögern möchten) bittet Graf Rondrigan Paligan die Helden mit einem Anliegen zu sich: "Ein großer Teil Adliger aus Albernien werden sich heute Abend auf Einladung des Pfalzgrafen von Fuchsgau auf das Gut Grötzentrutz begeben, um Pferde zu begutachten. Ich sehe diesem Ereignis mit Sorge entgegen, da die Beziehungen zwischen den Adligen Albernias und der Nordmarken nicht zum Besten stehen, wie Ihr ja wisst. Da Gräfin Franka Salva Galahan sich auch dort hinbegeben wird, möchte ich Euch bitten, sie zu begleiten, um ganz sicher zu gehen, dass nichts Unvorhergesehenes geschieht."

Fisch und Kropf

Die Helden werden sicherlich mit der albernischen Gruppe anreisen – die Gräfin stellt die Helden den unten namentlich aufgeführten Adligen vor. Vor Ort stellt sich dann heraus, dass Rondrigans Sorge angemessen war, denn der Pfalzgraf hat auch Nordmärker Adlige zur Pferdeschau eingeladen.

Die Anwesenden sind u.a.:

- **Albernier:** *Franka Salva Galahan*, Gräfin von Honingen; *Rhianna Conchobair*, Gräfin von Winhall; *Bragon Fenwasian*, Baron von Weyringen; *Ewain Stephan mittleren Hauses*, Baronin von Albenrutz
 - **Nordmärker:** Kronprinz *Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss*; Prinzessin *Ugdane vom Großen Fluss*; ihr Gemahl *Jast Irian von Crumold*, Graf zu Bredenhag (ein Albernier); *Orsino von Falkenhag*, Graf vom Angbarer See (ein Koscher); *Isora von Elenvina*, Edle zu Elenvina; *Welferich von Schradok*, Pfalzgraf von Fuchsgau
- Während Sie die meisten Adligen in diesem Konflikt ruhigen Gewissens entweder voll der einen oder anderen Seite zuweisen können, stellen zwei eine Ausnahme dar: Rhianna Conchobair ist – als Tochter der ehemaligen albernischen Thronräuberin Isora von Elenvina – eine heimliche Verbündete der Nordmarken, während Jast Irian von Crumold, der im Praios diesen Jahres die Prinzessin Ugdane geheiratet hat, ganz offen mit den Nordmärkern anreist.

Gut Grötzentrutz

Dieser ländliche, kleine Vorort von Elenvina ist nur einen Steinwurf von der Herzogenstadt entfernt. Natürlich sind auch hier Adlige aus fernen Provinzen untergekommen – hauptsächlich aus Weiden –, so dass der Eindruck der Gedrängtheit auch hier herrscht.

Anders sieht es auf dem Gestüt des Pfalzgrafen Welferich von Schradok und Elenvina aus: Den nervösen Vollblütern zuliebe herrscht hier Ruhe, Ordnung und peinliche Sauberkeit – immerhin ist dies das ursprüngliche Gut der berühmten 'Elenviner'.

Neben dem *Gutshaus* gibt es ein großes, langes *Stallgebäude* sowie eine große *Scheune*. Hinter dem Stallgebäude schließt sich eine kleinere umzäunte *Weide* an, daneben liegt eine sandige *Reitbahn*.

Auf der Weide grasen friedlich die zu begutachtenden Pferde – hauptsächlich Stuten mit Fohlen und einige zugerittene Dreijährige.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gestüt ist erreicht. Ihr reitet über den abendlichen Hof zu einer umzäunten Weide, wo ihr bereits eine große Gruppe edler Damen und Herren am Zaun stehen seht, während ein Herr in blau-grüner Samtkleidung die Vorzüge der Tiere erläutert.

Als ihr euch nähert, wenden sich die sicherlich anderthalb Dutzend Leute zu euch um, die meisten mustern euch abschätzig. Der in Blau-Grün gekleidete Herr kommt euch entgegen. "Ah, die Damen und Herren aus Albernia. Willkommen auf Gut Grötzentruz! Überlasst Eure Tiere dem Stallgesinde und gesellt Euch zu uns – Seine Liebden der Kronprinz hat uns mit seinem Gefolge die Ehre gegeben, Interesse für unsere Zucht zu zeigen. Nur heran, Ihr Herrschaften – es ist genug Platz für alle da."

Damit wendet sich der Pfalzgraf wieder seinen hochgestellten Gästen zu. Das Gesinde läuft herbei, um euch die Pferde abzunehmen. Die Herrschaften aus Albernia zögern ein wenig, doch dann murmelt Baronin Ewain: "Sie werden uns schon nicht an die Kehle gehen – noch nicht."

Die Gräfin von Honingen nickt und schwingt sich vom Pferd, doch steht ihr die Sorge ins Gesicht geschrieben. Und Baron Bragon erwidert: "Darauf würde ich nicht wetten. Ich halte mein Schwert bereit."

Fast zwanzig Albernier stehen ebenso vielen Nordmärkern gegenüber, und alle haben die Schwerter griffbereit. Die Vorführung der kostbaren Elenviner Vollblüter gerät darüber fast in den Hintergrund.

Pfalzgraf Welferich, der Gastgeber, hat eigentlich den strikten Befehl, keine Pferde der herzoglichen Gestüte an den Adel anderer Provinzen zu verkaufen, doch eine Anfrage von Königin Invher zur Begutachtung der Tiere mochte er nicht abschlagen, um die sowieso vorhandenen Spannungen nicht noch weiter zu verschärfen. Doch Kronprinz Hagrobald und Isora von Elenvina sind an einer Verringerung dieser Spannung nicht interessiert. (Zu den Personen siehe **Dramatis Personae II**, S. 61.)

Isora von Elenvina lässt sich gerne mit den Helden auf ein Gespräch ein und scheint auch den Alberniern gegenüber nicht unfreundlich zu sein – wird von diesen aber demonstrativ geschnitten, als wäre sie Luft. Die geübte Intrigantin lässt sich jedoch nicht aushorchen.

WINHALLER WOLFSJÄGER

Zunächst führt der Pfalzgraf die Gruppe inklusive der Helden durch das Gestüt. Für Pferdenarren und -züchter liegt hier die Geschichte der modernen Pferdezucht begründet, woran auch fünf Plaketten im Stall erinnern: Die Tafeln nennen an die Shadif-Stammväter der fünf Elenviner Zuchtlinien: *Chalik al-Kalif*, *Nazir al-Orhima*, *Cherun al-Damacht*, *Alrik al-Djinn* und *Shabob al-Raschtul*.

Hier kommt die Gruppe auch an einem großen Hundezwinger vorbei, in dem die Winhaller Wolfsjäger für die herzogliche Jagdgesellschaft gezüchtet und gehalten werden. Als die Albernier an dem Zwinger vorbeigehen, brechen die Hunde in entsetzlichen Lärm aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem Bretterverschlag ruht eine Meute von kräftigen Winhaller Wolfshunden, jenen tüchtigen und angriffslustigen Jagdtieren, die ihren Ursprung in den Winhaller Zwingern haben. Kaum nähert ihr euch mit der albernischen Gruppe, hebt ein lautes Knurren, Bellen und Geifern an. Ein Dutzend sehniger Hunde werfen sich krachend gegen den Holzverschlag und schnappen durch die Ritzen, als gälte es, einen Hasen zu jagen.

Kronprinz Hagrobald lacht spöttisch und meint lapidar zu seinen Begleitern: "Die guten Tiere sind auf Albernier abgerichtet."

So können wir sie aus den Fuchshöhlen aufstöbern, in die sie sich üblicherweise feige verkriechen!"

Die Nordmärker Adligen lachen über seinen Scherz und schreiten voran, doch die Mienen der Albernier verfinstern sich. Gräfin Franka beschwichtigt ihre Begleiter: "Lasst sie scherzen, Ihr Edlen Albernias. Niemand soll sagen, im *Königreich* am Großen Fluss verstünde man weniger Humor als im *Herzogentum*."

Mit dieser Unterscheidung der Wichtigkeit hellt die kluge Gräfin die Gemüter der Albernier zwar nicht auf, doch ihre Worte erzielen eine gewisse Beruhigung.

Graf Orsino von Falkenhag bietet der Gräfin von Honingen den Arm und geleitet sie an dem Zwinger vorbei.

Tatsächlich ist die Wut der Hunde nicht auf einen Zufall zurückzuführen, doch das weiß der Kronprinz selbst nicht. Rhianna Conchobair hat ein Mittelchen auf den Mantel von Franka Salva Galahan träufeln lassen, das ein speziell für Hunde präpariertes Berserker-Elixier ist (siehe **Das Bestinoid**, S. 43).

Wenn die Helden zunächst Orsino von Falkenhag im Verdacht haben – umso besser. Der Graf kann Ihnen als Ablenkungsmanöver dienen und sich in einem entscheidenden Augenblick entfernen, während sich Isora von Elenvina immer sorgsam in der Nähe der Helden aufhält, um ein Alibi zu haben – die Vorwürfe des Attentats würden sich sonst von albernischer Seite schnell gegen sie richten.

Das Motiv der beiden Frauen ist recht einfach: Sie wissen um des Herzogs bestehende Pläne, Albernia mit Waffengewalt in die Knie zu zwingen, und wollen Gräfin Galahan, die ihnen bei diesen Plänen im Weg steht, unauffällig beseitigen. Eine Eskalation der Ereignisse in Elenvina nehmen sie dabei bewusst in Kauf – benehmen sich die Albernier hier daneben, hat man einen Grund mehr, sie einsperren zu lassen.

DAS ATTENTAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder bei der Koppel angelangt, lässt Pfalzgraf Welferich einige Mägde und Knechte einzelne Tiere vorführen. Doch außer Gräfin Franka, Prinzessin Ugdane und Isora von Elenvina sind nur wenige Herrschaften wirklich an den Tieren interessiert; die anderen flanieren durch den abendlichen Gutshof.

Nach einem jungen und wilden Fuchshengst mit kraftvollem Gang und schöner Haltung wird nun eine zarte und elegante Schimmelstute hereingeführt. Der Pfalzgraf selbst entschuldigt sich, als der Kronprinz ihn zu sich winkt, und so zählt der Zuchtmeister euch die Qualitäten des Tieres auf und fügt dann hinzu: "Man darf sich jedoch nicht von ihrem Äußeren täuschen lassen. Shadime wirkt wie ein gefügiges Pferd für unsichere Reiter, doch sie hat ihren ganz eigenen Willen. Aber ein echter Liebhaber wird die fantastische Gangart des Tieres sofort erkennen, die dieses kreative Pferd besitzt, das unzweifelhaft der Linie des großen Cherun al-Damacht entstammt, des 'Glänzenden' unter den ..."

Dem Pfalzgrafen bleibt das Wort in der Kehle stecken, als sich ein wildes und vielstimmiges Kläffen nähert und huschende Schatten heranspringen, vorbei an einigen sehr verblüfften Grüppchen albernischer und nordmärkischer Adliger. Das Bellen verwandelt sich in ein vielstimmiges Knurren, als die Winhaller Wolfsjäger durch euch hindurchschnellen. Die bedrohlich gefletschten Zähne und blitzenden Augen der Tiere verheißen Unheil.

"Ein Attentat!", brüllt Baron Bragon Fenwasian zornig und greift nach seinem Schwert.

Lassen Sie die Helden reagieren. Sie haben es mit einem Dutzend abgerichteter Jagdhunde zu tun, die sich alle auf Franka Salva Galahan werfen, um sie in Stücke zu reißen. Die Gräfin und Baron Bragon ziehen schnell ihre Waffen, doch die Helden dürften darin geübter sein. Gräfin Isora von Elenvina trägt übrigens Reitkleidung und ist unbewaffnet.

Die Helden sollten allerhand zu tun haben, die acht bis zehn Hunde von Franka Salva Galahan fernzuhalten, die sich zunächst auf sie stürzen, um sie *niederzuwerfen*, und dann danach trachten, sich in sie zu *verbeißen*. Die Tiere sind stark auf die Gräfin fixiert; werden sie jedoch attackiert, wenden sie sich zu dem Angreifer um und stürzen sich auf

ihn. Haben sie dann wieder Luft, wenden sie sich wieder der Gräfin zu.

Hat ein Held die SF *Aufmerksamkeit* und nutzt sie während des Kampfes, können Sie ihm den Kampfslärm aus dem Hof bereits beschreiben (siehe **Blutschuld**, unten auf dieser Seite).

12 Winhaller Wolfsjäger

Biss: INI 8+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+2 DK H

LeP 20 **AuP** 75 **KO** 7 **RS** 2 **MR** 1 / 1 **GS** 11 **GW** 4

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (-6)

Nach dem Kampf ist die Gräfin schwer verletzt und bedarf der Heilung (möglicherweise magischer Heilung durch einen der Helden). Dies hält zumindest einige der Helden weiterhin bei der Gräfin, während die anderen nun dem Kampfslärm aus dem Hof hinter der Stall-ecke folgen können.

Das Bestinoid

Ein alchemistisches Mittel, das fast in Vergessenheit geraten ist, ist das Bestinoid, das Tiere in reißende Bestien verwandelt (Gerüche über diese Substanz könnten den Helden in **Tal der Finsternis** begegnet sein). Dabei schaltet es Vernunft und Überlebenstrieb, ja, sogar Mutterinstinkt des Tieres völlig aus, so dass das Tier blind angreift, um zu töten.

Entwickelt wurde das Bestinoid von *Fharuqa*, der Hofalchimistin Kaiser Pervals, die die bösartige Ader ihres Herrn offensichtlich teilte – denn die Substanz eignet sich eigentlich nur für hinterhältige Attentate und Hetzjagden auf Menschen.

Das Besondere am Bestinoid aber ist die Tatsache, dass man eine zweite Komponente dazu herstellen kann. Die erste, das klassische Bestinoid, ist das *Furoriturum*, das die Tiere etwa eine halbe bis eine Stunde nach dem Trinken in Raserei versetzt, die zweite, das *Destinatum*, lockt sie auf mehrere hundert Schritt zu einem Ziel. Die Wirksamkeit der beiden Substanzen hält sich, einmal aufgetragen, einige Stunden lang.

Da das Bestinoid sehr selten ist, gelingt eine vage Identifikation anhand des Geruchs einem Alchimisten nur bei einer *Alchimie*-Probe +9.

Blutschuld

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwerter klirren gegeneinander, Schreie und Keuchen sind aus dem Hof zu hören, doch der direkte Einblick bleibt euch durch die Ecke des Stalls verwehrt. (*Heldenaktionen.*)

Als ihr um die Ecke lauft, erblickt ihr den Adel Albernia und der Nordmarken in einem verbissenen Kampf. Wer eine Waffe halten kann, ringt zornig mit seinem Gegner, und nur die kampfungeübten Damen und Herren hocken weinend und verstört in einer Ecke. Als ihr herankommt, liegen schon zwei der Streitenden in ihrem Blut, eine dritte sinkt gerade von Kronprinz Hagrobalds Schwert getroffen zu Boden.



Schreiten die Helden nicht ein, kann es auch noch weitere Tote geben. Bei Baron Fenwasians Ruf gingen beide Seiten von einem Attentat auf ihre eigenen Verbündeten aus und versuchten, dem Gegner zuvorzukommen: Die sowieso gespannte Beziehung zwischen den Häusern Bennain und vom Großen Fluss explodierte.

Die Berichte der verstörten Höflinge und Adligen sind alle gleich: Durch die Hunde vorgewarnt, gingen die Nordmärker und Albernier bei dem Ruf sogleich aufeinander los, 'um sich zu verteidigen'.

Der Nordmärker Pfalzgraf *Welferich von Schradok und Elenvina* ist tot, die albernische Baronin *Ewain Stepahan m.H.* von Albenrutz ist tödlich verletzt. Isora ist übrigens eine Verwandte des toten Pfalzgrafen und kniet deshalb still und blass neben ihm.

Doch einer magischen Heilung der Verwundeten stellt sich der selbst verletzte Kronprinz Hagrobald entschieden in den Weg: "Die Magie ist dem Herrn Praios unheilig, welcher Natur sie auch sei. In Elenvina wird daher Zauberei unter Strafe verboten." (Und er lässt sich dabei auch nicht auf eine Diskussion ein, ob dieses Gut überhaupt noch zu Elenvina gehört oder nicht.)

Dieser kurze Augenblick der Verzögerung reicht, um jegliche Hilfe an der Baronin zu spät kommen zu lassen – sie ist tot. (Befindet sich ein Priester unter den Helden, sollte die Baronin bereits tot sein, sobald er zu einem Heilungsversuch ansetzen kann.)

Bragon Fenwasian schimpft über die "Mordmarken – als hätte man es nicht geahnt!"

Untersuchungen

Die Helden werden nicht lange auf dem Gutshof herumschnüffeln können, bevor sie von Kronprinz Hagrobald des Hofes verwiesen werden. Einige Details können sie jedoch herausfinden:

- 4 TaP* bei einer *Tierkunde*-Probe oder 1 TaP* bei einer *Abrichten*-Probe verraten dem Kundigen, dass sich Winhaller Wolfsjäger eigentlich nicht auf menschliche Beute hetzen lassen.

- 7 TaP* bei einer *Sinnenschärfe*-Probe lassen den Helden erkennen, dass sich auffällig viele Hunde auf den linken Arm der Gräfin gestürzt haben. (Auch ein Held, der die Wunden der Gräfin versorgt, kann entdecken, dass dieser Arm am schlimmsten zerfleischt wurde.)

- Wer den linken Ärmel näher untersucht, finden durch eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 Flecken mit einem seltsamen Geruch – das *Destinatum* (siehe Kasten). Weitere Hinweise kann die Alchimistin in Elenvina (s. S. 34) geben.

- Der Riegel am Hundezwinger war zurückgeschoben. Wer ihn geöffnet hat, das vermag niemand aus dem Gesinde zu sagen. Als die Helden dort vorbeigingen, war er noch vorgeschoben. (Gräfin Rhianna hat ihn heimlich geöffnet.)

- Am Zwinger findet sich auch eine rot-purpurne Feder, die zu keinem Federvieh auf dem Hof passen mag (siehe **Federn**, S. 44).

- Zur Anwesenheit der Nordmärker lässt sich herausfinden, dass diese schon eine halbe Stunde vor der Ankunft der Albernier eingetroffen sind. Gezieltes Nachfragen beim Gesinde eröffnet, dass tatsächlich kurz nach der Ankunft der Nordmärker die Unruhe der Hunde begann (nämlich von dem Augenblick ab, in dem Isora von Elenvina ihnen das Bestinoid verabreichte).

- In der Tränke der Hunde befindet sich noch ein Rest des Wassers,

mit dem das Bestinoid verabreicht wurde. Diese Tränke ist durch eine Klappe von außen befüllbar, ohne dass man den Zwinger öffnen muss.

● Eine Durchsuchung der Adligen vor Ort ist natürlich völlig indiskutabel, der Vorschlag allein wird vom Prinzen Hagrobald bereits als Unverschämtheit und Rufmord verdammt.

Die Albernier sammeln ihre Toten und Verletzten ein und ziehen von dannen – jeder gibt dem anderen die Schuld und schwört Vergeltung. Gräfin Franka versucht allerdings, ihre Landsleute ein wenig zu beruhigen: “Es scheint ein Unfall gewesen zu sein.”

Die Nordmärker tun selbigen und ziehen mit dem Leichnam des Pfalzgrafen direkt zu Herzog Jast Gorsam.

Federn

Am nächsten Tag haben die Helden Zeit, bei der einzigen Alchimistin Elenvinas, Korina Bächerle, Nachforschungen anzustellen (s. S. 34). Dort lässt sich (mit entsprechenden Drohungen) tatsächlich in Erfahrung bringen, dass die Alchimistin das Rezept des Bestinoids kennt und dass sie kürzlich zwei Fläschchen, das Furorikum sowie das Destinatium, an eine kräftige, aber verhüllte Dame mit Schwert verkauft habe, die als Bezahlung seltene rot-purpurne Federn, angeblich von einem Feenwesen, hinterlassen habe (die verschleierte Gräfin Rhianna Conchobair). Frau Bächerle kann den Helden eine dieser Federn zeigen, die derjenigen Feder ähnelt, die sie auf Gut Grötzentrutz gefunden haben – sie scheinen von derselben Kreatur zu stammen.

Ein ODEM ARCANUM (den sich Frau Bächerle in ihrem Laden allerdings verbietet) bringt bei 12 ZFP* eine schwache, latent magische Aura zutage. Ein ANALYS ARKANSTRUKTUR +7 lässt bei 6 ZFP* eine vage Struktur von Feenmagie erkennbar werden – doch auch die ist außerordentlich schwach.

Bericht bei der Gräfin

Im Zeltlager angekommen (es wurde parallel nach einem Peraine-Priester geschickt), bittet die Gräfin in Anwesenheit des besorgten Grafen Rondrigan die Helden um einen Bericht der Geschehnisse. Äußern sie die Vermutung, dass es sich tatsächlich um ein Attentat gehandelt hat, oder sprechen gar einen Verdacht gegen Gräfin Rhianna aus, wird sie die Helden um Stillschweigen bitten:

● Die Situation ist so oder so außerordentlich angespannt. Offiziell sollte der Zwischenfall trotz der Indizien der Helden ein Unfall bleiben – die Folgen wären sonst nicht abzusehen.

● Gräfin Rhianna Conchobair ist Albernierin und gehört dem engeren Kreis der Familie Bennain an. Daher hat sie überhaupt keinen Grund, ein Attentat auf sie selbst (Franka) auszuüben.

● Nebenbei betont Franka, dass niemand die Tochter des großen Schwertkönigs zu so etwas fähig halten würde.

● Möglicherweise möchte jemand die angespannte Stimmung zum Eskalieren bringen – doch wer das auch sei, dem müsse entgegenge-wirkt werden.

Lockere Schwerter

Der Zwischenfall sorgt dafür, dass Elenvina einem brodelnden Vulkan gleicht, der beim geringsten Anlass ausbrechen könnte. Die Albernier begeben sich nur noch von ihren Soldaten oder Rittern begleitet aus dem Lager, und die Nordmärker fluchen hinter vorgehaltener Hand auf die ‘toll gewordenen Hunde’ aus dem Königreich.

Nach Belieben können Sie noch ein oder zwei weitere Situationen einstreuen, in denen die Helden die eine Seite vor dem Zorn der anderen retten müssen.

RAUCHEPDE TRÜMMER (13. JÄGERIMM)

REGENTSCHAFT AUF SIEBEN JAHRE

Nehmen einige oder alle adligen Helden an den folgenden Sitzungen des Reichskongresses statt, wird ein recht unspektakuläres Ereignis sehr spektakuläre Folgen haben: Reichserzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss (der Sohn des Herzogs der Nordmarken) lässt in Abwesenheit der Regentin die Reichserzämter neu wählen – den Reichserztruchsess und den Reichserzadmiral. Vordringlich gilt dies natürlich, um die Regierung des Neuen Reiches wieder funktionsfähig zu machen und die Kaiserkrönung Selindian Hals vorzubereiten, der als nächster Erbe in der Thronfolge gilt. Da Reichserzmarschall Leomars Tod nicht gesichert ist, wird dessen Amt nicht neu besetzt.

Nach der Ernennung seines Vaters zum Reichsregenten aber lässt der kluge Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss die neuen Reichserzämter abstimmen, ob man Rohaja wirklich als tot ansieht oder ob sie als verschollen gilt. Ganz in seinem Sinne (und teils von ihm manipuliert) stimmen sie dafür, dass es keinen sicheren Beweis für den Tod der Kronprinzessin gibt (will sagen: der Leichnam fehlt, die Zeugenaussagen sind nicht definitiv). Im gleichen Atemzug setzen sie wie schon bei Kaiser Hal eine Frist an, nach deren Ablauf Kronprinzessin Rohaja als tot gilt und der nächste Erbe in der Thronfolge auf den Kaiserthron berufen wird: In diesem Fall sind es sieben Jahre.

Großfürst Selindian betrachtet diese Entwicklung wie ein Großteil des Adels des Raulschen Reiches mit ungläubig dämmernder Erkenntnis: Mit der Wahl der Reichserzämter und des Regenten Jast Gorsam haben sie diesem sämtliche Macht in die Hände gespielt. Sicherlich mit Hilfe seines intriganten Sohnes Prinz Hartuwal, des Reichserzkanzlers, ging der Plan des Nordmärkers auf, sich für die nächsten sieben Jahre die Macht als Reichsregent zu sichern, anstatt in ein paar Monaten die Regentschaft an einen Kaiser Hal II. abgeben zu müssen.

Zwischen den Stühlen sitzt hier Prinzessin Yppolita von Gareth, die ins Bornland verbannte Schwester Königin Rohajas. Als Magierin ist Prinzessin Yppolita durch das Garether Pamphlet vom Thron ausgeschlossen, es sei denn, ein Reichskongress würde das Gesetz aufheben. Der Großfürst hingegen wird von den Nordmärkern zunächst mit dem Zugeständnis abgespeist, sich zum König Almadas krönen zu lassen,

und später, wenn sich die Situation beruhigt hat, auch die anderen Königskronen (Kosch, Darpatien, Garetien) zu erhalten.

Und während der Großteil des Reiches zustimmend anerkennt, dass der neue Reichsregent das Chaos dieser Zeiten mit starker Hand bekämpfen kann, wagt eine Königin den Ungehorsam.

DIE REICHS-ERZÄMTER

Vor dem Fall der Reichsspitze befanden sich die Erzämter in folgenden Händen:

Reichserzkanzler: Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss

Reichserztruchsess: Fingorn von Mersingen – *starb in der Neuen Residenz, als die Fliegende Festung darauf stürzte.*

Reichserzadmiral: Rudon von Darbonia zu Mendena – *auf der Reise nach Harben verstorben.*

Reichserzmarschall: Leomar vom Berg – *verschollen*

Auf dem Reichskongress zu Elenvina werden die Ämter der Verstorbenen formal neu gewählt. (Einige der vier Ämter werden auch weiter Bestand haben, doch insgesamt werden sie in Zukunft an Bedeutung verlieren, so dass ihre Inhaber außer für die Wahl des Regenten kaum von Belang sind.)

Die neuen Amtsinhaber sind Graf Orsino von Falkenhag als Reichserztruchsess und Baron Avon Nordfalk als Reichserzadmiral.

Der Reichsverrat Alberbias

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Impertinent!”, platzt es aus Königin Invher ni Bennain heraus, die aufspringt und anklagend auf den neuen Reichsregenten weist. “Zuerst haltet Ihr Eure Truppen zurück und lasst die Soldaten anderer Provinzen sterben, um Euer Land zu schützen. Dann zieht Ihr eine Anklage an den Haaren herbei, um Uns um Alberbia zu bringen, das sich rechtmäßig in der Hand der Bennains befindet. Und nun nutzt Ihr das Elend des Reiches und den Tod der

Kronprinzessin für Eure intriganten Machenschaften. Alles, was Euch interessiert, ist die *Macht*, nicht das Wohl des Reiches!”

Invher ni Bennain wendet sich zum Reichskongress und spricht zum Adel aller Provinzen: “Seht Ihr nicht, was hier geschieht? Der Reichserzkonzler hat einen Tag wie diesen von langer Hand vorbereitet. Heute ist die Gelegenheit günstig! Nun liegt das Wohl des Reiches allein in den Händen der Familie vom Großen Fluss; jener Familie, die Weiden bedrohte, die das Reich für sich bluten ließ und die nun nach anderer Reiche Kronen greift. Ihr mögt Euch einem Nordmäcker unterordnen, doch Albernia ist nicht willens, sich zu unterwerfen. Regiert die Familie vom Großen Fluss das Reich, wird Albernia dem Reich den Rücken kehren!”

Fast wie ein Mann erhebt sich der Adel Albernias und sammelt sich um seine Königin. Sämtliche Differenzen scheinen für den Augenblick über der Einigkeit gegen den Regenten vergessen. Nur zwei Menschen zögern noch zwischen der Königin und dem Reichsregenten: Gräfin Franka Salva Galahan von Honingen und der Graf von Bredenhag, Jast Irian von Crumold.

Die Königin spricht mit Grabesstimme: “Graf Bredenhag, Wir fordern Eure Lehnstreue ein!”

Doch der Graf schüttelt den Kopf: “Meine Königin seid Ihr nicht länger, Invher ni Bennain – Ihr selbst habt mich soeben von meinem Eid entbunden. Dass Ihr Euren Schwur auf das Reich, den Kaiser und die Zwölfe verrätet, dauert mich – ich aber werde Eurem Weg nicht folgen.”

Und damit schreitet er zu den Sitzbänken der Nordmäcker. Der Reichsregent Jast Gorsam erhebt sich nun und geht der Königin

mit mühsam unterdrücktem Zorn einige Schritte entgegen. “Und Reichsverrat ist es, den Ihr begeht, Invher von Albernia. Wenn Ihr den Eid verweigert, werdet Ihr geächtet, und wer Euch die Treue hält, folgt Euch in die Acht. Ihr brecht einen vor Praios geheiligten Eid.”

Doch die Königin erwidert kühl: “Den Wir nicht Euch, Jast Gorsam, sondern Reichsbehüter Brin leisteten. In den letzten Jahren aber fehlte das Reich in seinem Schwur, Albernia vor Gefahr zu schützen. Nun ist das Reich selbst zur Gefahr für Albernia geworden. Vor Praios ist der Lehnseid längst gebrochen.”

Die zornesfunkelnden Augen des Regenten wandern zur noch immer zögerlichen Gräfin von Honingen. “Gräfin Galahan, immer habt Ihr treu zum Reich gestanden. Das Reich fordert nun Eure Lehnstreue ein. Kehrt der Verräterin den Rücken! Seid Ihr für das Reich oder für Albernia?”

Die Gräfin Franka Salva Galahan tritt einen Schritt vor. “Für das Reich”, spricht sie leise, und die Züge der Königin hinter ihr werden bitter.

“Und für Albernia!”, fügt die Gräfin lauter hinzu und tritt neben Königin Invher ni Bennain.

Die Königin schreitet durch ihre Lehnsleute und auf die Tore des Saales zu.

Der Adel Albernias verlässt den Kongress. Damit kündigt er seine Lehnstreue zum Neuen Reich auf. Nachdem Regentin Emer und Kronprinzessin Rohaja tot sind, markiert dieser Augenblick einen Wendepunkt in der Geschichte des Raulschen Reiches.

Das Reich ist zerbrochen.

ASCHE (14. JÄGERIMM)

DER AUSMARSCH DER ALBERNIER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Lager der Albernier ist aufgelöst, die Zelte sind verstaut, die Adligen sitzen abreisebereit auf ihren Pferden. An der Spitze des Zuges wartet Königin Invher ni Bennain mit ernstem Gesicht auf die letzten Nachzügler. Dann setzt sich der Zug in Bewegung. Die Reichsstraße ist gesäumt mit den Bürgern Elenvinas und den Bauern des Umlandes. Kaum nähert sich der Zug, beginnt das Volk abfällig zu zischen. “Schande über euch!”, brüllt ein Bauersmann. “Verräter!”, kreischt eine Handwerkerin.

Doch die Würde der Königin und ihrer Lehnsleute hält die Hände der Bauern und Bürger zurück, die schon Kohlköpfe und faule Eier zum Wurf bereithalten.

Als Invher ni Bennain zu euch herangeritten ist, nickt sie euch zu. “Noch stehen Wir hier unter dem Schutz des Reichsfriedens, bis der Reichskongress beendet ist. Doch danach wird der Krieg durch die Lande ziehen, und Kor wird unter uns fahren wie ein Dämon. Lebt wohl, Ihr Helden.”

Dann ist sie vorbei, und Albernia zieht fort.

Gräfin Franka Salva Galahan allerdings schließt sich dem Zug erst später an. Die Sorge um das Reich hält sie ein wenig länger hier und lässt sie an Regent Jast Gorsam vorbei in Geheimverhandlung mit Großfürst Selindian treten. Und die Helden werden ebenfalls zu diesem Treffen geladen.

DER BUND VON GREIF UND FUCHS

Über Graf Rondrigan Paligan werden die Helden nach den politischen Umwälzungen eindringlich zu einem Ausritt geladen, bei dem ‘schwerwiegende Dinge besprochen werden müssten’. Der Graf ist der Meinung, dass man weder in der Herzogenfeste noch im Zeltlager sicher genug für derlei Gespräche sei.

Wenn die Helden selbst das Bedürfnis sehen, sich gegen den Herzog der Nordmarken zu verschwören, scheuen Sie sich nicht, sie die unten stehende Bundgründung initialisieren und planen zu lassen – von ei-

nem markigen Plädoyer der Helden gegen den Herzog ganz abgesehen. Die folgenden Texte sollen Ihnen dazu dienen, eines der wichtigsten politischen Ereignisse dieser Tage gut ausgestalten zu können. Doch neben den teilnehmenden Personen und dem Namen, den Kronprinz Selindian prägt, können Sie den Hergang nach Ihrem Belieben auf Ihre Helden zuschneiden.

Die Helden begleiten den Grafen mehr als eine Stunde lang in den Wald hinein, bis sie auf eine Lichtung stoßen.

DER RAULSBRUNNEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich der Wald zu einer Lichtung. Das Licht des Praios dringt kaum durch das Blätterdach, so dass das hohe Gras in ein geflecktes Zwielicht getaucht ist. In der Mitte der Lichtung steht eine alte Statue über einem trockenen Brunnen, der sicher seit Jahrhunderten kein Wasser mehr führt. Die verwitterte Gestalt strahlt eine Aura des Vergänglichen aus; der Mantel aus Efeu und Brombeeren scheint den verletzlichen Leib darunter schützen zu wollen. Auch das Brunnenbecken ist längst mit blauen Asmodenien und ziegelroten Kaiserkronen zugewuchert.

Doch zwischen der wilden Natur erkennt man unmissverständlich, dass die Statue in der einen Hand das Szepter des Reiches Rauls, in der anderen eine dicke Papyrusrolle trägt. Auf dem Kopf, fast verborgen vom Efeu, sitzt eine hohe und prachtvolle Krone: die Raulskrone. Dies sind die Insignien des ersten Kaisers des Mittelreiches, Rauls von Gareth, der mit der Zeit der Klugen Kaiser den Zusammenhalt und den Wohlstand des ‘Neuen Reiches’ begründete.

Nach und nach treffen weitere Personen ein. Gräfin Franka Salva Galahan von Honingen hat Elenvina offensichtlich noch nicht verlassen, Graf Eslam vom Yaquirtal verneigt sich stumm und stellt sich neben Graf Rondrigan Paligan von Pericum, und schließlich trifft auch die Hauptfigur des Geschehens ein: Kronprinz Selindian Hal von Gareth, der seine eigene Leibgarde vor dem Wäldchen zurückgelassen hat. Graf Rondrigan schaut sich dann im Kreis um den Brunnen um und nickt.

Ohne die Helden sollte die Zahl der Verschwörer vier bekannte Gesichter umfassen.

DER PAKT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen Augenblick steht ihr schweigend unter dem verwitterten Raulsdenkmal. Dann erhebt Graf Rondrigan leise das Wort: "Ihr Damen und Herren, hört mich an. Das Reich Rauls des Großen steht am Rande des Unterganges. Die Ostprovinzen besetzt, der Westen abgefallen, das Herz versinkt im Chaos. Wie lange wird es dauern, bis von dem Reich, das Raul der Große schmiedete, nur noch Asche geblieben ist?"

Er blickt in die Gesichter der Anwesenden. "Des Reiches Regentin hat sich in den letzten Jahren bemüht, die Provinzen trotz widriger Umstände zusammenzuhalten. Nun ist sie fort, und die Erbin des Kaiserthrones tot."

Er schaut zu Selindian und Eslam, dann senkt er die Augen bedrückt zu Boden. "Der Verlust der beiden Herrscherinnen hinterließ eine Lücke, und in diese Lücke hat sich nun durch seine Machenschaften der Herzog der Nordmarken gedrängt. Heute liegen die Zügel der Macht im Reich fest in seinen Händen."

Rondrigan macht eine Pause und beschreibt mit dem Arm einen Bogen nach Westen. "Doch Jast Gorsam vom Großen Fluss ist kein Herrscher, der das Reich Rauls wird zusammenhalten können. Albernaria ist bereits gegangen – ein Bruch, der vielleicht niemals wieder heilen wird. Das Reich braucht im Moment eine starke Hand – sicherlich. Doch meines Erachtens ist der Preis zu hoch. Der Herzog der Nordmarken hat bereits dafür gesorgt, dass ihm die Herrschaft für sieben Jahre sicher ist. In den nächsten Jahren wird er alles daran setzen, die Macht in seinen Händen zu behalten."

Nun wendet sich der Graf mit einer Verbeugung zu Kronprinz

Selindian: "Möglicherweise ist der Herzog sogar bereit, dafür über Leichen zu gehen, und wenn dem so ist, dann seid Ihr, Kaiserliche Majestät, auf absehbare Zeit in großer Gefahr. Noch wäre ein plötzliches Dahinscheiden des Thronerben zu auffällig, doch wer garantiert, dass Euch nicht in ein paar Jahren ein tragischer Unfall zustößt? Der Herzog etwa?"

Der junge Kronprinz lauscht blass, während der Graf fortfährt: "Seine kaiserliche Majestät, Kronprinz Selindian, hat Euch, Ihr Damen und Herren, herbeirufen lassen, weil Ihr sein Vertrauen genießt. Bequemen Euch die Umstände so, wie sie sind, dann geht jetzt und schweigt von diesem Treffen. Geht und lebt Euer Leben in einem Reich, in dem das Unrecht unter dem Deckmäntelchen der Rechtmäßigkeit verhüllt wird und in dem ein Schwur keinen Wert mehr besitzt. Wenn Ihr aber wie ich der Meinung seid, dass das Reich Rauls unter einem machtgerigen Autokraten wie Herzog Jast Gorsam dem Zerfall anheimgegeben ist; wenn Ihr wie ich der Meinung seid, dass nach wie vor ein von Gareth auf dem Kaiserthron sitzen sollte, um das Reich wieder zu einen und die inneren Differenzen beizulegen; wenn Ihr also wie ich der Meinung seid, dass das Reich Rauls des Großen noch nicht verloren ist, dann zieht mit mir für unseren zukünftigen Kaiser das Schwert!"

Und das tut Graf Rondrigan mit stolzem Haupt. Graf Eslam, Gräfin Franka und die anderen tun es ihm ebenfalls gleich und kreuzen miteinander die Klingen.

(Gestatten Sie Ihren Helden eine Reaktion.)

Schweigen liegt über der Lichtung, allein die Vögel besingen leidenschaftlich den Beginn des Frühlings. Dann räuspert sich Selindian und hebt zu sprechen an: "Meine Edlen, meine Helden, ich bin gerührt von Eurer Treue."

Er zögert kurz. "Die Zeit ist schwierig, die Aussichten sind düster. Dringt ein Wort von unserem Bund an die falschen Ohren,



schweben wir alle in höchster Gefahr. Doch ich nehme Euren Schutz und Eure Hingabe gerne an. Um Praios' Werk zu tun, müssen wir Phexens Pfade beschreiten.

Der Greif ist das Zeichen Praios' und des Reiches, der Fuchs das Symbol Phexens und der Familie von Gareth. Lasst uns hier den 'Bund von Greif und Fuchs' gründen."

Graf Rondrigan legt die Schwurhand auf das Herz und spricht: "Ich, Rondrigan Paligan, schwöre, dem Reiche Rauls und den Mitgliedern dieses Bundes die Treue zu halten. Ich will nicht ruhen, bis die Krone des Kaiserreiches wieder sicher in den Händen der Familie von Gareth liegt. Für ein Kaiserreich, das nach innen und nach außen stark und gerecht handelt!"

Graf Eslam wiederholt den Schwur.

Gräfin Franka spricht: "Dieses Reich ist mehr als die Summe seiner Provinzen. Das Reich hielt Jahrhunderte lang Frieden unter den Herrschern seiner Lande und garantiert den Schutz aller vor äußeren wie inneren Feinden. Der Kaiserthron stand für Sicherheit und Gerechtigkeit. Nun steht er für Streit und Machtgier."

Schließlich leistet auch sie den Eid, und dann ist die Reihe an euch gekommen

Sollten Ihre Helden sich diesem Bund nicht anschließen wollen, wird der Rest des **Jahres des Feuers** für Sie als Spielleiter etwas holprig verlaufen (siehe den Kasten **Ein politischer Konflikt**). Ein Zwang zum

Schwur besteht natürlich prinzipiell nicht, die Helden können auch als 'Sympathisanten' weiter mitlaufen. Wenn übrigens die erste Initiative zu einem Bund von den Helden ausgeht, sollten Sie diese nicht damit einzügeln, dass Rondrigan zuerst schwören muss.

DER ERSTE SCHRITT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit ernster Miene tritt der junge Selindian Hal auf euch zu. "Der erste Schritt, Ihr Streiter des Reiches, liegt bei Euch. Niemand anders kann vollbringen, was Euch gelingen kann. Während sich einige Insignien des Reiches bereits in den Händen Jast Gorsams befinden, haben wir das Geheime Reichssiegel gesichert. Doch das Auge des Morgens darf nicht in den Händen des Herzogs der Nordmarken bleiben. Werdet Ihr es erringen?"

Wir hoffen, dass Ihre Helden der Bitte entsprechen werden – die Vorbereitungen für diese Tat sind getroffen, die Helden haben den (vermeintlichen) Aufenthaltsort des Artefaktes, Galottas Turm, bereits erkundet. Nun heißt es nur noch, sich mit den Sicherheitsmaßnahmen dieses machtvollen Magiers auseinander zusetzen. Übrigens ist der Herzog momentan zwar nominell, aber noch nicht rechtlich der Regent des Reiches: Das wird er erst mit Abschluss des Reichskongresses sein. Fallen die Helden nicht auf die Scharade des Herzogs und Isora von Elenvinas um das Auge des Morgens herein, ist damit nichts verloren.

Ein politischer Konflikt

Andere Loyalitäten

Im Folgenden geht die Planung von **Aus der Asche und Rückkehr des Kaisers** davon aus, dass die Helden sich der politischen Fraktion des *Bundes von Greif und Fuchs* (siehe unten) anschließen – also Graf Rondrigan, Franka Salva Galahan und Selindian Hal von Gareth unterstützen. Die Auswahl der Helden in der **Schlacht in den Wolken** und ihr Kontakt zu Königin Rohaja und Regentin Emer zielte schon in diese Richtung, so dass Ihnen die Loyalität der Helden eigentlich keine Sorgen bereiten sollte.

Doch kein Plan überlebt den ersten Feindkontakt, wie man unter Rollenspielern so schön sagt, und Ihre Helden könnten zu jenen gehören, die sich für eine andere Seite entscheiden. Gute Argumente haben alle Fraktionen.

Wenn Ihre Helden nicht den hier vorbereiteten Weg gehen sollten, haben Sie viel Arbeit vor sich, denn dieser Band beschreibt natürlich auch die 'offiziellen' Geschehnisse im **Jahr des Feuers** und sieht für Ihre Helden auf Seiten des Fuchsbundes die Erfolgsergebnisse vor. Zum Beispiel wird die Gräfin von Honingen mit Hilfe Ihrer Helden befreit, die Gräfin von Winhall ihrer Krone beraubt. Wenn Sie die Helden auf Seiten Jast Gorsams in dieselben Abenteuer schicken und Sie sich an den offiziellen Ausgang der Geschehnisse halten wollen, werden die Helden einige der beschriebenen Schlachten verlieren.

Auf der anderen Seite gibt es auch Siege zu feiern: Das Auge des Morgens wird für kurze Zeit errungen. Honingen kann genommen und gehalten werden, die Nordmärker setzen sich in Albarnia fest. Und Prinz Selindian zu retten steht tatsächlich momentan ebenfalls im Interesse des Herzogs der Nordmarken: Für ihn ist der junge Prinz eine willige Marionette. Wird Selindian jetzt getötet, wird mehr als nur der Schatten eines Verdachts auf den Nordmärker selbst fallen. Eslam hingegen ist ein Emporkömmling und ein unberechenbarer Windkönig im Spiel um die Macht, dessen Ambitionen der Herzog vielleicht zu benutzen gedenkt, den er in Wahrheit jedoch gar nicht auf dem Thron sehen will.

Die Kunst der 'meisterlichen' Diplomatie

Wenn Sie durch die Motivation Ihrer Helden das Jahr des Feuers

anpassen müssen, wird die Kampagne vermutlich nicht reibungslos verlaufen, ist aber sicherlich dennoch spielbar. Je nachdem, wie eng Sie am offiziellen Aventurien spielen, können Probleme auf Sie zukommen. Daher empfehlen wir eine solche Adaption nur sehr erfahrenen Spielleitern.

Anstatt die Kampagne der Heldenmotivation anzupassen, können Sie natürlich auch die Motivation der Helden der Kampagne angleichen, indem die Meisterfiguren Ihre Figuren zur Allianz mit Selindian 'überreden'. Wie Ihre Helden und Spieler darauf reagieren, können nur Sie allein wissen. Besonders Graf Rondrigan sieht, wie wertvoll der Einsatz der Helden auf 'seiner' Seite sein kann, und wird versuchen, ihren Abfall zu verhindern.

Die Aussicht auf eine hohe Belohnung und die Gunst des zukünftigen Kaisers Selindian (mancher würde so etwas unschön als 'Bestechung' bezeichnen) oder in letzter Not das Versprechen, sich um die Gesundheit / politische Zukunft / Rehabilitation des Bruders / Vaters zu kümmern (bisweilen auch banal als 'Erpressung' verschrien), kann wahre Wunder bewirken.

Unpolitische Helden

Natürlich ist es gut möglich, dass die Helden sich weigern, überhaupt eine politische Position zu beziehen. Schließlich hat man Besseres zu tun, als sich um die Macht zu balgen, während von Seiten der Schwarzen Lande noch immer Gefahr droht. Anstatt sich also hinter Selindian Hal zu stellen, könnten die Helden den politischen Teil von **Aus der Asche** als zweitrangig ansehen und sich hauptsächlich auf den mystischen Hintergrund konzentrieren.

In solchen Runden können Sie das Abenteuer zu großen Teilen wie vorgesehen umsetzen, werden aber in Detailfragen improvisieren müssen. Die Reise über Honingen nach Winhall wird allein wegen des Stabes des Vergessens stattfinden. Am Rande können die Helden, wenn sie für 'das Gute' oder 'die Freiheit' eintreten, trotzdem die Gräfin von Honingen befreien und gegen die Winhaller Gräfin vorgehen, um den Freiheitskampf Albarnias zu unterstützen. In diesem Falle werden die Verhandlungen mit Invher ni Bennain ausfallen, doch die Helden wird es zum Wiederherstellen des Stabs des Vergessens schließlich ebenfalls nach Punin ziehen.

DIE PARTEIEN

Der *Bund von Greif und Fuchs* (siehe Seite 45) hält an der Idee des Reiches als Schutzbund gegen innere wie äußere Gefahren und seiner 'Schirmherrschaft' über die Provinzen fest und sieht diese unter einem Machtherrscher wie Jast Gorsam vom Großen Fluss gefährdet. Daher verschreibt er sich dem Erhalt des Reiches unter der Herrschaft der Familie von Gareth.

Dies ist jedoch nur eine von vielen möglichen politischen Positionen, die fast alle eines gemeinsam haben: den eigenen Machterhalt zu garantieren.

Zentrales Thema des **Jahrs des Feuers** ist, dass man die Parteien nicht mehr nur in Dämonenpaktierer auf der einen und gute Zwölfgöttergläubige auf der anderen Seite unterteilen kann. Der Kampf um die Macht im Neuen Reich ist ein Konflikt zwischen Menschen, die sich sämtlicher Mittel bedienen, derer der menschliche Geist in Aventurien habhaft werden kann, wie etwa Heimtücke, Gewalt, Magie und Diplomatie. Natürlich gehen diese Menschen zum Erreichen ihrer Ziele bisweilen rücksichtslos, skrupellos oder grausam vor. Manche würden wir vielleicht eher als gute Menschen, andere als Schurken bezeichnen.

Doch alle diese Menschen glauben an die Macht der Zwölfgötter und bemühen sich, deren heilige Gesetze zu erhalten. Niemand hat das Recht oder die Moral ganz allein auf seiner Seite, denn keine der Parteien besteht aus finsternen Schurken, die sich der Vernichtung der Welt verschrieben haben. Dieser Teil des **Jahrs des Feuers** ist ein zutiefst menschlicher Konflikt auf politischer Ebene.

Hier ein kurzer Überblick über die Parteien:

● **Fuchsbündler** (der 'Bund von Greif und Fuchs', auch der 'Bund vom Raulsbrunnen')

Identifikationsfigur: Kronprinz Selindian Hal von Gareth, Großfürst von Almada

Treibende Kraft: Graf Rondrigan von Perricum (Garetien), Gräfin Franka Salva Galahan von Honingen (Albernia)

Weitere Angehörige: Prinz Eslam von Eslamsbad und Punin (Almada), vermutlich Ihre Helden

Agenda: das Reich als Schutzbund der Provinzen erhalten, die Rechte der Familie von Gareth erhalten, füreinander eintreten.

Zitat: "Das Gleichgewicht im Reich darf nicht wanken. Jast Gorsams Machtergreifung wird das Reich zerbrechen. Allein ein von Gareth kann es einen."

● Nordmärker

Identifikationsfigur: Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken und Reichsseneschall

Treibende Kraft: Jast Gorsam vom Großen Fluss, Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss (Reichserzkanzler)

Weitere Angehörige: Orsino von Falkenhag, Graf vom Angbarer See (Kosch, nur bis Mitte Ingerimm), Jast Irian von Crumold, Graf von Bredenhag (Albernia), Rhianna Conchobair, Gräfin von Winhall (Albernia), verschieden starke Fraktionen aus Almada, Kosch, Greifenfurt, Darpatien und Garetien

Agenda: das Reich durch einen starken Herrscher stark aus dem Chaos hervorgehen lassen. Macht durch rechtlich einwandfreie, aber skrupellose Mittel gewinnen.

Zitat: "Die Zeit der Zauderer ist vorbei – nun muss gehandelt werden. Viel zu lange schon wird das Reich auf einem ziellosen Kurs gesteuert. Nun braucht es einen starken Arm, der auch im Sturm das Ruder halten kann."

● Neutrale

Treibende Kraft: keine

Weitere Angehörige: der Adel Weidens und Tobriens, des Kosch und Greifenfurts, andere Adlige

Agenda: Das Reich muss zusammenhalten, um gegen Borbarads Erben im Osten und die Orks im Westen zu kämpfen. Doch dringlichere Gefahren (die Bedrohung durch die Schwarzen Lande, Zerstörungen, Marodeure) sind wichtiger als die Frage, welches Adelshaus den Kaiser stellen soll. Im Zweifelsfall hilft man erst sich selbst und dann den anderen.

Zitat: "Das Reich in Zeiten wie diesen zu verlassen heißt das Reich zu verraten. Die Einheit macht uns stark. Doch Einheit ist auch wichtiger als die Machtbestrebungen einzelner Provinzherrscher."

● Albernier

Treibende Kraft: Invher ni Bennain

Weitere Angehörige: große Teile des albernischen Adels

Agenda: Freiheit von Tyrannei und Fremdbestimmung. Unabhängigkeit von einem Reich, das in den letzten Jahrzehnten nur gefordert hat, ohne selbst Hilfe zu leisten.

Zitat: "Das Reich ist zerbrochen. Albernia weiß sich selbst zu schützen."

HISTORISCHE FAKTEN

Für Ihren 'meisterlichen' Hintergrund haben wir hier einen Geschichtsabriss über die historische Entwicklung des Kaiserthrones und seiner Prätendenten zusammengestellt.

● Seit dem Jahr 993 BF ist Hal I. Kaiser des Reiches Rauls. Er folgte seinem Vater Reto auf den Thron.

● Im Jahr 997 BF (4 Hal) ließ sich Kaiser Hal zu einem 'Minderen Gott' ausrufen.

● Auf dem Turnier von Gareth im Jahre 998 BF versuchte Answin von Rabenmund, den Thronfolger Prinz Brin von Gareth zu vergiften, und wurde daraufhin zum ersten Mal verbannt.

● Am 9. Phex 1010 BF (17 Hal) verschwand Kaiser Hal im Bornland spurlos.

● Sein Sohn Brin gab dem Kampf gegen den Sturm der Orks den Vorzug, statt in Gareth seinen Anspruch geltend zu machen.

● Answin von Rabenmund, ein Vetter Kaiser Hals, nutzte Brins Abwesenheit und erklärte sich am 14. Ingerimm 1010 BF zum Kaiser des Mittelreiches.

● Während viele Mitläufer und Opportunisten sich stillschweigend beugten, begannen Teile des Adels, sich auf Seiten der Familie von Gareth und gegen Answin zu stellen – was folgte, war quasi eine reichsweite Revolte.

● Herzog Jast Gorsam hielt sich damals zurück und unterstützte Answin indirekt durch seine Untätigkeit. Der Adel der Nordmarken stand daher damals gegen ihn auf, so dass im Land bürgerkriegs-

artige Zustände herrschten. Der Herzog musste sich mit Truppen gegen die Anti-Answinisten wehren und wurde sogar zeitweilig aus dem Amt entfernt. Elenvina war ein halbes Jahr umkämpft. Wie viele Answinisten wurde der Herzog nach dem Sturz des Thronräubers nicht belangt.

● Im Schatten Answins schwang sich damals Isora von Elenvina auf den Fürstenthron Alberbias und setzte die Kinder des rechtmäßigen Fürsten Cuanu, Invher und Rhuad, gefangen. Damit wurde ein alter Konflikt fortgesetzt, denn ursprünglich war Isora dem Fürst Cuanu ui Bennain von Alberbia versprochen worden, doch der entschied sich dann noch anders und ehelichte ihre Schwester Idra. Cuanu kehrte nach Alberbia zurück und stürzte Isora. Nach Ablauf der zehnjährigen Verbannung kehrte Isora nun vor einigen Jahren zurück, um sich erneut in die Politik einzumischen.

● Im Weidener Exil gebar Emer ni Bennain, damals noch Königin von Garetien, am 12. Phex 1011 BF Brins Sohn Selindian Hal.

● Damals war Selindian Hal noch Thronfolger des Kaiserreiches, da der *Codex Raulis* besagt, dass nur die männliche Linie den Reichsthron erbt. Das Gesetz wurde erst Jahre später (1014 BF / 21 Hal, siehe unten) durch den Reichskongress ausgesetzt, so dass die Zwillingsstöchter Rohaja und Yppolita ihren Platz in der Thronfolge erhielten und damit Rohaja zur Erbin des Kaiserthrones wurde.

● Nach und nach fielen sämtliche Provinzen von Answin ab und erklärten ihre Treue zu Brin von Gareth.

- Am 20. Ingerimm 1011 BF konnte Answin schließlich verhaftet werden.
- In der Nacht zum 4. Travia des Jahrs 1013 BF (20 Hal) schließlich – der Prozess gegen Answin war noch immer nicht abgeschlossen – wurde Answin aus dem Kerker befreit, was nur durch schwarzmagische Hilfe von außen hat geschehen können – die Wachen wurden wohl nicht nur beherrscht, die Täter maskierten sich zudem mit den Gesichtern von Dexter Nemrod und Alrik vom Blautann.
- Im Jahr 1014 BF (21 Hal) wurde König Brin durch einen Großen Hoftag wie den aktuellen zum Reichsbehüter des Mittelreiches ernannt. Nach einer Frist von 12 Jahren (beginnend mit seinem Verschwinden) wollte man Kaiser Hal dann für tot erklären, König Brin hätte dann zum Kaiser ernannt werden sollen.
- Auf demselben Reichskongress erhob Reichsbehüter Brin Fürst Cuanu vom Fürsten zum König von Albernia.
- Noch vor Ablauf der zwölfjährigen Frist wurde Brin von Gareth

im Jahre 1022 BF (29 Hal) durch Galottas Dämonen vor der Trollpforte getötet; sein Herz und das Kaiserschwert Silpion wurden geraubt.

● Nach seinem Testament wurde seine Gemahlin Emer ni Bennain zur Regentin des Reiches ernannt, bis die älteste Tochter Rohaja, nun Thronerbin, im Jahre 1029 BF (36 Hal) das im Rittertum vorgesehene erbfähige 21. Lebensjahr erreicht hätte.

● Auf dem Reichskongress 1022 BF (31 Hal) versuchte Prinzessin Yppolita von Gareth zu beweisen, dass sie die Erstgeborene mit dem Thronrecht war. Ihre zahlreichen Verstöße gegen das Reichsrecht führten dazu, dass sie für die Dauer von zwölf Jahren aus dem Reich verbannt wurde.

● Selindian Hal selbst ist nicht in einer klassischen Ritter-Knappschaft, könnte den Thron also eher besteigen. Nun, da Rohaja für verschollen erklärt ist, wird seine Krönung erst im Praios des Jahres 1040 BF (47 Hal) möglich.

GALOTTAS TURM (15. ODER 16. INGERIMM)

Der Turm der Magierakademie, den Galotta während seiner Zeit als Spektabilität bewohnte, dient in diesem Abenteuer als Falle – die Helden sind von Isora von Elenvina und deren Base Ruane (die Stellvertreterin des Akademie-Vorstehers der Halle der Macht) dazu verleitet worden, das Auge des Morgens hier zu suchen.

Versuchen die Helden auf dem 'offiziellen' Weg, eine Erlaubnis für die Untersuchung des Turms zu erhalten – nämlich bei dem körperlich gebrochenen Jorgen Raul Vittelbeck beziehungsweise dessen Stellvertreterin Ruane von Elenvina –, wird die Bitte selbst dann abgeschmettert, wenn die Helden mit einem gesiegelten Befehl des Praios-Tempels anrücken. Die Akademie der Herrschaft verliert in den letzten Jahren und Jahrzehnten immer mehr Eigenständigkeit an die Praios-Kirche, so dass sie mit Händen und Füßen ihr Hausrecht und ihre bestehenden Rechte verteidigt. Nebenbei ist ein solcher Weg kaum anzuraten, denn da sämtliche Hinweise darauf hindeuten, dass Ruane mit Isora von Elenvina im Auftrag des Herzogs handelt, könnte man gleich beim Herzog persönlich vorstellig werden, um das Auge einzufordern.

Natürlich hat Galotta, der vorhatte, irgendwann wieder hier herzukommen, einige Sicherheitsmaßnahmen angebracht, die den Helden jetzt zum Verhängnis werden können. Doch zum Glück der Helden sind manche dieser Fallen bereits von vorwitzigen Eleven und analysierenden Magistern ausgelöst worden oder nach 25 Jahren nicht mehr so potent wie gedacht. Der Turm ist übrigens selbst nach all den Jahren an den meisten Stellen noch staubfrei – wie durch Geisterhand saubergehalten.

DER SPUK

Der beste Schutz des Turmes ist einer, der so nicht vorgesehen war: der Spuk der Hüterin des Turmes. Galottas Wächterin, die Halbelfe Morfindel, gab nach Jahren der treuen Wache im Turm eines Abends der Versuchung nach, in die Bibliothek ihres Herrn einzudringen. Sie fiel der ARCANOVI-Sicherung der Tür zum Opfer und verbrannte unter einem machtvollen IGNIFAXIUS zu einem Häuflein Asche. Als erstes Opfer eines von Galotta entworfenen Schwurrituals, mit dem er gerne Elfen an sich band, fand sie danach keine Ruhe, sondern schützt den Turm noch heute vor Eindringlingen.

Stimmung

Morfindels Ziel ist es, den Turm ihres Herrn auch im Tod zu schützen. Dies wird sie ohne jeden Skrupel tun und dabei auch über Leichen gehen. Zunächst versucht sie die Helden zu verscheuchen, aber je weiter diese nach oben vordringen, desto zorniger wird der Geist. Spätestens wenn die Helden ins Labor im zweiten Geschoss vordringen, wird Morfindel den Turm in eine Todesfalle umwandeln. Bedenken Sie aber, dass die Wächterin ein Individuum ist. Zum Beispiel liebt sie Musik über alles und wird einen halbwegs fähigen Sänger / Musikannten nur angreifen, wenn es wirklich nötig ist, sprich: wenn sich der

Held der Bibliothek ihres Meisters nähert (schief vorgetragene Trinklieder hingegen machen sie nur noch wütender).

Besonders wichtig im Umgang mit einem Geist ist die gruselige Atmosphäre. Dazu ist dringend notwendig, dass sich die Präsenz des Geistes zunächst nur andeutet (Klopfen, Klirren, Türenklappen, Flüstern, verschobene oder verschwundene Gegenstände etc.) sowie dass sich die Bedrohlichkeit der Phänomene steigert – die Elfe versucht zunächst, die Eindringlinge zu vertreiben. Wenn sie bemerkt, dass diese sich nicht verscheuchen lassen, fährt sie große Geschütze auf (siehe oben).

Im Erdgeschoss will sie einfach nur den Helden Angst einjagen. Im ersten Stock startet sie gruselige Angriffe, aber ab dem zweiten Stock legt sie es darauf an, die Helden um jeden Preis zu töten – auch auf Kosten ihrer derzeitigen Manifestation.

Wenn Sie sich an Grusel- oder Geisterfilmen oder -büchern orientieren (Der Exorzist, Poltergeist, Das Geisterschloss etc.), liegen Sie genau richtig.

Geisterkräfte

Durch die starken Astralströmungen und Galottas Bindungsritual verfügt Morfindel über eine Kraft, die man einem Spuk üblicherweise nicht zuordnen würde. Neben den Fähigkeiten *Astralblick*, *Gegenstände beleben*, *Intelligenz*, *Manifestation*, *Schaden auf unbelebte Materie* und *Tagespräsenz* beherrscht sie die *Übernahme eines Körpers*. Damit wird sie versuchen, die Helden gegen einander aufzubringen. Bedenken Sie auch die übermenschliche Körperkraft eines Spuks (KK 50), die jedoch nur gegen *unbelebte Gegenstände* gerichtet werden kann.

Hier ein paar Vorschläge zur effektiven Anwendung der Kräfte:

● *Astralblick*: Morfindel erkennt Zauberer (die sich nicht durch einen HELLSICHT STÖREN oder SCHLEIER schützen) und weiß, wann sie zaubern. Daher kann sie während der Zauberdauer gezielt gegen die Zaubernenden vorgehen.

● *Gegenstände beleben*: Neben der klassischen Attacke mit stumpfen Gegenständen wie zum Beispiel Bierkrügen (1 LeP Kosten, 1W6+1 TP) kann Morfindel Dolche und andere Waffen zu ganz normalen Attacken nutzen (3 LeP Kosten, Waffenschaden +6 TP), kann solche gezielten Attacken aber nur alle 3 KR führen.

Des Weiteren kann sie auch große Gegenstände (Stuhl: 1 LeP Kosten, 1W+4 TP; Tisch: 2 LeP, 2W6+2 TP; Truhe: 3 LeP, 2W+4 TP; volles Regal: 4 LeP, 3W6+3 TP; Wandschrank: 5 LeP, 4W6+4 TP) schleudern.

Wenn Morfindel wirklich wütend ist (spätestens, wenn die Helden ins Labor vorgerückt sind), will sie sie töten – und wird daher Türen mit CLAUDIBUS verschließen. Gehen Sie sparsam mit gefährlichen Zaubern um – vielmehr setzt Morfindel nur wenige, dafür aber möglichst tödliche Attacken ein (siehe unten).

● *Manifestation*: Der grässliche Anblick einer verbrannten und verkohlten Elfe ist schon geeignet, auch abgebrühte Geister zu zerrütten. Sie können diesen Anblick als *Schreckgestalt I* betrachten (Mut-Probe +5;

bei Misslingen erhält der Held einen Malus auf MU, KL, CH und FF in Höhe der zur Probe fehlenden Punkte, so lange Morfindel manifestiert ist).

● **Schaden auf unbelebte Materie:** Geschirr, Vasen oder Glaslaternen zersplittern und zerplatzen (1W6 TP in 2 Schritt Radius). Würfeln Sie für jeden Umstehenden auf W20: Bei einer 1 ist ein Auge verletzt. Mit dieser Eigenschaft kann Morfindel aber auch nichtmagische oder nichtgeweihte Waffen und Rüstungen verrosten (siehe EISENROST oder DESINTEGRATUS) und so innerhalb von 3 Spielrunden zu rotem Staub zerfallen lassen (werden sie vorher aus dem Turm gebracht, hält der Verfall inne). Auch nichtmetallische Gegenstände wie Lederrüstungen oder Peitschen, aber auch zum Beispiel profane Amulette aus totem Material können dem anheimfallen. Weitere mögliche Anwendungen dieser Kraft ähneln den Zaubern KLICKERADOMMS (zerbrechliche Gegenstände fallen aus Regalen und von Wänden) und ZAGIBU (Edelmetalle oder -steine zerfallen zu Staub).

● **Übernahme eines Körpers:** Der Geist benutzt den Körper des Opfers und kämpft mit dem eigentlichen Besitzer ständig um die Oberhand. In jeder KR muss der Besessene eine MR-Probe ablegen: Gelingt sie, dann kontrolliert er seinen Körper, aber ein Misslingen bedeutet, dass er nur noch 'Gast' im eigenen Leib ist: Morfindel kann den Körper in dieser Kampfunde nach Belieben handeln lassen, und der eigentliche Besitzer kann dies nicht verhindern. Bei Helden mit dem Nachteil *Medium* ist die MR für diese Proben um 5 Punkte gesenkt (sämtliche Talent- und Zauberproben im Turm sind bei einem Medium zudem um 3 Punkte erschwert). *Eiserner Wille* u.ä. ist dagegen zum Schutz des Helden voll anrechenbar.

Diese Eigenschaft ist auch für einen machtvollen Spuk wie Morfindel sehr kräftezehrend, daher kann sie einen Körper immer nur kurz übernehmen. Ziehen Sie Morfindel pro Kampfunde, die sie den Körper übernimmt, die MR des Opfers in LeP ab. Ihre Wahl wird daher auf den gegen Magie anfälligsten Menschen fallen, den sie für eine KR übernimmt, um ihn etwa Bücherregale auf Gefährten schubsen oder einen hinterhältigen Angriff auf sie führen zu lassen: Sie will die Helden gegeneinander aufbringen.

● Bedenken Sie, dass Morfindel zwar zaubern kann, die AsP-Kosten aber ebenfalls mit LeP bezahlt – wenn auch nur zu einem Drittel der eigentlichen Kosten.

Gegenmaßnahmen

Von Morfindel *belebte Gegenstände* kann man mit einem BEWEGUNGEN STÖREN zu Boden fallen lassen (in einer Zone auf den ganzen Turm gesprochen kann ein Zauberer diese Kraft sogar präventiv außer Funktion setzen).

Die *Körperübernahme* kann einmalig durch einen BEHERRSCHUNGEN BRECHEN aufgehoben, auch hier kann eine Zone von vornherein helfen. Ein BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID (nur Boron- oder Kamaluq-Priester) oder ein PENTAGRAMMA (nur effektiv, wenn über den Sitz der Seele gesprochen) vertreiben den Geist vollständig, die meisten Versionen des GEISTERBANNS allerdings nur kurzfristig. Der *Materieschaden* kann durch OBJEKT ENTZAUBERN bei einzelnen Gegenständen aufgehoben werden, mit der Zonenvariante präventiv verhindert werden.

Jeglicher Versuch des Austreibens – gleich ob mit magischen oder liturgischen Mitteln – wird der Spuk mit der Anwendung sämtlicher Kräfte zu verhindern suchen. Fällt Morfindels

Lebensenergie auf 0, ist ihre Manifestation zerstört. Sie kann sich dann bis zum nächsten Vollmond nicht wieder manifestieren, die Helden sind also vorerst sicher vor ihr.

Spuk

LeP 40	KO –	RS 7	GS 8	MR 15	GW 8
--------	------	------	------	-------	------

Beachten Sie, dass der Spuk nur durch magische Waffen verletzt werden kann und meistens annähernd unsichtbar ist (*Sinnenschärfe*-Probe +15). Sichtbar gemacht werden kann er durch den UNVERSTELLTEN BLICK, REVERSALIS VISIBILI oder VERWANDLUNGEN BEENDEN (Probe +5, 12 AsP) und durch das *Bannpulver* aus dem Labor (*Raum 7*).

Wird der Stab des Vergessens als Waffe gegen den Spuk eingesetzt, würfeln Sie mit W6: bei geraden Ergebnissen werden die erzielten TP verdoppelt und von der LE des Geistes abgezogen, bei ungeraden werden die normalen TP quasi als Heilung aufgeschlagen. Dies könnte übrigens ein erster Hinweis sein, dass der göttliche Talisman gar nicht völlig zerstört ist.

DAS GEBÄUDE

MAUERN, FENSTER UND DACH

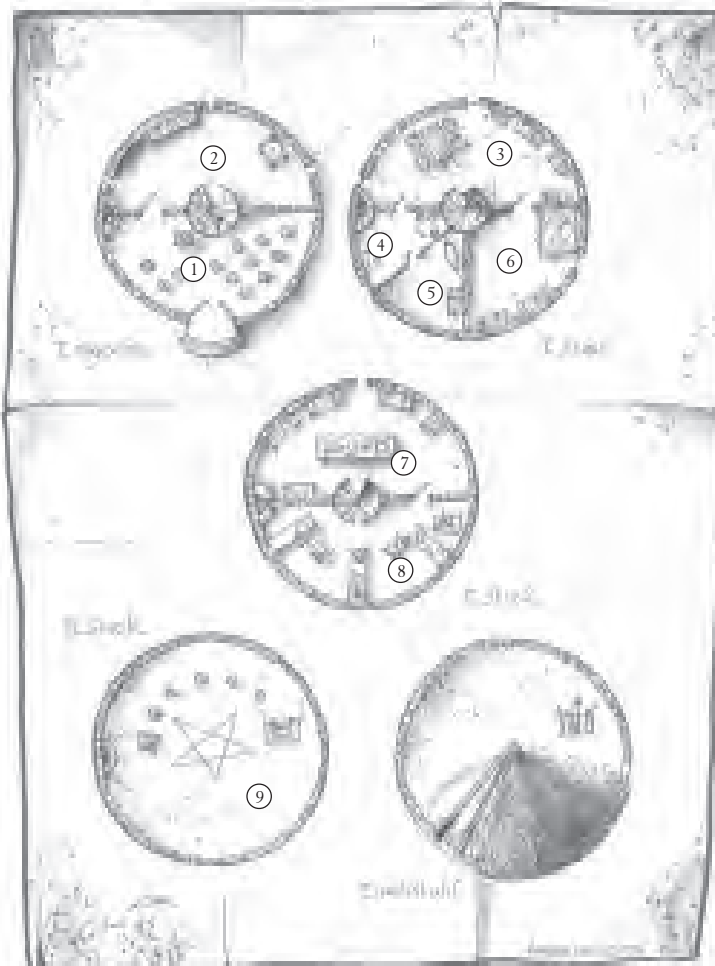
Die Mauern des Turms bestehen aus dem grauen Granit des Eisenwaldes. Fenster existieren keine, für die nötige Luft sorgen wenige schmale Schießscharten im ersten und zweiten Stock. Nur ein schmales Kind würde dort hindurchpassen – wären die Scharten nicht sorgfältig vergittert.

Verfügt Ihre Heldenrunde über Möglichkeiten, auf das (sehr spitz zulaufende) Dach zu gelangen, kann ein geschickter Kletterer (oder ein in einen Affen verwandelter Zauberer oder eine fliegende Hexe o.ä.) dort oben eine schmale Luke finden, die jedoch auch nur von schlanken und beweglichen Helden als Einstieg in den Dachboden benutzt werden kann.

Nur Helden mit einer Magieresistenz von 6 oder mehr sehen den Eingang zum Turm. Dies liegt daran, dass die Magister der Akademie den Turm regelmäßig gegen aberwitzige Mut-Proben der jungen Eleven

absichern, indem sie ihn mit einem WIDER HELL-SICHT UND BEFEHLE belegen (in der Variante, die Monate lang wirkt). Die Komplexität dieser Variante hat allerdings zur Ursache, dass der Zauber nur gegen Leute wirkt, die für Magie empfänglich sind (also eine MR von höchstens 5 haben). Immerhin können selbst Helden, die der Zaubervirkung unterliegen, durch eine Mut-Probe +5 versuchen, sich ihr zu entziehen und die Tür doch noch wahrzunehmen. Sobald jemand die Tür geöffnet hat, ist der Zauber für alle Umstehenden sowieso gebrochen.

Neben der Tür liegen einige alte Bretter, die frisch aus dem Mauerwerk gestemmt worden zu sein scheinen. Isora hat sie hier deponieren lassen, um den Schein aufrechtzuerhalten, dass jemand vor kurzem den Turm betreten habe. Allerdings ist die Tür auch auf mundane Art verschlossen: Frische Bretter



sind vor das Holz genagelt, und die Tür ist verschlossen (*Schlösser Kna-
cken* +7).

UNTERRGESCHOSS

Die schmale Wendeltreppe führt in die dunkle Tiefe, von unten dringt ein widerlicher Geruch herauf.

Lager

Im Keller befindet sich ein Nahrungsmittelager, das ausgereicht hätte, um einer längeren Belagerung zu widerstehen. Nun ist es jedoch von einem Großen Schröter weggefressen worden, der in der Dunkelheit lauert und schon lange nicht mehr über die Treppe passt. Das Lager ist völlig verwüstet, stinkt nach Exkrementen und Schimmel.

Großer Schröter

Zangen: INI 5+1W6 AT 12* PA 4 DK N TP 1W6+4 RS -1

Biss: INI 5+1W6 AT 16* PA 4 DK H TP 1W6+2 RS -1

LeP 35 **AuP** 60 **RS** 5 **KO** 16 **GS** 3 **MR** 15 / 12 **GW** 9

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16), Verbeißen

*) Der Schröter versucht, seinen Gegner mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten. Solange er einen Gegner fest im Griff hat, beißt er zu, wobei durch den Zangengriff pro KR zusätzliche 1W6-2 TP entstehen. Pro KR sinkt der RS des Opfers um 1 Punkt (sowohl bezüglich der Bisse als auch der Zangen), da die äußerst scharfen Beißwerkzeuge, genau wie die Zangen, selbst Metall durchdringen. Für jede Stelle, an der es dem Schröter gelingt, die Rüstung völlig zu durchbrechen (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung dauerhaft um 1.

ERDGESCHOSS

1. Unterweisungszimmer

In dieser halbkreisförmigen Kammer stehen ein Lesepult mit aufgeschlagenem Buch sowie ein Dutzend Schemel: ein Unterrichtszimmer. An der linken Ecke des Raumes ist ein Kamin, in der Wand daneben eine geschlossene Tür.

Das aufgeschlagene Buch auf dem Pult trägt den Titel *Buch der Zwölf göttlichen Unterweisung*. Die Seite zeigt Lehrmaterial zum Praios-Kult. An den Wänden hängen grässliche Zeichnungen von Geisterwesen und Dämonen – alle bekannten Geisterarten (Gefesselte Seele, Nachtalp, Spuk, Irrlicht, Erscheinung) sowie die 'klassischen' Dämonen (der flinke Irrwisch Difar, die Dämonenfratze Braggu, der tigergestaltige Zant, die peitschenschwingende Kapuzengestalt Heshthot sowie der eher seltene Gestaltwandler Quitslinga und der körperlose, Zwietracht säende Yel'Arizel). Unter den Zeichnungen sind kurze Charakteristika der Kreaturen aufgelistet, die die Identifikation ermöglichen (orientieren Sie sich an **MGS 59ff.** und **110 ff.**). Sie sollten die Helden noch nicht darauf hinweisen, doch eine davon ist ein Spuk, der gerade eine Öllampe platzen lässt. Der Spuk wird als Wesen bezeichnet, das »von entsetzelycher Stärke und pösartgem Geyste ist« und »durch die *Manipulatio* der *Materia* zur Bedrohung wyrdt«. Eine Vernichtung ist nur durch »die *Destructio* des Sytzes seyner *Anima*« möglich.

Die Zeichnungen dienen hauptsächlich dem Zweck, Ihre Helden zu verwirren. Wenn der Geist später seine Kraft der *Übernahme eines Körpers* benutzt, könnten die Helden dahinter auch einen Yel'Arizel oder einen Quitslinga vermuten.

Auf dem Rückweg (besonders bei überstürzter Flucht) wird Morfindel, wenn sie bis dahin noch nicht vernichtet wurde, sämtliche Schemel und das Buch wie in einem Wirbelsturm durch die Gegend schleudern, so dass ein *Ausweichen* nur bei einer Probe +7 gelingt (ansonsten 1W+2 TP(A) pro Kampfrunde, die man sich hier aufhält).

2. Empfangsraum

Eine halbkreisförmige Kammer mit tulamidischen Teppichen an den Wänden und einem Wagenrad-Kerzenleuchter an der Decke. An der Wand steht ein flaches Regal mit irdenen Trinkbechern und -krügen, Schreibgeräten, Pergamentstapeln und einem spitzen Brieföffner. Ein thronartiger Holzstuhl an der Ostwand dominiert den Raum, ansonsten findet sich keine Sitzgelegenheit. Hier empfing Seine Spektabilität Galotta seine Collega und Magistrae wie Bittsteller – ein großes Ego besaß der Magier schon vor seinem Fall.

Kommen ein bis zwei Helden hier einzeln vorbei, könnte Morfindel den schweren Holzstuhl oder das Wagenrad auf sie schleudern (jeweils 2W6 TP). Der Brieföffner oder die Krüge können als Geschosse dienen, mit den Pergamenten kann der Spuk simulieren, dass einer der Helden seine Beute nicht mit den Gefährten teilen möchte – nämlich indem er sie gerade sichtbar in die Taschen von einzelnen Helden platziert.

Treppe ins erste Stockwerk

Auf der Treppe in die Stube kann Morfindel mit einem objektbezogenen **DESINTEGRATUS** eine Stufe unter dem Fuß eines Helden 'wegbröseln' lassen, um einen Sturz zu verursachen.

ERSTES STOCKWERK

3. Stube

Der halbkreisförmige Raum wird nur durch zwei vergitterte Schießscharten erhellt. Die einzigen Möbel sind klobige Stühle, ein Tisch aus schwerem Holz und einige Truhen. An den Mauern hängen Wandteppiche sowie Regale mit Krügen, Tellern und halb scharfen Messern und an einer Stelle eine Kohlezeichnung Galottas, die eine seltsame, riesige Stadt zeigt. In den Truhen finden sich Stoffe mit Kordeln (weitere Wandbehänge).

Das Bild wurde 16 Reto (991 BF) gezeichnet. Wer schon einmal in Yöl-Ghurmak war, kann eine erstaunliche Ähnlichkeit erkennen.

Morfindel kann hier mit Stühlen, dem Tisch, der Truhe oder auch den Messern werfen. Sehr perfide ist die sich über einen Heldenkopf stülpende Schlinge eines Wandvorhangs (besonders, wenn der Held gerade allein ist), die sich zuzieht und den Helden schließlich anhebt.

4. Küche

Die winzige Küche hat einen Grundriss in Form eines Achtelkreises mit vergitterter Schießscharte. Sie birgt nichtsdestotrotz große Gefahr für die Helden: diverse Schneide- und Fleischmesser, Kessel, Töpfe, zerplatzende oder herabstürzende Vorratskrüge etc.

5. Morfindels Kammer

Auch dieser Schlafraum hat die Form eines Achtelkreises, er bietet gerade einmal Platz für eine Hängematte und eine Truhe. In der Truhe befinden sich einige elfische Besitztümer: eine rankenverzierte Flöte, ein besticktes Jagdhemd, ein Jagdmesser (das den Helden anspringen könnte), einige Lederriemen, ein immer noch geschmeidiges Lederseil (zum Erhängen eines Helden gut geeignet) und weitere derartige Utensilien nach Ihrem Geschmack.

6. Galottas Schlafkammer

Dieser Raum nimmt ein Viertel des Stockwerks ein, er hat ebenfalls eine vergitterte Schießscharte. An der gewölbten Wand finden sich zwei Kleidertruhen mit aussortierten weißen Magierroben, in der rechten Ecke steht ein überfrachtetes Himmelbett mit goldenen Pfosten und weißen Schleiern. An der letzten Wand beherrscht ein riesiges Porträt von Galotta in Siegerpose den Raum.

Legt man sich in das Bett, beginnt im Himmel über einem eine AURIS NASUS-Illusion, die eine wunderschöne Frau mit schwarzen Zöpfen zeigt: Nahema. Was als erotische Phantasie beginnt, endet sehr schnell in Rachegehlüsten, als man erkennt, dass Nahema an einen Pfahl gebunden auf einem Scheiterhaufen steht und langsam von den Füßen her verbrennt. Neben dem Bett befindet sich eine Phiole mit einem ausgetrockneten Trank darin, der von einem Alchimisten mit etwas Zeit und Geschick (in einem Labor eine Probe +5) als verdorbenes Mengbiller Bannbalöl (**SRD 98**) erkannt werden kann.

Das Bild von Galotta ist die Imitation eines *Porträts der Mächtigen* (zumindest das, was sich Galotta darunter vorstellt – siehe **GKM 55**). Sein feines Lächeln birgt bereits Grausamkeit, seine Augen sind kalt. Er trägt auf dem Bild nicht nur die Ehrenkette eines Ersten Hofmagiers, sondern auch den Siegelring eines Convocatus der Weißen Gilde. Die andere Hand ist auf Brusthöhe halb in die geknöppte Robe geschoben, auf dem Kopf ruht ein Lorbeerkranz. Täuschend echt gemalte Flammen umspielen das Bild (die Flamme ist das Symbol des verzehrenden Geistes). Ein goldlackierter Rahmen mit Schnitzereien magischer Zeichen hält das Bild.

Bei einer Probe auf *Götter/Kulte* oder *Magiekunde* +5 könnte ein Held dies für ein Porträt des Mächtigen halten, eines jener 24 magischen Bilder, die Gerüchten zufolge die mächtigsten Persönlichkeiten Aventuriens abbilden. Das Bild soll genau diese Täuschung erzeugen, ist aber gleichzeitig noch Schutz für ein Geheimfach in der Wand. Berührt jemand das Bild, ohne "Gaius der Große" zu sagen (oder sich alternativ in einer knienden Position vor dem Bild zu verbeugen), schießt aus einem der Augen ein KULMINATIO hervor, der den Helden mit einer GS von 2W6 Punkten verfolgt und ihm bei einem Treffer W20+5 SP zufügt (Träger einer Metallrüstung erhalten zusätzliche SP in Höhe ihres RS). Insgesamt hat das Bild vier Ladungen solcher Kugelblitze, die ihre Opfer jeweils 16 KR lang verfolgen und nach dieser Dauer in jedem Fall explodieren. Patente Gegenmaßnahmen stellen der GARDIANUM oder der SCHADENSAUBERBANNEN (Probe +11, 8 AsP) dar. Letzterer bannt aber immer nur einen Kugelblitz.

Das Geheimfach birgt eine Abschrift von Galottas früher IMPERAVI-Forschung. Eine schwer verständliche Rekonstruktionsmöglichkeit der Thesis seines SEELENSCHWURS liegt bei (1400/4x8/30), mit dem man sich (unter Anwendung permanenter AsP) eine Kreatur lebenslang verpflichten kann, so dass sie jegliche Befehle ausführen muss, die der Zaubernde ihr gibt. Doch Galotta diskutiert in einer Beschreibung diverse Nebenwirkungen (Depressivität der Opfer, die in Selbstmord gipfeln kann; Bindung der Geister der Toten auch nach ihrem Ableben, allerdings unberechenbar) sowie die Tatsache, dass der Schwur bis jetzt nur bei Elfen wirkt. Jedem Zwölfgöttergläubigen sollte bei solchen Vorstellung ein kalter Schauer den Rücken hinunterrieseln.

Neben zwei *Heiltränken* D (3W6+6 LeP) und einem *Antidot* E (Gifte bis zur 15. Stufe) liegt in dem Geheimfach auch noch ein *Nebelschleier*: ein feines Gespinnst aus Elfenbausch, das eine bewegliche NEBELWAND erzeugt, wenn es angefeuchtet wird.

ZWEITES STOCKWERK

Sobald die Helden das Labor betreten, ist der Zeitpunkt gekommen, wo der Geist der Elfe Morfindel so erzürnt über die Eindringlinge ist, dass sie den Turm in eine Todesfalle verwandelt. Alle

Türen schnappen zu und versperren sich selbsttätig, um die Helden an der Flucht zu hindern, Möbelstücke begraben sie unter sich, und das ganze Gebäude scheint ein grausiges Eigenleben zu entwickeln.

7. Labor

An den Wänden des halbrunden Raumes stehen ein langer Arbeitstisch und Truhen, an den Wänden hängen Regale.

Auf den Regalen stehen unterschiedliche Behältnisse mit verdorbenen alchimistischen Substanzen und einigen Paraphernalia für Dämonen- oder Geisterbeschwörungen, zum Beispiel Erde (von einem Grab), angekohltes Holz (vom Scheiterhaufen einer Hexe), eine Spiegelscherbe etc. Unter den verdorbenen Tränken sind ein *Mutelixier*, ein *Willens-trunk* sowie ein *Klugheitselixier* (siehe jeweils **SRD 91** oder **92**).

In den Truhen befinden sich Holz-, Ton- und Metallgefäße unterschiedlicher Größe und Machart (zum Beispiel eine Schale aus getriebenem Flusssilber), die für Alchimisten und Druiden von Interesse sein dürften, Ihnen als Spielleiter aber vor allem als tödliche Geschosse in einem Wirbelsturm dienen können. Folgende akkurat etikettierte Alchimika können Sie die Helden finden lassen (und sie nach Belieben als verdorben oder funktionstüchtig definieren):

In einem Holzkästchen befindet sich noch eine Handvoll *Pyrophor* (**SRD 106**), das von Morfindel in die Luft katapultiert werden kann und herabrieselnd einen beliebigen Raum in Brand setzt.

Weiterhin finden sich zwei Anwendungen *Waffenbalsam* (einmal D, einmal E, **SRD 105**), zwei Anwendungen *Zaubertrank* (einmal C, einmal E, **SRD 101**) und eine Anwendung *Bannstaub* (D, **SRD 93**; »machtet unsichtbares dauerhaft sychtbar« – auch Geister). Auf dem Arbeitstisch steht eine halb abgebaute Alchimistenküche (das Wertvollste nahm Galotta nach Gareth mit).

● An einer Leiste um das Labor herum hängen Töpfchen, Pfannen, Messer und Seziermesser, Hämmer, Nägel etc.

Versucht ein Held, die Tür zu Raum 8 (der Bibliothek) zu öffnen, löst er automatisch Galottas BAND UND FESSEL aus (es sei denn, ein Held geht mit einem ANALYS vorher zu Werke und kontert den Zauber mit einem präventiv gewirkten EINFLUSSBANNEN, der die Wirkung des BAND reduziert).

Galottas Zauber bindet sämtliche Helden, die sich im Labor befinden, so dass sie dieses nicht verlassen können

(auch nicht zur Bibliothek). Galottas ZfP* für diesen Zauber werden mit 15 angenommen, das heißt, dass die Helden ohne Hilfe 15 Stunden lang hier eingesperrt bleiben. Pro Spielrunde ist eine Mut-Probe gestattet, die anfänglich um die vollen 15 Punkte erschwert ist; eine misslungene Probe reduziert den Mut vorübergehend um 1 Punkt. Pro Stunde sinkt die Erschwernis um 1. Wird ein Opfer über die Barriere (also auf die Treppe) gezwungen, verliert er auf einen Schlag so viele Punkte Mut, wie der Aufschlag noch beträgt, und erleidet Erschöpfung in gleicher Höhe.

In Kombination mit dem BAND befällt einen der Helden (am besten den an der Bibliothekstür) ein SAFT, KRAFT, MONSTER-MACHT – die Urform des heutigen KARNIFILO RASEREI, die noch nicht von der dämonischen (Belhalhar) Komponente gereinigt war.

Der SAFT, KRAFT lässt den Attackewert und die Trefferpunkte des Betroffenen um je 5 Punkte steigen, der Paradowert sinkt um 5

Punkte. Verfeinerte Kampfregeln sind

bis auf einige brachiale Kampfmanöver (*Befreiungsschlag*, *Hammer-schlag*, *Niederwerfen*, *Schildparade*, *Sturmangriff*, *Wuchtschlag*, *Ausweichen*) nicht gestattet. Das Opfer fühlt keinen Schmerz mehr (erhält also auch keine Abzüge durch LeP-Verlust, Wunden o.ä.) und fällt in einen besinnungslosen Kampfrausch, in dem er auf seine Gefährten eindrischt. Nach Ablauf der Wirkungsdauer (W20 KR*) beträgt die Ausdauer des Kämpfers 0, er erleidet 10 Punkte Erschöpfung (wird also kaum noch gehen können). Personen mit Kampf- oder Blutrausch wüten übrigens noch W20 Kampfunden weiter.

Möchten Sie es gruselig gestalten, kann der SAFT, KRAFT auch nach einer Berührung auf einen anderen Helden übergehen oder sogar 'ansteckend' sein.

*) Würfeln Sie hier mit dem W20 und ignorieren Sie das Ergebnis. Das Wüten des Verzauberten sollte genauso lange halten, wie es dramaturgisch angemessen ist. Wenn der Wüterich ein echter Kämpfer ist, der nur mit einem schwachbrüstigen Magier im Labor eingesperrt ist, kann die Wirkungsdauer kurz vor dem finalen Todesschlag enden; wenn die ganze Gruppe im Labor den Wüterich niederringen kann, dürfen Sie die Szene ruhig lang und dramatisch gestalten.



8. Bibliothek

In dem halbrunden stehen mehrere Reihen quer in den Raum gestellte Bücherregale (teils leer, teils voll, aber alle staubig) sowie zwei Stehpulte mit Tintenfass und Federn. Eine steile Stiege führt zu einer geschlossenen Klappe in der Decke des Raums.

Magische Sicherungsmaßnahmen gibt es hier keine, denn Galotta wollte die Bücher nicht gefährden. Allerdings ist die Ausbeute der Bibliothek auch nicht groß: Sämtliche magischen und wertvollen Bände nahm Galotta bei seinem Umzug mit, so dass hier nur noch recht profane Werke, fehlerhafte Abschriften und geradezu gefährlicher 'Schund' stehen. Wenn Sie Ihrem Dämonenbeschwörer also schon immer mal eine falsche These unterschmuggeln wollten, haben Sie hier eine sehr gute Gelegenheit dazu.

Der von der *Trilogie der Kontrolle* einzige vorhandene Band II enthält eine wirre Thesisebeschreibung des SAFT, KRAFT mit Anmerkungen Galottas, aus denen der KARNIFILO in borbaradianischer Repräsentation hergeleitet werden kann.

Weitere nennenswerte Bücher sind der *Codex Albyricus* (in einer aufgeweichten, stellenweise verkohlten und zerfledderten Variante mit spöttischen Randkommentaren Galottas), *Praios' größtes Geschenk – Intelligenz* sowie eine gedruckte Version der *Encyklopaedia Magica*, der Rest sind durchgängig weltliche Bücher.

Zwischen den Pergamenten und Büchern finden sich noch:

- lose Blätter mit wirren Notizen zum Sternbild Ogerkreuz und seiner Bedeutung
- Schriften über das 'Schwarze Auge von Selem'
- Theorien über den Ersten Ogerzug (in der die Verantwortung für diesen Zug einer Skrechu zugeordnet wird)
- Pläne eines Wernher von Windhag zu einem riesigen Katapult (nach einer gelungenen IN-Probe kann eine gewisse Ähnlichkeit dieser Waffe mit dem Ogerlöffel festgestellt werden – siehe **SdW 73**)
- der Brief eines jungen Mechanicus aus Havena namens Leonardo, der Seiner Spektabilität zu Elenvina seine untertänigsten Dienste anbietet (da er offensichtlich dringend Geld braucht), datiert auf 27 Bardo und Cella (975 BF).

DRITTES STOCKWERK

9. Invocationsraum

Der Raum nimmt den gesamten Turmdurchmesser ein, in seinen Boden sind ein Penta- und ein Heptagramm eingelassen. Eine Luke im Fußboden führt nach unten (Raum 8), eine steile Stiege zu einer Klappe in der Zimmerdecke.

Der Raum ist leer, abgesehen von fünf Kerzenhaltern mit roten Kerzen und einem Kästchen, das mit einem Boron-Rad geschmückt ist und in dem sich rote Kreide und eine weitere rote Kerze befinden.

● *Magiekunde*-Probe (für Zauberkundige, die wenigstens eine Form der INVOCATIO beherrschen, auch ohne Probe): Die roten Kerzen in den Leuchtern sind Beschwörungskerzen für Geisterbeschwörungen (ihr Einsatz erleichtert Beschwörungsproben um 1 Punkt).

● Die rote Kreide dient zur Anfertigung von Bannkreisen.

● Die Kerze in dem Kästchen ist eine *Seelenkerze*. Wird sie entzündet, löst dies einen GEISTER BESCHWÖREN aus, der einen Geist ruft, an den der Auslösende gerade denkt (vor Ort vermutlich Morfindel).

Alle diese Artefakte können die Helden spätestens im Folgeabenteuer **Rückkehr des Kaisers** dringend brauchen, doch die Seelenkerze kann natürlich auch zur Beschwörung Morfindels dienen, um sie manifestiert in einen finalen Kampf zu ziehen. Möchten Sie eine solche Konfrontation zwischen Morfindel und den Helden herbeiführen, kann dies hier geschehen – sei es durch eine Geisterbeschwörung von Seiten der Helden, durch die Seelenkerze oder durch Morfindels Entschluss (Werte siehe Seite 50). Wenn der Dämon vom Dachstuhl (siehe nächsten Abschnitt) noch nicht vernichtet wurde, kann Morfindel ihn hier zu Hilfe rufen.

DACHSTUHL

Der lichtlose, runde Raum läuft nach oben spitz zu, er ist mit einigem Gerümpel zugestellt. Versucht einer Ihrer Helden von außen einzudringen, können Sie dies mit einem Braggu 'kontern', der den Eindringling mit Gebrüll und miasmatischen Angriffen zu verscheuchen sucht (gleichzeitig diente er früher als 'Alarmglocke' für Galotta und

Morfindel). Alternativ kann der Braggu auch in **Raum 9** erscheinen, vor allem, wenn Morfindel die Helden dort zum letzten Kampf angreift.

Stinkender Nebel: INI 20+W6 AT 12 PA 0 TP s.u. DK HNS
LE 30 KO – RS 0 MR 5 GW 4

Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR, *fliegendes Wesen*, *Körperlosigkeit*, *Schreckgestalt I/II*, *Verwundbarkeit* (Boron), *Zauberfähig* (BÖSER BLICK 18, HORRIPHOBUS 18), *Regeneration I*, *Verschleierung*. Der Nebel richtet auf der Haut 1W6 Schadenspunkte an. Wird das Miasma eingeatmet (dazu muss dem Braggu eine Gute Attacke gelingen, die nicht pariert wird), führt es zum Brechreiz (2W6 LeP, *Selbstbeherrschung* +SP, sonst 1W6 KR kampfunfähig).

Der Braggu kann mit magischen und geweihten Waffen bekämpft werden, borongeweihte Waffen wirken gegen ihn *verletzend*. Wird der Stab des Vergessens gegen den Braggu eingesetzt, würfeln Sie mit W6: bei geraden Ergebnissen werden die erzielten TP verdoppelt und von der LE des Braggu abgezogen, bei ungeraden die normalen TP quasi als Heilung aufgeschlagen.

ERKENNTNISSE ZUM AUGE DES MORGENS

Die finale Erkenntnis der strapaziösen Erkundung von Galottas Turm dürfte sein, dass das Auge des Morgens hier nicht versteckt wurde und sämtliche Spuren, die hierher geführt haben, wohlplatzierte falsche Fährten für Leute wie die Helden waren.

Je nachdem, wie laut das Eindringen der Helden in den Turm gewesen ist (Hat der Braggu mit Krach und Gebrüll gewütet? Sind das Labor und eventuell die Bibliothek ausgebrannt? etc.), erwarten Ruane von Elenvina und ihre Magister die Helden bereits am Fuß des Turms. Abhängig von der Verwüstung ziehen sich die Gerüchte natürlich bis zum Herzogenpalast, so dass der Herzog möglicherweise indirekt gewarnt wird, dass jemand auf der Suche nach dem Auge ist.

Wenn aber das Auge des Morgens nicht im Turm ist – wo ist es dann?

PHEXISCHE VERHANDLUNGEN

Nachdem der Einbruch nun vermutlich nicht mehr geheim gehalten werden kann, könnten die Helden versuchen, die stellvertretende Akademieleiterin Ruane unter Druck zu setzen. Dieser ist natürlich nicht daran gelegen, dass die Praios-Kirche noch eine Handhabe gegen die Akademie erhält. Dies würde sie aber, wenn die Helden von Geistern und Dämonen in Galottas Turm berichten.

Ruane könnte Folgendes berichten:

● Der Plan mit den falschen Hinweisen ist eine Idee Isora von Elenvinas gewesen, der Base Ruanes.

● Ruane dachte, dass dies bloß ein Ablenkungsmanöver sein sollte. Sie konnte sich nicht vorstellen, dass jemand auf den Schwindel hereinfiel und dann auch noch wahnsinnig genug wäre, wirklich in Galottas Turm einzudringen.

● Warum genau diese Scharade erforderlich war, weiß Ruane nicht (sie weiß nicht, um welches Artefakt sich der Plan dreht).

● Wenn das Artefakt dem Herzog aber so wichtig ist, gibt Ruane eines zu bedenken: Der Herzog ist ein sturer und misstrauischer Mensch. Er würde ein solches Artefakt vermutlich niemals aus der Hand geben.

● Isora versprach ihr, dass dieser Gefallen das Ansehen der Akademie in den Augen des Herzogs verbessern würde.

● Da die Akademie stets von einer Schließung bedroht ist, versucht Ruane, jegliches Aufsehen zu verhindern.

● Ruane lässt sich auf einen Handel mit den Helden ein, der sowohl die Helden wie ihre Akademie schützen könnte. Sie selbst wird nicht an den Herzog weiterleiten, wer in den Turm eingedrungen ist, sondern behaupten, dass sich 25 Jahre nach dem Fall Galottas dessen Schutzmagie verselbständigt habe, es den Magistern der Akademie aber gelungen sei, den Turm endgültig zu reinigen. Dies würde natürlich bedeuten, dass die Helden auf ihren Ruhm zu verzichten bereit sind.

● Ruane ist klar, dass Isora von Elenvina und der Herzog trotz alledem misstrauisch sein werden. Sie gibt aber zu bedenken, dass sie (Ruane) als loyale Elenvinerin und sehr praiosgläubig bekannt ist und deshalb kaum jemand eine phexgefällige Zusammenarbeit mit den Helden vermuten wird.

PEVERLICHE SPURENSUCHE

Den Helden wird kaum etwas übrig bleiben, als doch noch Schnüffler am Hof des Herzogs zu befragen, wenn sie das noch nicht getan haben – siehe hierzu **Kontakte in Elenvina** (S. 40), besonders der Abschnitt **Im Güldenschatten**. Der Hausdiener Raduwald, eine Hauptfrau der Wache oder ein Sekretär, der / die eine Dirne oder einen Lustknaben aus dem *Enterhaken* empfängt, wären gut geeignet. Von ihnen kann man mit den nötigen Mitteln (Gold, Versprechen des Schweigens) Folgendes erfahren:

- Seit dem Morgen nach dem Besuch der Helden in Galottas Turm wurden die Wachen auf der Terrasse der Herzogenburg vor dem Wohntrakt des Herzogs erhöht sowie zwei Wachen im Innern der Feste vor

den Wohnräumen aufgestellt. Dies geschah angeblich mit Hinblick auf die demnächst stattfindende Feierlichkeit und wegen der vielen fremden Dienerschaft auf der Feste.

- Im Wohntrakt der Burg befindet sich auch die mit Zwergenschlossern gesicherte Schatzkammer der Nordmärker Herzöge

- Der Herzog hatte eine lautstarke Auseinandersetzung mit Isora von Elenvina, als diese die Wachen bemerkte. (Die Intrigantin ahnt zu recht, dass man an jedem Hof Spitzel finden kann, schließlich kennt sie sich damit aus, und befürchtet zurecht, dass die Wachen die Aufmerksamkeit auf dieses Versteck ziehen könnten.)

Den Helden bleibt also als einzige Möglichkeit, die Burg des Herzogs zu durchsuchen.

DER ABSCHLUSS DES REICHSKONGRESSSES (17. JÄGERIMM)

Nach dem Einbruch in Galottas Turm sollte sich der Reichskongress seinem Ende zuneigen und in der nächsten oder übernächsten Nacht die Abschlussfeierlichkeit stattfinden. Zwar sind viele Adlige in Anbetracht der Umstände nicht gewillt, an der Feierlichkeit teilzunehmen, doch gerade Herzog Jast Gorsam und Kronprinz Selindian werden mit ihrem Gefolge erscheinen: ersterer um einen Anschein der Normalität und des Triumphes zu wahren, letzterer, um gute Miene zum bösen Spiel zu machen.

Nebenbei markiert die Abschlussfeierlichkeit die offizielle Übergabe der Regierungsgeschäfte von Reichserzkanzler Hartuwal an seinen Vater, Herzog Jast Gorsam, den neuen Reichsregenten. Von nun an wird der Raub des Auges des Morgens als Reichsverrat gelten. Vorher hingegen ist es nur ein 'gemeiner Diebstahl'.

Allerdings ist es vor diesen Feierlichkeiten kaum möglich, auf offiziellem Wege in die Herzogenfeste einzudringen. Kronprinz Selindian wird 'zur eigenen Sicherheit' von der Außenwelt abgeschirmt und streng von der Flusgarde bewacht, so dass die Helden kaum noch zu ihm vordringen können. Der Herzog selbst vertagt Audienzgesuche auf einen Termin 'nach der geschäftigen Zeit des Kongresses'.

GRAF ORSINOS ABSICHTEN

SÖLDNERGEREDE

In einer beliebigen Schänke können die Helden Zeugen folgender Unterhaltung zwischen einigen Söldnern werden. Der Zeitpunkt sollte nach einer Aussprache zwischen den Helden und Graf Orsino von Falkenhag sowie nach dem Auszug der Albernier liegen. Wenn Sie möchten, können Sie an die Stelle beliebiger Söldner auch eine altgediente Meisterfigur Ihrer Runde oder gar einen alten Helden setzen, den Sie auf lange Sicht auf die andere Seite des politischen Konfliktes setzen wollen, ohne ihn gleich als 'böse' abgestempelt zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Gruppe Bewaffneter lärmt und lacht laut, einer der Männer klopft sich gar knallend auf den Schenkel: "Meiner Treu! Das hat er wirklich? Wie kann er glauben, dass er hier in Elenvina noch Schwerter mieten kann?"

Eine Frau lacht wiehernd: "Als hätten wir nicht schon genug Angebote bekommen!"

Die Unterhaltung führt in der Gruppe offensichtlich noch zu großer Erheiterung.

Versuchen die Helden, etwas aus den Söldnern herauszubekommen, sind diese natürlich besonders Adligen, Kriegern, Geweihten oder anderen berufsfremden Helden gegenüber etwas zugeknöpft bezüglich ihrer 'Berufsinterna'. Straßencharaktere, Söldner oder Schwertgesellen gelten hingegen schnell als vertrauenswürdig und können folgende Details aus den 'Mietlingen' herausholen:

- Ein piekfein gekleideter Mann hat sie angesprochen, weil er auf der Suche nach Söldlingen war. Nach einigem Hin und Her einigt man sich darauf, dass er einen Falken im Wappen trug. (Dies trifft auf Orsino von Falkenhag zu, der tatsächlich dieser Mann war, sich aber natürlich nicht vorgestellt hat.)

- Als Ziel nannte er 'Richtung Honingen'.

- Das Risiko einer Schlacht wurde als 'sehr wahrscheinlich' eingestuft.

- Leider musste man ihm absagen, da man bereits seit einer Woche einen Dienstherren habe. Bei außerordentlich vertrauenswürdigen Helden (oder einem BANNBALADIN etc.) kann man sogar herausfinden, dass es sich bei dieser Dienstherrin um niemand anderen als Isora von Elenvina handelt.

- Die Söldner sind erst vor kurzem nach Elenvina gekommen und haben sich nicht schlecht gewundert, dass es hier so wenige Mietlinge gibt. Tatsächlich sind wohl bereits seit Wochen viele Werber unterwegs, die Schwerter mieten. Gerüchteweise wurden sie nach Albenhus oder Gratenfels gesandt.

- Was dahinter steckt, wissen die Söldlinge auch nicht zu sagen – und es interessiert sie auch nicht.

- Seit einigen Wochen aber herrscht 'auf dem Markt' wieder ein frisches Lüftchen für Leute, die ihre Klinge dem Meistbietenden zur Verfügung stellen.

- Trotzdem haben viele Söldner bei den Nachrichten aus dem Osten ein mulmiges Gefühl.

FAMILIENGESCHICHTEN

Bei halbwegs gut informierten Adligen (zum Beispiel Graf Rondrigan oder Graf Eslam) können die Helden einige Details über Orsino von Falkenhags mögliche Absichten erhalten:

- Graf Orsino steht in einer Familienfehde mit Aisco von Luring, dem Gemahl der Gräfin Franka Salva Galahan.

- Eigentlich besagt der Reichsfrieden, dass sämtliche Adligen ihre Streitigkeiten vor den Lehnsherren bringen sollen und sie nicht mit Waffengewalt austragen sollen.

- Die Aussage, dass viele Söldlinge Richtung Honingen geschickt werden, könnte darauf hindeuten, dass sich der Graf nun, wo die Gräfin als Reichsverräterin gilt, daran macht, diese alte Rechnung zu begleichen – denn Gratenfels liegt nur drei Tagesmärsche von Honingen entfernt.

Für Sie als Spielleiter sei angemerkt, dass es sich bei diesen Angaben des Grafen Falkenhag bloß um ein Ablenkungsmanöver handelt. Er sammelt Söldner zu einem gänzlich anderen Zweck, nämlich um sie zu Answin in den Kosch zu führen. Den Helden sollte diese Nachricht aber zwei Dinge verdeutlichen: Erstens beginnt der Adel mehr und mehr, den Reichsfrieden zu ignorieren, und zweitens ist die Gräfin Franka, eine Verbündete der Helden und Prinz Selindians, vermutlich in Gefahr eines direkten Überfalls.

DER KONGRESS TANZT

VORBEREITUNGEN

Natürlich ist es selbstverständlich, dass die 'Helden von Gareth' als Ehrengäste zu den Abschlussfeierlichkeiten des Kongresses geladen werden.

Tatsächlich erhalten sie schon am Tag nach der Wahl Jasts zum Regenten eine Einladung aus der Herzogenfeste, auf die man eine Antwort erwartet. Die Gegenwart der Helden wird gerne gesehen, da sie bereits Seite an Seite mit der Reichsregentin Emer gekämpft haben. Haben sie sich öffentlich auf Seiten der Albernier geschlagen, werden sie zwar

geladen, dabei allerdings misstrauisch beäugt und stehen unter steter Beobachtung.

Gewandung

Ein völlig unerwartetes und eigentlich banales Problem stellt möglicherweise die Kleidung dar. Zwar wird dieses Mal nicht der ganze 'Prunk und Pomp aufgefahren', der ansonsten zu diesem Anlass üblich ist – man kleidet sich dem Anlass gemäß eher dunkel und schlicht –, aber natürlich sollte trotzdem eine gewisse Kleiderordnung eingehalten werden. Die vielleicht noch von Dämonendämpfen zersetzten und von der Reise abgewetzten Fetzen der Helden sind kaum geeignet, und auf die Schnelle lässt sich auch kein Gewand mehr schneiden. Aber vielleicht haben die Helden ja ausreichend Kontakte zum Adel geknüpft, sodass man sich zumindest deren bessere Alltagskleidung borgen kann.

Werkzeug

Vielleicht möchte Ihre Gruppe (oder Teile davon) ja gar nicht offiziell in die Burg kommen. Denkbar wäre eine Aufteilung, in der die 'gesellschaftsfähigen' Charaktere an der Feier teilnehmen, während sich die eher phexisch angehauchten Naturen von außen aufmachen, in die Burg einzubrechen. Natürlich würde sich die größte Hürde, nämlich die 30 bis 40 Schritt hohen Felsen mit aufgesetzter Burgmauer, durch die offizielle Anwesenheit umgehen lassen. Sich dann aber innerhalb der Burg unbemerkt zu bewegen, wird nicht ganz leicht (siehe unten). Die Helden sollten sich auch überlegen, wie sie eventuelles Einbruchswerkzeug unbemerkt in die Burg bekommen (Seile, Brechstangen, Dietriche, eventuell Hilfen von der Alchimistin etc.).

DIE HERZOGENFESTE

Vor Jahrhunderten entstanden, ist die tausendjährige Burg *Eilenwid-über-den-Wassern* eine der wehrhaftesten Burgen des Reiches – und das will etwas heißen. Teils auf den Burgfelsens gebaut, teils in ihn hineingeschlagen, umfasst sie vier Stockwerke.



Das Gesindegeschoss

Durch das Herzogenportal kommen sämtliche Gäste im Erdgeschoss ins Foyer, aus dem die Treppe in das erste und zweite Stockwerk führt. Der Rest dieser Etage ist für das Abenteuer von geringem Interesse, leben hier doch nur die *Wachen* und das niedere *Gesinde*. Im Nordtrakt ist der *Stall*, im in den Berg hineingehauenen Südtrakt der *Wein-* und der *Vorratskeller*.

Bewachung: Die Bewachung des Herzogenportals durch die Wachstuben ist rund um die Uhr gewährleistet. Auf jeder Seite befindet sich eine Wache direkt am Portal, je zwei weitere haben dahinter Wachdienst. Innerhalb von 3W6 KR sind auf jeder Seite weitere 1W6–1 Wachen kampfbereit, und nach zwei bis drei Minuten ist die gesamte untere Wachmannschaft von 16 Männern und Frauen auf den Beinen. Wenn Sie möchten, können gerne ein bis zwei Wachen den Helden in

bestimmten Teilen der Burg auf die Finger klopfen – hier unten kann man sich aber noch leicht herausreden.

Bewohner: das Gesinde der Burg, die Wachen, Pagen, die frisches Bier und neuen Wein holen, Köche, Küchenknechte, Stallmägde ... gerade zur Abschlussfeier des Kongresses brodeln das Erdgeschoss nur so vor Menschen.

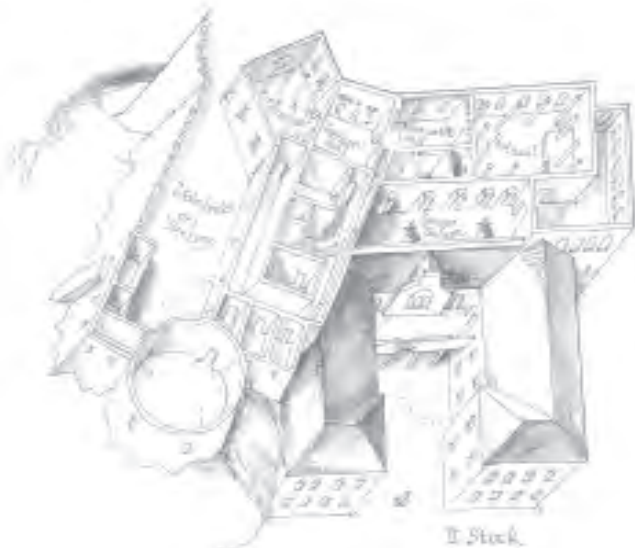


Das Verwaltungsgeschoss

Das erste Obergeschoss ist für das Abenteuer mäßig relevant, da sich hier die *Gästestuben*, unter anderem die *Gemächer Kronprinz Selindians*, die *Praios-Kapelle*, die *Bibliothek* mit *Archiv* und die *Arbeitsstube des Herzogs* befinden. Daneben liegen auf dieser Ebene die *Räume der Landhauptide* sowie der *Leibdienerschaft* und das *Verlies*: Der *Herzogenbalkon* ist eigentlich für Gäste nicht geöffnet, bietet aber eine Möglichkeit, auf die Dächer und höhergelegenen Balkone zu gelangen.

Bewachung: Auf der Haupttreppe sind zwei Gleventräger in archaisch anmutenden Rüstungen aufgestellt, die die Zugänge zum *Nordtrakt* (Schreibertrakt), zum *Südtrakt* (Gästequartiere und Bibliothek) sowie zur *herzoglichen Arbeits- und Audienzstube* im Auge behalten. Zwei Wachhabende aus dem Gesindegeschoss sind nur eine Treppe weit entfernt und können innerhalb von 1W+4 KR in einen Kampf eingreifen. In den *Gängen zu den Gästequartieren* patrouilliert eine weitere Wache; das *Verlies* (im Burgfried) ist von zwei Wachen geschützt (die allerdings nicht sehr motiviert sind – der Dienst hier wird als Strafe betrachtet).

Bewohner: Die Dienerschaft des Herzogs eilt besonders auf den Nebentreppen des Südtraktes hinauf und hinunter. Das Gesinde der Gäste führt bisweilen Aufträge ihrer Herrschaften aus.



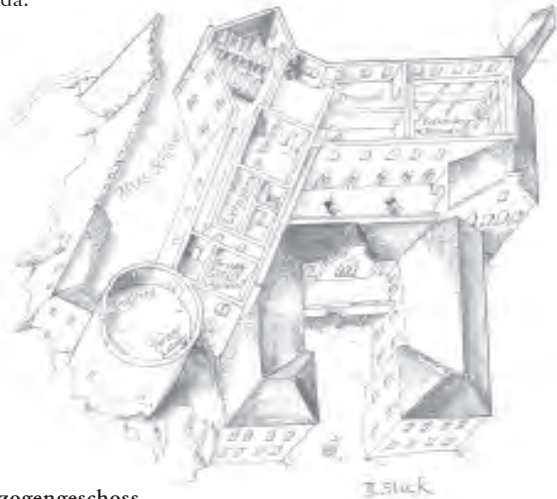
Das Festgeschoss

Im zweiten Obergeschoss finden die Abschlussfeierlichkeiten des Kongresses statt. Im *Festsaal* wird getanzt, im angeschlossenen *Ecksaal* getafelt, der *Nordmarkensaal* und der *Trophäensaal* dienen dem Gespräch, und auf dem *Großen Balkon* kann man die frische Frühlingsluft genie-

Ben und flanieren. Hier befinden sich auch die Wohnräume der herzoglichen Familie mit angeschlossener Fluchtmöglichkeit in den *Bergfried*. In dem gibt es übrigens eine Klappe in die Arbeitskammer des Herzogs (hier liegt das Auge des Morgens), die jedoch von oben mehrfach verriegelt und mit einem schweren Schrank zugestellt ist. Bei der *Südtterasse* sind noch einmal einige *Wachquartiere*.

Bewachung: Im *Südtrakt* patrouilliert eine Wache durch den Wohntrakt der herzoglichen Familie, zwei weitere stehen (mehr der Dekoration halber) im *Nordmarkensaal* an der Treppe, eine weitere geht auf dem *Großen Balkon* auf und ab (auch um den Zugang zum Wohntrakt zu sichern).

Bewohner: Das Festgeschoss ist im öffentlichen Bereich natürlich mehr als voll, der Wohntrakt der herzoglichen Familie dagegen liegt eher verwaist da.



Das Herzogengeschoss

Das kleinste, aber feinste dritte Obergeschoss der Burg birgt die Wohnräume des Herzogs. Während die *Throngalerie*, das *Eichene Gemach*, der *Speisesaal* und die *Festgalerie* kaum als privat gezählt werden können, gilt für alle anderen Räume, dass Unbefugte hier nicht geduldet und im Notfall auch angegriffen werden – man achtet auf die Sicherheit des neuen Reichsregenten. Von besonderem Interesse sind die *Schlafkammer des Herzogs*, der *Obere Balkon* sowie die *Schatzkammer* im Bergfried, in der der Herzog das Auge des Morgens aufbewahrt. Von der *Festgalerie* aus kann man über den Gang zum Wehrturm übrigens die Burg verlassen und die Stadtmauer betreten. Zu beachten ist, dass der Wohntrakt des Herzogs nur über die *kleine Treppe* aus dem Wohnbereich der herzoglichen Familie, über die *Treppe* und den schmalen *Balkon* oder über die *Galerie* des (nicht für die Feierlichkeiten benutzten) Thronsaales zu erreichen ist – oder natürlich von außen über die Mauern.

Sicherung: Die beiden Zugangstüren des herzoglichen Wohnbereichs von der kleinen *Treppe* in die *Ankleidekammer* und den privaten *Salon* sind mit Schlössern versperrt (Probe auf *Schlösser Knacken* +7), ebenso der Zugang vom *schmalen Balkon* und die Tür des *Durchgangs zur Schatzkammer* (jeweils Probe +9). Die Tür zur *Schatzkammer* ist sogar mit einem Schloss zwergischer Machart (Probe +12) gesichert. Die Wachen sind angewiesen worden, nur ihnen bekanntes Personal mit dem herzoglichen Siegelring durchzulassen. Ein BANNBALADIN reicht nur bei mehr als 12 ZfP* aus, um die Wachen ihre Befehle ignorieren zu lassen, ein IMPERAVI oder HEILIGER BEFEHL ist besser geeignet. Magische Vorsichtsmaßnahmen gibt es jedoch keine, so dass auch ein Illusionsspruch dienlich sein könnte.

Der *Durchgang zur Schatzkammer* ist mit einer einfachen Falle gesichert: einer *Windenarmbrust*, die ausgelöst wird, wenn man die Tür nicht vorsichtig erst einen Spaltbreit öffnet, um eine auslösende Leine zu entfernen. Wird die Falle ausgelöst, verursacht die Armbrust auf diese kurze Distanz 2W+10 TP.

Bewachung: An der *Treppe* hält eine Wache die Stellung, um verirrtten Gästen höflich, aber bestimmt den Zugang zu verwehren. Auf dem *Gang* zur Thronsaalgalerie sowie auf dem *schmalen Balkon* patrouillieren zusätzlich je eine Wache, die auch bisweilen überprüft, ob die Tür zum *Durchgang zur Schatzkammer* noch abgesperrt ist. Die Wachen haben Anweisung, erst um Verstärkung zu rufen und dann zu klären, ob eine Bedrohung besteht oder nicht.

Bewohner: Das gesamte Geschoss ist für Fremde unzugänglich, aber außer durch die Wachen wird man hier auch kaum gestört – allerhöchstens einmal durch einen Diener des Herzogs, aber selbst der muss sich am heutigen Abend durch einen Siegelring ausweisen.

DIE FEIERLICHKEITEN

Gäste

Neben Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss, seiner Tochter Ugdane und seinem Sohn, dem Reichserzkkanzler Hartuwal, sind auch dessen Sohn Hagrobald, der herzogliche Schwiegersohn Graf Jast Irian von Bredenhag sowie weitere Mitglieder der Familie anwesend. Hohe des Reiches sind u.a. die neuen Inhaber der Reichserzämter, Blasius von Eberstamm (Fürst des Kosch) sowie Bernfried von Ehrenstein, der Herzog von Tobrien. Prinz Storko von Gareth lässt sich wegen Unpässlichkeit entschuldigen (der alte Mann liegt tatsächlich seit Tagen in Schwächeanfällen danieder).

Andere bekannte Gesichter sind Graf Eslam vom Yaquirtal (der allerdings früh nach einigen Tänzen verschwindet und später wiederkehrt, hoffentlich unbemerkt von den Helden) und natürlich Isora von Elenvina. Graf Orsino von Falkenhag ist trotz seiner von den Helden aufgedeckten guten Beziehung zum Herzog nicht bei dessen Siegesfeier anwesend. Von Seiten der Kirchen ist Pagol Greifax von Gratenfels gekommen, der Wahrer der Ordnung Mittellande. Seit den Geschehnissen vor Gareth baut er im Namen des Boten des Lichtes den Kopf der Praios-Kirche in Elenvina neu auf und wird dem neuen Reichsregenten als geistlicher Berater dienen.

Ablauf

Klassischer Weise findet zum Abschluss des Reichskongresses ein Bankett mit sich anschließendem höfischem Tanz statt. Im *Festgeschoss* tanzt man im *Festsaal*, im *Ecksaal* wird getafelt, *Nordmarkensaal* und *Trophäensaal* stehen zum Gespräch offen, und auf dem *Großen Balkon* kann man an die frische Luft gehen. Musikanten spielen zum Tanz auf, die Dienerschaft vieler Herrschaften geht überall ein und aus.

Das Bankett mit seinen deftigen Speisen beginnt am frühen Abend. Da die Helden eingeladen sind, wird man sie vermissen, wenn sie daran nicht teilnehmen – dies ist eine der Kehrseiten ihres aktuellen Ruhms. Der Herzog zieht mit seiner Familie direkt vor dem Bankett ein (vorher summt sein Wohntrakt vor Dienern und Wachen).

Ungefähr zwei bis drei Stunden nach dem Beginn des Bankettes wird zum Tanz aufgespielt – den der Herzog von seinem Sohn Reichserzkkanzler Hartuwal und seiner Tochter Ugdane anführen lässt. Manch eine edle Dame freut sich schon darauf, mit einem der 'Helden von Gareth' das Parkett betreten zu dürfen. Natürlich bietet der Tanz aber auch die Gelegenheit, sich davonzustehlen.

Diesen Teil des Abends wird der Herzog der Nordmarken dazu nutzen, sich oft in Gegenwart der Helden sehen zu lassen und sie den 'Großen des Reiches' wie den Inhabern der Reichserzämter, dem Herzog von Tobrien (der lange vor dem Marsch Galottas seine Heimat verließ und keine genaueren Nachrichten über den Zustand Weiß-Tobriens besitzt) sowie dem Fürsten vom Kosch vorzustellen, wenn sie diese noch nicht kennen. Jast Gorsam gibt sich viel Mühe, um die Helden zu beeindrucken und sich von der sympathischsten Seite zu zeigen. Er trägt gar mit altersgrauem Charme und rauer Stimme ein ritterliches Minnelied vor.

Derweil hat Erzkanzler Hartuwal ein Auge auf die Helden. Verschwindet die ganze Gruppe plötzlich, würde das den klugen Politiker alarmieren. Allzu lange auffällige Abwesenheit kann also zu einer Überprüfung des herzoglichen Wohntraktes führen.

Der Tanz geht schließlich gegen Mitternacht in ein Gelage über, das kaum jemand nüchtern verlässt. Während letztes Jahr das Wetttrinken der Herzogin von Weiden mit dem Herzog von Tobrien für Aufsehen sorgte, sind es dieses Jahr besonders die Nordmärker, die dem guten Gebrannten des Hauses zusprechen, um 'ihren Herzog' zu feiern. Ein Ablenkungsmanöver ist angeraten (ein bis zwei Helden versuchen, den Herzog zum Wetttrinken zu bewegen, oder verstricken ihn in ein fachkundiges (!) Gespräch über seine Leidenschaft, die Pferdezucht, während die phexische Seite der Gruppe den Einbruch wagt). Wenn die Ablenkung aber allzu dilettantisch gerät, dann wittert der Herzog den Braten und schickt Verstärkung in den Bergfried.

Je später der Abend, desto günstiger wird das Klima für das Vorhaben der Helden – denn bis auf den Reichserzkanzler trinkt die Gesellschaft außerordentlich viel. Dies können Sie dazu nutzen, um den Helden aus einer unangenehmen Situation zu helfen: Irgendwann ruft der bulle, mit dem Abend immer lauter werdende neue Regent Kanzler Hartuwal zu einem Gespräch mit dem Herzog von Tobrien und dem Fürsten vom Kosch, um seine Meinung in der Handhabung der Steuerverteilung an die Ostprovinzen einzuholen: „Sohn, das ist dein Steinbruch!“

Dies geschieht vielleicht genau in einer Situation, in der Hartuwal den Helden gerade allzu nahe kommt – und weil ein solches Thema gerade bei hohen Herrschaften nicht schnell abgehandelt ist, haben die Helden nun eine günstige Gelegenheit für unbeobachtete Aktivitäten.

DER DIEBSTAHL

IN DEN BERGFRIED

Wie sich die Helden schließlich Zugang zum Bergfried verschaffen, ist ihnen überlassen. Haben sie sich vorher Pläne von der Burg besorgt, ist ein solides Planen möglich, ansonsten müssen sie sich Raum für Raum ‘voranschnüffeln’. Der gesamte Wohntrakt des Herzogs ist für Fremde gesperrt, man wird dort aber außer durch die Wachen auch kaum gestört. Machen Sie Ihren Helden den Diebstahl nicht zu leicht – wenn bis dahin alles zu glatt läuft, sollten Sie sie spätestens in dem Raum vor dem Bergfried überraschend auf zwei einquartierte Wachen stoßen lassen. Allerdings gibt es keinerlei magische Sicherung für das Auge des Morgens, so dass der Diebstahl für ein eingespieltes Helden team kein Ding der Unmöglichkeit sein sollte.

Der Herzog verlässt sich neben den Wachen (siehe die Punkte *Sicherungen* und *Bewachung* im Abschnitt **Herzogengeschoss**, S. 56) auf die Wirkung der Windenarmbrust im *Durchgang zur Schatzkammer* sowie das Schloss zur *Schatzkammer* im Bergfried:

ZWERGENARBEIT

Bevor der Weg in den Bergfried offen steht, gilt es noch, das zwergische Sicherheitsschloss der *Gebrüder Argasch und Irgasch* aus Punin zu knacken, die darauf spezialisiert sind, die Kostbarkeiten reicher Leute vor allzu kecken Diebesfingern zu sichern. Wie leicht oder schwer Sie es Ihren Helden damit machen sollten, hängt von Ihrer Rundenzusammensetzung ab. Haben Sie einen Phex geweihten Einbrecher dabei, wird dieser sicher feuchte Augen bekommen und sich darüber freuen, endlich einmal sein Talent spielen lassen zu können.

Ist Ihre Runde nicht solcherart gesegnet und Ihr Magier bereits ‘ausgebrannt’, dann sollte das Schloss ein leichter zu knackendes Modell sein – teilen Sie dem Schlösserknacker daher auf keinen Fall die Aufschläge mit beziehungsweise ignorieren Sie, dass sich die einzelnen Teilschlösser eigentlich bei einem einzigen Fehlschlag alle wieder verstellen. Unterstützen Sie die Würfe mit entsprechender Bedrohung – näherkommende Schritte der Wachen, schließlich Gerüttel an der (hoffentlich wiederverschlossenen) Tür des Durchgangs, eine Unterhaltung der Wachen über eventuelle Spuren, die die Helden hinterlassen haben, etc.

Das Schloss zur Schatzkammer hat fünf Teilschlösser, das mittlere davon ist das Hauptschloss. Korrekt ausgespielt sind vier Proben +12 und eine Probe +15 notwendig, um das Schloss zu knacken. Misslingt dabei eine der Proben, verstellen sich auch die bereits geöffneten Schlösser wieder, so dass der Dieb von vorne anfangen muss (dies ist das revolutionäre Erfolgsprinzip der Zwergenbrüder).

Per FORAMEN muss ebenfalls jedes Schloss einzeln geöffnet (die Probenaufschläge zählen auch hier auf die Zauberprobe) und bezahlt werden (5 AsP pro einfaches Schloss, 7 für das Hauptschloss). Um nicht bei einem Fehlschlag alle Schlösser wieder zu verstellen, muss der Zaubernde die Variante *Mehrfachschlüssel* benutzen (siehe LC 59). Mit PHEXENS MEISTERSCHLÜSSEL lässt sich ein beliebiges Schloss einfach und sauber öffnen, als besitze man den echten Schlüssel. Nach einmaliger Benutzung verschwindet der ‘Meisterschlüssel’ jedoch wieder und lässt sich erst nach 12 Tagen erneut rufen – es sei denn, der Phex-Geweihte ist zu einem *wirklich* großen Opfer an den Herrn der Diebe bereit (und Sie möchten den Vorgang etwas beschleunigen). Die Schlüssel der fünf Schlösser befinden sich übrigens teilweise ‘am

Mann’ und teilweise in Verstecken, die nur Herzog Jast Gorsam kennt. Wenn Sie und Ihre Runde möchten, können Sie ein ganz eigenes Szenario daraus machen, an diese Schlüssel zu kommen. Mit Gewalt ist die Stahltür nicht zu knacken. Ein LEIB DES ERZES (Variante *Durch Fels und Erz*) tut hier wahre Wunder.

Übrigens: Mittels eines DESINTEGRATUS werden sowohl die Stahltür als auch der komplette (nicht magische und nicht lebendige) Inhalt der Schatzkammer ‘zu Staub zerlegt’ – sowie einen Teil der Turmwand.

DIE SCHATZKAMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praios gefällige Ordnung herrscht auch im privaten Gemach des Herzogs der Nordmarken. Kostbare Statuen, Gemälde und andere Kleinodien sind sorgfältig in Regalen und Schränken angeordnet. Der schwere Schreibtisch ist sorgsam aufgeräumt, nur wenige Papiere liegen auf der Arbeitsfläche. Eine mehrfach verriegelte Klappe führt in das darunter liegende Stockwerk des Bergfrieds.

Hier liegt das Auge des Morgens – neben anderen Schätzen des Herzogtums. Bei den Papieren handelt es sich um die Korrespondenz des Herzogs mit Rhianna Conchobair (siehe **Die Pläne des Herzogs**, unten auf dieser Seite). Die Klappe ins Festgeschoss (von der anderen Seite kaum zu öffnen) können die Helden zu einem etwas bequemeren Ausweg nutzen.

Übrigens bewahrt der Herzog hier einige der wertvollsten Schätze seines Herzogtums auf. Je nach Gesinnung Ihrer Helden werden diese vielleicht etwas entwenden wollen – und wenn es nur ein Andenken ist. Ein paar Beispiele:

- zwei Kisten mit Balihoeer Rädern (großen, alten Münzen im Wert von je 10 Dukaten)
- zwei Stapel schwere Silberbarren aus den Minen der Eisenberge und Ingrakuppen
- das Collier der Elenviner Herzoginnen mit Bernsteinen
- die vergoldete Paraderüstung einer längst verstorbenen Herzogin
- der *Gratenfeller Apfel mit Fliegen* (ein berühmtes Gemälde naturalistischer Malerei von Miolag Korden)
- Jast Gorsams diverse Kronen: die Herzogenkrone, die Grafenkrone der Elenviner Mark sowie die Baronskronen von Bollharschen, Brüllbösen und Arraned
- ein Diadem aus Flusssgold-Stücken aus dem Großen Fluss
- ein Szepter von Herzog Hartuwal (Jasts Vater), das einem wuchtigen Streitkolben verdächtig ähnlich sieht
- Guldebrandt, ‘das Nordmärkische’: das Schwert der nordmärkischen Herzöge (angeblich das Schwert des Heiligen Hlûthar, soll Orks hasen und mit Drachenblut gehärtet sein), zuerst erwähnt 282 BF
- ein fingerlanger Turmalin-Stein, in den das herzogliche Wappen sowie der Nordmärker Hirsch eingraviert sind.
- In einem Kästchen findet sich ein Steckbrief aus der Zeit der Klugen Kaiser, auf dem nach einem Vorfahren der Familien vom Großen Fluss wegen »Raubryttery am groszen Flusse« gefahndet wird.

Schwarzer Kristall

Das Auge des Morgens ist ein kindskopfgroßes, 49 Stein schweres Artefakt aus nachtschwarzem Kristall. Ein ODEM zeigt, dass es hochmagisch ist, für einen ANALYS ist später mehr Zeit (siehe S. 101). Durch die ihm innewohnende Magie ist das Artefakt unzerbrechlich – egal was die Helden tun. Allein ein DESTRUCTIBO könnte dem Artefakt beikommen, doch dieser Zauber würde einen Magier fast zwei Dutzend permanente Astralpunkte kosten.

DIE PLÄNE DES HERZOGS

Auf dem Schreibtisch liegen folgende Papiere und Karten, die einige Pläne des Herzogs verraten. Notfalls sollten Sie mit einem beeindruckenden Gegenstand die Aufmerksamkeit der Helden darauf lenken.

- eine Kopie der großen Albarnia-Karte aus dem Reichsarchiv in Gareth (datiert im Travia 1026 BF – vor mehr als sechs Monaten). Am Rande sind auch Kyndoch und Gratenfels skizzenhaft eingezeichnet. Bei letzterem befinden sich jeweils fünf Marker für Einheiten in Bannerstärke

aus den beiden Garderegimentern 'Elenviner Garderegiment' (Hellebardiere) und 'Gratenfelser Koschwacht-Garderegiment' (Pikeniere). Das macht insgesamt Regimentsstärke, also 500 Soldaten.

- 3 Banner 'Gratenfelser Koschwacht' stehen auf dem Großen Fluss gen Kyndoch (also auch gen Albernia). Zwei weitere Söldnerbanner warten bei Elenvina.

- Auf einer abgegriffenen Reichskarte sind diese Marker ebenfalls zu sehen. Zusätzlich werden 4 Banner des 'Bergköniglich Eisenwalder Garderegiments *Ingerimms Hammer*' bei Gareth sowie 3 Banner des Elenviner Garderegiments im Umfeld von Gareth bei Burg Rudes Schild (dem Aufbewahrungsort der Throninsignien) markiert.

- Weitere Bannermarker stehen in und um Elenvina und zur Sicherung nach Osten an den Pässen zum Kosch.

- Ein Brief auf dem Tisch stammt von Gräfin Rhianna Conchobair von Winhall (siehe Kasten).

Nun haben die Helden folgende Hinweise:

- Die Gräfin von Winhall ist in geheimem Bündnis mit dem Herzog der Nordmarken eingegangen.

- Eine Gräfin "v.H.", vermutlich die Gräfin von Honingen, soll verhaftet werden.

- Das Reich wird Truppen nach Albernia schicken, um es zu besetzen.

- Es gibt eine Familie "F." in Winhall, die der Gräfin die Grafenwürde streitig machen könnte. (Dabei handelt es sich um die Fenwasians.)

- Um dieser zuvorzukommen, bittet die Gräfin Rhianna um Entsatz – und plant, gegen sie vorzugehen.

- Die Gräfin von Winhall glaubt, dass sich Albernier aller Schichten für die neu gewonnene Unabhängigkeit einsetzen werden.

NACH VOLLBRACHTER TAT

Nachdem die Helden die Hinweise gefunden haben, müssen sie das Herzogenschloss nur noch unauffällig verlassen – mit einem 49 Stein schweren Schwarzen Auge ist das kein kleines Kunststück. Beachten Sie dazu wiederum die Sicherheitsmaßnahmen und Bewachung der einzelnen Etagen. Ein möglicher (allerdings nur von oben gangbarer) Weg führt durch eine Klappe unter einem Schrank im Boden des Bergfrieds ins Festgeschoss. Der dort liegende Wohntrakt ist nicht halb so gut bewacht wie der im Herzogengeschoss.

Je nachdem, wann die Helden ihre Tat begonnen und beendet haben, können Sie ihnen Ärger mit den Wachen machen oder vom Herzog gut erdachte Ausreden von ihnen verlangen – hoffentlich fällt aber kein allzu konkreter Verdacht auf die Helden, denn ansonsten wird der Aufbruch aus Elenvina plötzlicher und Aufsehen erregender als geplant. Für den Fall, dass Ihre Helden tatsächlich an der einen oder anderen Stelle gesehen, ertappt oder gar erwischt werden, können Sie eine spektakuläre Flucht aus Elenvina gestalten (zum Beispiel einen Sprung von der Burgmauer in den Großen Fluss), die vermutlich durch ein 49 Stein schweres Schwarzes Auge erschwert, aber hoffentlich nicht verhindert wird. Dann müssen Sie über nicht in Verdacht geratene Helden oder Graf Rondrigan die Nachrichten des Verrates und des Auftrages an Kronprinz Selindian Hal weitergeben: Die Gräfin von Honingen, immerhin Bundesgenossin des zukünftigen Kaisers (und der Helden!) ist in Gefahr, die Gräfin von Winhall eine Verräterin.

*Elenvina, 13. Ingerimm im 34. Jahr des Kaiser Hal
Hoheit,*

*anlässlich des erwarteten Abfalls der Gräfin v.H. vom Reich bitte ich um Unterstützung in Winhall durch
Euch ergebene Soldaten. M.E. nach hat sich der albernische Unabhängigkeitsdrang so stark durch sämtliche
Stände gefressen, dass selbst eine zügige Verhaftung der Gräfin v.H. nicht verhindern kann, dass sich Barone,
Edle, ja Handwerker und Bauern gegen eine Besetzung durch das Reich auflehnen.*

*Insbesondere in Winhall fürchte ich um die Kontrolle, da das hiesige Geschlecht der Barone F. alte Träume
der Grafenwürde hegt. Gegen sie werde ich schnell handeln müssen.*

*Ein Entsatz sollte schnell und unauffällig ins Hinterland von Winhall kommen, um eventuellen Vorbereitun-
gen durch die Barone F. entgegen wirken zu können.*

Ich verbleibe Eure verbundene Dienerin,

Rhianna Conchobair, Gräfin von Winhall

DIE ZUKUNFT DES REICHES (18. INGERIMM)

Kehren die Helden mit dem Auge des Morgens zurück, dann schadet es nicht, wenn Sie Ihre Spieler weiter verunsichern: Sobald die Helden das Auge an Graf Rondrigan übergeben haben, können Sie hinter dem Spielleiterschirm ein-, zweimal würfeln – ohne dass es für die Story Bedeutung hat. Bestehen die Helden im Gegenteil gegenüber Graf Rondrigan darauf, das Auge nur dem Kronprinzen zu übergeben, können Sie Rondrigan noch einmal nachhaken lassen, dass auch er das sehr gut machen könnte.

Waren die Helden vorher noch nicht im Lager, sollte Rondrigan sie übrigens hier über den Diebstahl des Siegels informieren. Waren sie umgekehrt zunächst im ehemaligen albernischen Lager, sollten Sie den Abschnitt **Verrat** vorziehen.

Schlussendlich sollte das Auge aber in den Händen von Kronprinz Selindian landen, der die Helden zusammen mit Eslam von Eslamsbad und Rondrigan Paligan wieder außerhalb von Elenvina beim Raulsbrunnen trifft. Präsentieren die Helden den Anwesenden die Fakten,

die man auf des Herzogs Schreibtisch gefunden hat, wird Selindian einen Augenblick lang in tiefes Grübeln verfallen.

DIE BERATUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der junge Kronprinz betrachtet das Auge nachdenklich: "Ein so schlichtes Artefakt, und doch birgt es so viel Macht ..."

Dann nickt er euch dankbar zu: "Doch wie es scheint, habt Ihr mehr als nur dieses Kleinod gesichert. Gemäß Eurer Informationen bereitet sich der Herzog der Nordmarken schon seit langem darauf vor, Albernia mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu schwächen und in seine Gewalt zu bekommen. Meine Tante hatte Recht – die Beweise für den Gang vor das Reichsgericht, um Isora von Elenvina als Erbin der Ulaman durchzusetzen, waren sicher nur fingiert."

Er seufzt und schüttelt bedrückt den Kopf. "Was gilt es nun zu tun? Wie verhindern, dass das Reich zerfällt, während der Herzog der Nordmarken seine Regentschaft ausübt? Wie verhindern, dass Albernia dem Reich endgültig den Rücken kehrt? Denn wenn das geschieht, ist alles verloren."

Natürlich werden die Helden hier einige Vorschläge haben – und kommen Ihre Helden nicht darauf, kann Graf Rondrigan Anregungen einbringen. Generell sollten Beschlüsse aber in Zusammenarbeit mit den Helden gefasst werden, wenn möglich gar auf ihren Vorschlägen basieren. Dies wird Kronprinz Selindian als unschlüssigen und ungeübten Herrscher darstellen, aber genau das ist er auch – sämtliche klugen politischen Ideen der letzten Monate und Jahre stammen eigentlich aus dem intriganten Geist der Kaiserinmutter Alara Paligan.

Folgende Argumente sollten die Helden mit Rondrigan und Selindian diskutieren (Eslam hält sich etwas zurück):

- Wenn man Albernia wieder ins Reich zurückbringen will, muss der zukünftige Kaiser das Vertrauen der Königin Albernias erlangen.
- Daher muss Kronprinz Selindian unter der Hand Kontakt zu Albernia halten und dafür sorgen, dass die Königin das Signal erhält, dass das Reich wieder für seine Provinzen entsteht, wenn Selindian Kaiser ist, während er offiziell in Almada die Beine still hält und den Reichsregenten regieren lässt.
- Selindian sollte mit Königin Invher über eine Allianz verhandeln – und darüber, wie und unter welchen Bedingungen Albernia ins Reich zurückkehren würde. Natürlich würde ein Kaiser (Selindian) Hal II. die Reichsacht gegen die Königin aufheben, unter der sie mit ihrer Verweigerung der Lehnstreue steht.
- Um dies zu erreichen, muss dafür gesorgt werden, dass Albernia so stark und einig wie möglich bleibt. Dann hat man auch gleich einen Verbündeten gegen den Nordmärker Herzog.
- Die besten Gesandten für eine solche Botschaft sind – die Helden.
- Krieg zwischen Albernia und den Nordmarken (beziehungsweise dem Reich) wird es in jedem Fall geben – die Frage ist, zu welchen Kosten. Wenn der Herzog die Truppen der Nordmarken in einem verlustreichen Kampf im Westen aufreibt, wird sich der Rest des Reiches über kurz oder lang die Frage stellen, warum diese Kräfte nicht im Osten eingesetzt werden.
- Die Gräfin von Honingen hat wie die Helden dem Kronprinzen und dem Reich im *Bund von Greif und Fuchs* die Treue geschworen. Als Verbündete muss sie vor den Häschern des Herzogs gewarnt werden (und, aber das nur nebenbei, vor eventuellen Plänen Orsinos von Falkenhag).

- Gräfin Rhianna Conchobair plant, die Grafschaft Winhall mit einem Handstreich auf die Seite der Nordmarken zu stellen. Wird sie nicht ausgeschaltet, hat die albernische Königin eine Verräterin im Rücken.
 - In Winhall gibt es anscheinend das alte Grafengeschlecht der Fenwasians, das Albernia treu (und gegen den Herzog der Nordmarken eingenommen) ist.
 - Und zuallerletzt sollten die Helden sowieso früher oder später nach Winhall reisen, um dort nach Coran Grassberger zu suchen – der ja auch ein Spross aus einer jüngeren Grafenlinie ist, wie die Gerüchte besagen.
- Die Essenz der Beratung sollte sein: Die Helden gehen im Auftrag des Kronprinzen Selindian nach Albernia und 'repräsentieren' dort den zukünftigen Kaiser des Mittelreiches. Gräfin Franka muss gewarnt, die Machenschaften der Gräfin Rhianna müssen verhindert werden. Und schließlich sollen die Helden im Auftrag Selindians

mit Königin Invher über Bedingungen beraten, zu denen Albernia ins Reich zurückkehren würde.

DER AUFTRAG DES KRONPRINZEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kronprinz Selindian strafft sich und reckt das Kinn vor, als wolle er die Pose eines Kaisers schon einmal proben.

"Ihr Helden", spricht er mit warmer Stimme, "Euer Rat und Eure Hilfe sind für Uns von unschätzbarem Wert. Noch müssen wir uns im Walde beraten, um den aufmerksamen Augen allzu neugieriger Höflinge zu entgehen, doch das wird sich dereinst ändern." Er greift zu einem Ring an seinem Finger und zieht ihn ab. "Nehmt dies als Zeichen, dass Ihr im Auftrag eines Mitglieds der Familie von Gareth reist. Und dann geht nach Albernia und seid Unsere Botschafter. Warnt die Gräfin von Honingen und hindert Rhianna Conchobair daran, dem Nordmärker in Winhall Tür und Tor zu öffnen. Und geht schließlich zur Königin Albernias und richtet ihr aus, die Familie von Gareth erachte Albernia immer noch als eine vertrauenswürdige Provinz des Reiches Rauls, wenn sie Uns die Treue hält."

Der Kronprinz des Neuen Reiches hält in seiner Hand den Ring mit dem Fuchswappen der Familie von Gareth, dessen Schildhalter zwei Greifen sind.

"Geht schnell, und geht mit dem Segen der Zwölfgötter."

Gibt es Unklarheiten zu den Befehlen des Kronprinzen, wird Rondrigan Paligan sie gerne aus dem Weg räumen. Der Graf stellt heraus, dass die Sicherheit Honingens und Winhalls die Grundbedingungen seien, mit denen man sich das Vertrauen der Königin erarbeiten müsse, um schließlich darüber verhandeln zu können, ob und unter welchen Bedingungen Invher ni Bennain eine Rückkehr Albernias ins Reich erörtern würde.

Was eigentlich selbstverständlich sein sollte, könnte von Rondrigan noch einmal unterstrichen werden: Dass weder von dem Bund von Greif und Fuchs noch von dem Auftrag der Helden etwas an die kaiserlichen oder herzoglichen Truppen ruckbar wird. "Wenn es so weit kommt, ist unsere Sache verloren", stellt Graf Rondrigan fest. Vermutlich werden sich die Helden in Elenvina auf die Abreise noch kurz vorbereiten wollen – es sei denn, sie sind bereits auf der Flucht vor den Häschern des Herzogs. In letzterem Falle sollten Sie folgenden Abschnitt durch Berichte Graf Rondrigans ersetzen.

VERRAT

In der Nacht der Abschlussfeierlichkeiten haben sich nicht nur die Helden phexisch betätigt. Kommen sie ins albernische Lager zurück, werden sie von Graf Rondrigan (der auch mitten in der Nacht noch wach ist) mit der Nachricht begrüßt, dass Boronian von Rommilys tot und das Geheime Reichssiegel gestohlen sei. Dann führt er die Helden zu dem Ort, an dem der Marschall das Kleinod bewacht hat (wenn die Helden den Ort nicht geändert haben, handelt es sich dabei um das Zelt Graf Rondrigans).

- Der Ort ist mit Blut getränkt, auf dem Boden liegt Marschall Boronian von Rommilys mit durchschnittener Kehle. Er hat nicht einmal seine Waffe gezogen.
- Eine Spurensuche bringt zutage, dass kein Kampf stattgefunden hat. Allein ein Waffenständer wurde umgerissen, vermutlich als Boronian von Rommilys zu Boden stürzte.
- Die Umstände lassen darauf schließen, dass der Tote den Mörder gekannt hat, da dieser ihm offensichtlich recht nahe kommen konnte – oder aber dass er unsichtbar war.
- Das Geheime Reichssiegel ist verschwunden.



Sie als Spielleiter sollten dafür sorgen, dass die Spuren dieses Mordes auf viele mögliche Verdächtige weisen könnten, um den wahren Täter nicht zu schnell zu belasten: Denn es handelt sich um Graf Eslam von Eslamsbad, der sich das machtvolle Artefakt für seine Pläne zur Thronbesteigung sichern will. Der Graf sah mit Sorge, dass Kronprinz Selindian das Siegel den Helden in Obhut geben wollte. Also musste Eslam noch hier in Elenvina handeln, um es in seine Gewalt zu bekommen.

Sollten die Helden das Auge des Morgens beschaffen können, will er sich dieses auf der Rückreise mit Prinz Selindian aneignen (der ihn jedoch aus gutem Grund auf anderer Strecke vorschickt).

Der Hintergrund für diese Taten sind vielfältig (siehe die Personenbeschreibung von Eslam auf S. 104), hat aber zwei Wurzeln: der Schmerz über den Verlust von Geliebter und Kind, den er den von Gareth's anlastet, sowie ein Testament Rohajas, das Eslam als Vater ihres Kinds nach Selindian in die Thronfolge einsetzt. Dem Grafen spielt das in die Hände, denn neben der Geliebten sind mit Rohajas Tod auch sämtliche seiner Aussichten auf eine einflussreiche und gesicherte Position verloren.

VERDÄCHTIGE

Eine oberflächliche Suche der Helden nach Informationen wird zumindest ergeben, dass die lokalen Informanten von der Tat nichts wissen (eigentlich auch von dem Siegel nichts) und dass sie sich des-

halb kaum vorstellen können, dass der Herzog dahinter steckt – ein dreister Mord ist nicht sein Stil.

In Frage kommen eventuell:

- Isora von Elenvina, die am heutigen Morgen eilig Richtung Norden (Albernia) aufgebrochen ist.
- Orsino von Falkenhag, der seit der letzten Nacht vermisst wird. Er wird von Graf Rondrigan als Hauptverdächtiger ins Spiel gebracht.
- evtl. ein Dritter, dessen Pfade Ihre Helden gekreuzt haben. Denkbar wären Reichskanzler Hartuwal oder Graf Jast Irian von Bredenhag.
- Übrigens möchten sämtliche Adligen (Selindian, Rondrigan, Eslam) den Mord und die Untersuchung möglichst nicht an die große Glocke hängen – denn dann könnte der neue Reichsregent Jast Gorsam herausfinden, was genau Boronian von Rommilys bewachte, während er ermordet wurde.

UNVERDÄCHTIGE

Wenn den Helden auffällt, dass Eslam der einzige Unverdächtige in diesem Spiel ist, dann können Sie sie darauf stoßen lassen, dass der Graf frühzeitig vom Ball verschwunden ist. Natürlich kann er einen Zeugen benennen, den er angeblich während dieser Zeit getroffen hat – und arrangiert zur Not ein Treffen mit einem falschen Praios-Geweihten, dessen Roben die Helden hoffentlich von weiteren Zweifeln abbringen. Mit ihm will er seine Zweifel bezüglich der Einsetzung Herzog Jasts als Reichsregent besprochen haben.

NACH ALBERNIA (18. BIS 23. JÄGERIMM)

DIE ERSTE AMTSHANDLUNG DES REICHSREGENTEN

Am Morgen nach dem Ende des Kongresses lässt Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss als erste Amtshandlung den Reichsverrat der Königin von Albernia und ihrer Gefolgsleute feststellen sowie eine förmliche Vorladung der Angeklagten vor das Reichsgericht aussprechen. Damit steht die Königin unter *Reichsacht* und muss binnen Jahr und Tag in den Schranken des Gerichtes erscheinen. Bis dahin gilt sie im Reich als rechtlos und verliert ihre Titel, Ämter und Privilegien; ihre Vasallen sind nach Reichsrecht von allen Pflichten ihr gegenüber entbunden.

Erscheint die Königin nicht binnen dieser Frist, wird ohne weiteres Verfahren die *Oberacht* verhängt. Damit würde die Königin fortan als vogelfrei gelten und hätte sich quasi selbst abgeurteilt. Die Oberacht ist unaufhebbar, sie kann also nur von einem gesalbten Kaiser revidiert werden, etwa um eine Neuurteilung des Falles in einem neuen Verfahren anzustrengen. Als Reichsregent wäre Jast Gorsam dazu aber nicht befugt.

Nur wegen des noch von Regentin Emer veranlassten Nordmärker Burgfriedens konnte der neue Regent die geächteten Albernier nicht sofort verhaften lassen, sondern musste ihnen die freie Ausreise aus seinem Land gewähren.

Gleichzeitig mit der Verkündigung der Reichsacht setzt der Regent ganz unzeremoniell Isora von Elenvina als Kronverweserin Albernias ein (ein vorübergehender Verwaltungsposten). Dieser Akt erntet in Albernia schallendes Hohngeächter – bis die Kronverweserin ein Heer aus Söldnern und Elenviner Truppen von Süden her nach Albernia führt, um sich zu holen, was ihr zusteht.

In einer bewegendenden Rede bietet der Reichsregent an, "der Kirche des Herrn Praios in Elenvina ein neues Heim zu bereiten, damit sie mit neuer Kraft zu altem Glanz erwachsen kann".

Ein weiterer Beschluss des Reichskongresses sorgt für Aufsehen: Herzog Cusimo von Grangor wird zum Markgrafen Windhags ernannt. Mit der Belehnung eines Horasiers unter zwei Kronen ist ein weiteres politisches Tabu gebrochen worden. Die Begründung des Kongresses lautet, der Herzog von Grangor habe alle Mittel, die desertierende Westflotte zu disziplinieren.

Hinter den Kulissen entbrennt derweil unter den bei Erzkanzler Hartuwal im Sold stehenden Spitzeln die Jagd nach den Dieben, die in die Herzogenfeste eingedrungen sind. Zwar können weder Regent

noch Kanzler öffentlich nach etwas suchen lassen, das sich gar nicht in ihrem Besitz befand, doch wenn die Helden bei dem Einbruch Spuren hinterlassen haben, haben sie sich in den beiden machtvollsten Personen der Reichsspitze keine Freunde gemacht.

DIE REISE NACH PORDEN

AUFBRUCH

Der Zeitdruck ruft die Helden nach Albernia, so dass sie kaum Gelegenheit haben werden, den Mord an Boronian von Rommilys aufzuklären.

Wie die Helden Elenvina verlassen, hängt davon ab, ob sie das Auge des Morgens ohne größeres Aufsehen haben stehlen können oder nicht. Mit magischen oder alchemistischen Hilfsmitteln können sie sich kaum ausstatten, denn Waffenbalsam, Heiltränke, Wirseltänke und ähnliches sind bereits vom Herzogenhaus für die Soldaten von Stand aufgekauft worden.

Die Helden sollten Elenvina mit dem Eindruck von der Macht, aber auch der Intrigefähigkeit des Herzogs verlassen, der nun das Reich regieren wird.

AUFMARSCH

Besonders bei der Reise über Kyndoch werden die Helden immer wieder Zeugen, wie kleinere und größere Gruppen von Söldlingen den Großen Fluss aufwärts nach Elenvina reisen – viele davon sind desertierte ehemalige Harbener Seekriegern. Während der Herzog der Nordmarken sich bereits seit Monaten darauf vorbereitet, Honingen von Gratenfels aus zu überfallen, haben erst die jüngsten Ereignisse dazu geführt, dass sich ein ganz offizieller Kriegsgrund finden ließ, der Isora von Elenvina den 'glorreichen' Einzug nach Albernia ermöglichen soll. Isora aber muss ihre Söldnereinheit (gestärkt durch ein paar Banner Nordmärker Truppen) erst noch sammeln und nach Crumold verschiffen.

DIE REISE

Von Elenvina aus führt die Reise nach Honingen den Großen Fluss hinunter über Kyndoch durch Albernia hindurch. Dabei können die Helden gleichzeitig einen Blick darauf werfen, was die Truppenmarker in der Schreibstube des Herzogs genau zu bedeuten hatten.

Bis Kyndoch brauchen die Helden zu Pferd wie zu Flusskahn zwei Tage. Von dort aus sind es zu Pferd bis Honingen mit minimalen Rasten in Traviarim und Abilacht mindestens weitere drei Tage.

Die mit den Nordmarken verbündete Baronie Crumold und das darunter liegende Dörfchen Rodaschmund (noch vom Orkeinfall verheert) werden von dem Baron *Ilaen von Crumold* verwaltet. Hier lagern die drei bereits verlegten Banner des Regiments 'Gratenfelser Koschwacht'. Das kleine und saubere Örtchen Traviarim beginnt gerade, sich nach den entsetzlichen Nachrichten vom Reichskongress auf den Krieg vorzubereiten.

Die kleine Reichsstadt Abilacht ist im Aufruhr, sind hier doch ein Teil des kaiserlichen Regiments unter Oberst *Wyndor von Firunslicht* stationiert, der sich auf Burg Abilacht auf einem etwa 15 Schritt hohen Felsen inmitten der Stadt verschanzt hat. Zwei Tage nach dem Bruch der Königin Alberbias mit dem Reich traf hier aus Honingen der Befehl ein, Abilacht durch die Kaiserlichen zu sichern. Stadtmeister *Brin Nalwyn* untersteht gemäß Kriegsrecht dem Befehl des Obristen, wäh-

rend Baron *Glennir ui Llud* sich mit seinen Leuten in die Wälder geschlagen hat. Sämtliche Reisenden werden kontrolliert, der Zugang zum Burgberg gesichert. Man erzählt sich in der Stadt, dass Honingen bereits unter Belagerung durch die kaiserlichen Truppen stehe.

ABENTEUERPUNKTE II

Der Reichskongress bringt jedem Helden 350 bis 450 Abenteuerpunkte sowie sieben Spezielle Erfahrungen, die gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden können. Zwei davon gehen auf die *Staatskunst*, drei sollten sich auf besonders oft angewendete Straßentalente wie *Schleichen*, *Gassenwissen* und *Schlösser Knacken* beziehen. Ansonsten bieten sich zum Beispiel auch *Heraldik*, *Etikette*, *Überreden* und *Magiekunde* an.

DRAMATIS PERSONAE II

GRAF ORSINO VON FALKEPHAG

Erscheinung: Der elegante Mittfünfziger trägt stets einen gepflegten Kinn- und Schnurrbart. Sein volles Haar ist schon silbergestrahnt und verleiht dem gutaussehenden Mann eine gewisse Reife.

Charakter: Graf Orsino ist ein politischer Wendehals, der es stets verstanden hat, sich neuen Gegebenheiten anzupassen, ohne als Verräter einer Sache dazustehen. Er gibt sich allerdings als außerordentlich sympathischer Verbündeter, der völlig auf der Sache seiner jeweiligen Alliierten zu stehen scheint – nur nach außen hin bewahrt er immer eine gewisse Distanz, bis er weiß, wer gewonnen hat. Seine Ernennung zum Reichserztruchsess nutzt Orsino dazu, die Rückkehr des Answin von Rabenmund mit mehr Finanzmitteln vorzubereiten zu können und Söldner anzuwerben.

HERZOG JAST GORSAM VOM GROßEN FLUSS

Erscheinung: Das stets gerötete Gesicht des großen und breitschultrigen Mannes mit fliehendem Haaransatz und dichtem Bart kann sich zu herzlich polterndem Lachen oder auch zu entsetzlich grolenden Wutanfällen verziehen.

Charakter: Der Herzog der Nordmarken ist ein Choleriker, der versucht, sich auf dem politischen Parkett zu zügeln. Als traditioneller Ritter und praiosgläubiger Mensch müht er sich, all seine Handlungen mit den geltenden Gesetzen abzustimmen – auch, um nach außen unangreifbar zu sein. Seinem Glauben nach darf man um so öfter lügen, je höher man in der Hierarchie steht. Er selbst ist Herzog ...

Er ist dennoch gläubig und beichtet jede Lüge seinem persönlichen Berater aus der Praios-Kirche.

ERZKANZLER HARTUWAL VOM GROßEN FLUSS

Erscheinung: Der Mittvierziger ist weitaus weniger wuchtig von Gestalt als sein Vater oder andere Vertreter seiner Familie. Seine Erscheinung ist von gepflegtem Adel und einer nicht immer einnehmenden Arroganz geprägt.

Charakter: Der Erbprinz der Nordmarken gilt als politischer Schlaufruch und meisterhafter Diskutant, der den Aufstieg der Familie vom Großen Fluss seit Jahren sachte vorbereitet. Mit Einfühlungsvermögen und Menschenkenntnis richtet er sich auf seine Gesprächspartner ein und lässt sich seine langfristigen Pläne sowie überlegten Entscheidungen auch in Staatsdingen nur ungern durch wagemutige Aktionen von dahergelaufenen Helden zerstören.

GRÄFIN FRANKA SALVA GALAHAN

Erscheinung: Die Frau von unbestimmbarem Alter ist schlank wie ein Reh, hat rotblondes Haar und blaue Augen und bewegt sich sehr geschmeidig. Sie trägt zumeist enge blaue Bauschkleidung, ein auelfisch anmutendes Rapier und eine zierliche Grafenkrone.

Charakter: Die bereits über 50-jährige Albernierin ist seit Jahrzehnten gerechte Landesherrin von Honingen und Spross einer der mächtigsten Familien Aventuriens. Sie lebt dem Wahlspruch ihrer Fami-

lie gemäß, dass nur derjenige ernten kann, der auch sät. Zwischen ihrer Treue zum Reich und der Liebe zu ihrer Heimat fühlt sie sich zerrissen, entscheidet sich jedoch dafür, dass nur ein geeinigtes Albernia auf lange Sicht ins Reich zurückkehren kann.

İNVHER Nİ BENNAİN, KÖNIGIN VON ALBERNİA

Erscheinung: Die schlanke Kriegerin Ende Dreißig trägt das dunkelbraune Haar charakteristisch zu zwei schmalen Zöpfen an den Schläfen geflochten.

Charakter: Die Tochter des großen albernischen Königs Cuanu ui Bennain hat nur Alberbias Wohl im Sinn, das sie aber unausweichlich mit der Familie Bennain und ihrer eigenen Person verknüpft sieht. Die juristischen Zweifel an der Rechtmäßigkeit ihrer Königswürde tut sie als "lächerlich" ab. In ihren Augen haben die Zwölfe die Regentschaft ihres Vaters und ihre eigene längst mehrfach durch ihre Erfolge abgesegnet.

KRONPRINZ HAGROBALD GUNTWIN VOM GROßEN FLUSS

Erscheinung: Der bullige, vollbärtige Ritter mit dem gewinnenden Lachen trägt fast ständig mächtige Schulterpanzer.

Charakter: Der reiche Kronprinz der Nordmarken und Enkel Herzog Jast Gorsams kommt ganz nach seinem Großvater: geradlinig, zielstrebig und mit harter Hand befehlend. Derzeit stößt er sich auf Turnieren und Festen gerne die jugendlichen Hörner ab, besäuft sich leidenschaftlich und brilliert in den klassischen Rittertugenden.

İSORA VON ELENVİNA

Erscheinung: Der Ehrgeiz hat bereits tiefe Falten in das Gesicht dieser zarten Person mit ergrautem Haar graben.

Charakter: Isora ist die Personifikation von Ehrgeiz, Skrupellosigkeit und Intrige. Die ehemalige Baronin von Elenvina ist bereits über sechzig und sieht mit Jast Gorsam mittlerweile den Aufstieg (und Fall) des sechsten Kaisers oder Regenten. Sie war Baronin, Fürstin, Edle und Vertriebene und hofft, bald zur Königin Alberbias gekrönt zu werden.

PRINZESSIN UGDANE VOM GROßEN FLUSS

Erscheinung: Die große und schlanke Prinzessin verwendet viel Sorgfalt auf ein akkurates Äußeres. Das blonde Haar ist stets schlicht, aber gut frisiert, die Kleider weder zu prunkvoll, noch zu schlicht für ihren Stand.

Charakter: Die entschlosskräftige Diplomatin hat die forsch-aggressive Art sowie die Praios-Gläubigkeit ihrer Familie geerbt: alles hat seinen Platz und seine Zeit; Unordnung und Unrecht sind ihr ein Graus.

Eine Beschreibung der Gräfin Rhianna Conchobair finden Sie im Kapitel **Krieg am Großen Fluss** auf S. 80. Zu Prinz *Selindian von Gareth*, Graf *Rondrigan Paligan* und Graf *Eslam vom Yaquirtal* siehe **Anhang** auf S. 104.

KRIEG AM GROßEN FLUSS

Dieses Kapitel beschreibt Albernia im Krieg – oder zu Beginn eines Krieges. Nun, da die Königin ihr Land für unabhängig vom Reich erklärt hat, bricht an den längst vorhandenen Fronten ein offener Konflikt zwischen den vielen Parteien aus. Wichtig für die Darstellung dieses Konfliktes zwischen ehemaligen Verbündeten ist, dass sich beide Parteien absolut im Recht glauben, während andere zwischen den Stühlen sitzen. Beachten Sie jedoch, dass alle Albernier unabhängig von ihrem sozialen Status zwar ein fast unbändiger Freiheitsdrang verbindet, nicht jedoch die Idee einer 'Nation' Albernia – denn das Konzept von Nationen und Nationalismus gibt es in Aventurien noch nicht. Die Treue zu einem Herrscherhaus, einer Adelsfamilie oder althergebrachte Traditionen leiten die Menschen, vom Bauern bis zum Grafen. Die Liebe zur Heimat, den Nachbarn und der vertrauten Umgebung tun ein Übriges, um auch viele einfache Leute zum Kampf zu motivieren. Und schlussendlich ist es auch die Angst vor Veränderungen, die die Reihen des Widerstands füllt.

Haben die Helden bislang gegen Dämonen und Dämonenpaktierer (oder deren Söldlinge) gefochten, verändert sich das Gefüge nun ein wenig. Der Kampf Mittelreicher gegen Mittelreicher sollte von den (mittelreichtreuen) Helden als etwas besonders Gruseliges erlebt werden. Sie sitzen trotz ihrer Allianz mit Kronprinz Selindian in dem Konflikt von Kaiserlichen und Alberniern zwischen den Stühlen. Diesen Konflikt sollten Sie Ihren Helden deutlich machen. In Albernia sind die Gegner keine gesichtslosen Untoten oder Orks, sondern normale Menschen, die sich ebenso wie die Helden im Recht wähnen (und hin und wieder sogar mehr im Recht sind als die Helden).

Für die Bewegung der Helden und der verschiedenen Truppenkontingente sei noch angemerkt, dass Ihre Helden klar im Vorteil sind. Erstens sind sie Helden – und als solche leistungsfähiger und meist willensstärker als Alrik Normalbürger – und zweitens in einer kleinen Gruppe zu Pferd unterwegs, statt in einem großen Haufen zu Fuß.

Auf einer gut ausgebauten Strecke liegt die Normalgeschwindigkeit für ein Heer etwa bei 20 Meilen am Tag, im Eilmarsch eventuell 30, in Ausnahmen 40. Je nach Größe des Heeres kann sich das noch weiter reduzieren – allein die Kommunikation zwischen großen Kontingenten sicherzustellen ist nicht so einfach wie im 20. oder 21. Jahrhundert. Eine Heldengruppe zu Pferd bringt in derselben Zeit 40 bis 50 Meilen hinter sich, im Eilmarsch auch schon mal 60 bis 70 – nicht eingerechnet magische oder alchemistische Unterstützung.

ZUSAMMENFASSUNG DES KAPITELS

Die Helden finden Honingen unter Herrschaft der kaiserlichen Truppen vor. Hinweise deuten darauf hin, dass Gräfin Franka Salva Galahan sofort nach ihrer Ankunft verhaftet wurde. Die Helden können Kontakt zu den albernischen Widerstandskämpfern knüpfen und den Ritter der Krone *Albor von Hohenfels* und die Baronin *Rahjalyn von Niedehoningen* zur Zusammenarbeit bewegen. In Honingen finden sich zudem Hinweise auf eine merkwürdige 'Rote Seuche'.

Die Helden reisen den Tommel aufwärts und können Gräfin Franka Salva Galahan befreien. Um dem Baron Bragon Fenwasian gegen die Verräterin Rhianna Conchobair zu helfen, fahren sie den Tommel wieder abwärts. Im Kampf um die Feste Weyringen zeigt sich, dass Rhianna Conchobair mit bösen feeischen Mächten im Bunde ist. Die Helden können sie und ihre Geflügelten Schlangen besiegen.

In Winhall finden die Helden Coran Grassberger. Der weigert sich, dem Ruf Borons zu folgen, zeigt den Helden jedoch auf, dass der Stab des Vergessens sehr wohl gerettet werden kann. Zurück in der Grafenschaft Honingen können die Helden mit Franka Salva Galahan einen ersten blutigen Sieg gegen die Kaiserlichen erringen.

Verhandlungen mit Königin Invher zeigen, dass Albernia für eine Rückkehr ins Reich große Teile der neugewonnenen Unabhängigkeit behalten will, prinzipiell aber nicht abgeneigt ist.

EINE GRÄFIN ZU RETTEN (24. BIS 29. INGERIMM)

DER ARM DES REICHSREGENTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mauern Honingens liegen vor euch – und es überrascht, dass eine Stadt im so lange ruhigen Hinterland Albernias so vorzüglich instand gehaltene Wehrmauern hat. Eben diese Mauern werden nun stark patrouilliert – und auf den Türmen weht nicht das Banner der Landgrafschaft, sondern der Greif des Reiches.

HONINGEN

Auf einen Blick

Stadt, ca. 2.500 Einwohner, Tempel der Peraine, Hesinde, Tsa (verlassen), Rondra (verlassen), Travia sowie des Praios, Boron und Phex. Viele Gasthäuser (etwa *Rosstäuscher*, *Zum Roten Einhorn*), Bordell *Sieben Tulamidische Nächte*

Besonderheiten: sehr neue Maueranlagen, fünf (!) Stadttore, einflussreicher Peraine-Kult, Papiermacherei Karjelin

Wichtige Personen: Marschall Grifo von Streitzig, Landvogt Cuill ui Harmlyn, Hohepriester der Peraine Agalmir Baryll

Die Grafenstadt ist der wichtigste Ort im albernischen Hinterland. Vor sehr langer Zeit (bis zum Jahr 618 v.BF) war Honingen sogar Hauptstadt des damaligen Fürstentums Albernia. Die Stadtgründung geht auf Aussätzige zurück, die aus dem südlichen Abilacht vertrieben wurden und hier durch ein Peraine-Wunder der Geweihten Teria ni Ulghain gerettet wurden – ein von der Göttin gesandtes Tiegelchen mit Honig brachte die Rettung.

Der Boden an diesem Ort erwies sich als ausgesprochen fruchtbar, wie

geschaffen für Ackerbau und Viehzucht (und die daraus resultierende Pergamentherstellung).

Momentan befindet sich die Stadt in der Hand *Marschalls Grifo von Streitzig*, der nach der Desertion der kaiserlich-albernischen Regimenter vor dem Arvepass aus Gareth hergesandt wurde, um die kaiserlichen Truppen wieder auszuheben.

Der Peraine-Tempel verpflegt Verwundete beider Seiten, während der Travia-Tempel sich bemüht, für jeden Hungernden eine schlichte Mahlzeit pro Tag zu bereiten. Der Tsa-Tempel steht schon seit Jahren leer und dient als Ammenhaus, der Rondra-Tempel ist noch geweiht, es gibt jedoch keinen Priester mehr, der ihn betreut – Krieger und reisende Kämpfer halten ihn aber mehr oder weniger instand.

Da Honingen nur eine Zwischenstation im Abenteuer ist, wird auf eine eingehendere Beschreibung verzichtet.

Zutritt zur Stadt

Honingen steht unter Kontrolle des Garderegimentes 'Havener Flussgarde' des kaiserlichen Heeres unter Oberst *Lupold von Greifenberg*. Zwar stehen von dem Regiment bislang noch nicht ganz zwei Banner, doch die sind ausreichend, um die Sicherheit in der Stadt zu überwachen. Dazu gehören sorgfältige Kontrollen an den Stadttoren, die der Übersichtlichkeit halber alle bis auf das *Araner Tor* im Nordwesten und das *Osttor* geschlossen bleiben.

Auffällige Reisende (sprich: zum Beispiel die Helden) oder Wappenträger werden ins Wachhaus gebeten und höflich, aber bestimmt über Namen, Woher und Wohin befragt. Bei zwielichtigen Gesellen oder vermuteten Aufständischen werden Name und Beschreibung festgehalten.

Die Mitnahme von Waffen in die Stadt ist zurzeit nicht gestattet, nur bei Leuten von Stand (die nicht auf der Liste der bis jetzt bekannten



LEGENDE

- | | |
|--|--|
| 1: Araner Tor | 13: Alchimistin |
| 2: Nordtor | 14: Markthalle (viermal wöchentlich, einmal wöchentlich Gericht) |
| 3: Kaserne des Garderegiments | 15: verlassener Rondra-Tempel |
| 4: Papiermacherei Karjelin | 16: Teria-Platz |
| 5: Phex-Tempel | 17: Peraine-Tempel |
| 6: Praios-Tempel | 18: Kaserne der Stadtgarde |
| 7: Hesinde-Tempel | 19: Der Blaue Turm, Wachstube der Stadtgarde |
| 8: Boron-Tempel | 20: Gaststätte <i>Zum Roten Einhorn</i> |
| 9: Travia-Tempel | 21: Südtor |
| 10: Stadthaus mit Sitz des Stadtvogtes | 22: Seifenmarkt (mit Schwarzmarkt) |
| 11: Osttor | |
| 12: Viehmarkt (zweimal wöchentlich) | |

albernischen 'Aufständischen' stehen) und bei Geweihten mit den Insignien ihrer Priesterschaft (Rondrakamm, Efferdbart, Sonnenszepter o.ä.) wird eine Ausnahme gemacht.

INFORMATIONEN

Die Helden können innerhalb und außerhalb von Honingen Informationen sammeln, um sich über die Lage im Königreich, die Zustände der Stadt und das Schicksal der Gräfin zu informieren. Dabei werden sie über kurz oder lang auch Aufständische auf sich aufmerksam machen, mit denen gemeinsam sie eine Befreiung der Gräfin planen können.

Ein unabhängiges Albernias

Zur allgemeinen politischen Lage schwirren viele Gerüchte in und um Honingen umher. Die wichtigsten sind hier zusammengefasst:

- Königin Invher hat noch auf dem Reichskongress einen außerplanmäßigen *Baihîr* (eine traditionelle Ratssitzung) mit den Vertretern sämtlicher einflussreicher Geschlechter Albernias abgehalten. Was dabei genau beraten wurde, weiß der Volksmund nicht zu sagen, doch soll die Königin weitreichende Zugeständnisse an den Adel gemacht haben, um sich dessen Lehnstreue zu versichern.

- Die Königin fordert vom Adel Albernias die unbedingt Lehnstreue ein. Wer diese verweigert, wird aus den Adelsrollen Albernias gestrichen, hat aber freies Geleit aus dem Königreich – und muss dieses umgehend verlassen. Bleibt er dennoch, wird er als Verbündeter der Kaiserlichen betrachtet. Das Land dieser Leute wird über kurz oder lang neu vergeben.

- Königin Invher ni Bennain ruft ihre Vasallen zu einem Heer zusammen.

- *Jast Irian von Crumold*, der untreue Graf von Bredenhag, wurde seiner Grafschaft entlehnt. Die Königin hat die Grafschaft Bredenhag ohne Umschweife geteilt und in der südlichen Grafschaft Abagund den kämpferischen *Cullyn ui Niamad* zum neuen Grafen erhoben, während der Nordteil als Grafschaft Bredenhag von der neuen Gräfin *Maelwyn Stepahan älteren Hauses von Bredenhag* regiert wird. Eigentlich ist es Tradition, dass die Fee Farindel den Grafen von Bredenhag bestätigt. Dieses Ereignis habe laut Königin Invher aber noch Zeit, bis wieder Ruhe eingekehrt sei: "Feen sind doch unsterblich, oder? Nun, meine Albernier sind es nicht", soll die Königin gesagt haben.

Die Besetzung Honingens

Wenn die Helden sich über den Hergang der Besetzung Honingens informieren wollen, werden die Aussagen durch mehr oder weniger ausgeschmückte Informationen über die Grausamkeit der Kaiserlichen bzw. der Albernier ergänzt – je nachdem, wen sie befragen.

- Bereits zwei Tage nach dem Bruch mit dem Reich in Elenvina trafen hier Brieftauben mit dem Befehl der Gräfin Franka Salva Galahan ein, die Stadt abzuriegeln und die Kaiserlichen zu arretieren, die ja nun unter Regent Jast Gorsams Befehl stehen. Der zögerliche Vogt Cuill ui Harmlyn war von dieser Aufgabe jedoch hoffnungslos überfordert, diskutierte die Angelegenheit aber immerhin mit dem alberniatreuen Ritter der Krone *Albor von Hohenfels*, der sich sofort mit der Stadtgarde und den wenigen Rittern der Krone (königlich-albernischen Streitern) gegen die kaiserlichen Kämpfer stellte und um die Herrschaft der Stadt focht.

- Albor von Hohenfels ließ die Stadttore verschließen, um das Eindringen weiterer kaiserlicher und Nordmärker Truppen verhindern zu können.

- Das Ausheben von Truppen des Widerstands ging allerdings nicht schnell genug voran, um eine zur Verteidigung der Grafschaft notwendige Landwehr aufzustellen – die Kaiserlichen kamen dem Ritter zuvor.

- Reiter aus Aran kamen unter Führung des Barons von Niamor in den Wappenröcken der Fenwasians als Verstärkung für die Verteidigung der Stadt. Einmal in den Stadtmauern stellten sie sich jedoch als Kaiserliche unter Führung des zurückgekehrten *Marschalls Grifo von Streitzig* heraus.

- Bei dem blutigen Kampf wurden die Stadtgarde Honingens und die Ritter der Krone größtenteils überwältigt. Albor von Hohenfels tötete den almadanischen Adjutanten des Marschalls, Oberst *Alonso Eslam von Aranjuez*. Der Ritter konnte aber mit einigen Leuten fliehen. Man sagt, er sammle weitere Renegaten um sich, um für Honingen und Albernias gegen die Kaiserlichen zu kämpfen.

- Über Honingen weht nun das Banner des Mittelreiches. Im Namen des Regenten Jast Gorsam regiert Marschall von Streitzig die Stadt.

Die Gefangennahme der Gräfin

Die Helden suchen die Gräfin von Honingen – wissen aber nur, dass sie verhaftet wurde. Informationen über die Gefangennahme selbst sind nicht leicht erhältlich. Marschall von Streitzig hat in Honingen zwar öffentlich verkünden lassen, dass sich die Herrscherin in kaiserlichem Gewahrsam befände, nicht jedoch, unter welchen Umständen oder wo sie verhaftet wurde.

Wie Ihre Helden versuchen, an die nötigen Informationen zu kommen, bleibt ihnen überlassen – wir können hier nur einige Vorschläge machen.

- Die Kaiserlichen geben den Aufenthaltsort der Gräfin natürlich nicht heraus – nicht einmal an Leute aus dem Hochadel oder der Priesterschaft. “Sie befindet sich wohlbehalten im Gewahrsam der kaiserlichen Truppen”, heißt es.
- In Honingen ist die Gräfin seit ihrer Abreise zum Reichskongress nicht gesehen worden – die Festnahme muss also irgendwo außerhalb stattgefunden haben.
- Der Landvogt Cuill ui Harmlyn oder andere Honinger Offizielle wissen von nichts, beschwören die Helden bei einer Kontaktaufnahme aber, keine ‘Dummheiten zu begehen’ – sonst würde noch jemand verletzt. Die Strategie des Landvogtes: mit den Kaiserlichen zusammenarbeiten, “um das Schlimmste zu verhindern”.

Gerüchte

- Überall in Honingen munkelt man von dem tapferen Kampf der Ritter der Krone unter Ritter Albor von Hohenfels.
- Ganz Honingen scheint von der Erwartung erfüllt, dass Gräfin Franka Salva Galahan jeden Tag zurückkehren würde, um die Kaiserlichen aus ‘ihrer Stadt’ zu werfen: “Wer glaubt, die Gräfin ließe sich ihrer Heimat und ihres Landes berauben, der irrt sich gewaltig!”, ist die allgemeine Annahme. Der Wahlspruch der Galahans ist: *»Denn das Land kann nur blühen, wo der Mensch Muße hat zu säen.«* Aber wer sät, der will auch ernten und nicht die Ernte jemand anderem überlassen.
- Der Anführer der Ritter der Krone, Albor von Hohenfels, scheint in der letzten Zeit ausgesprochen oft Peraine gehuldigt zu haben. Man wusste gar nicht, wie gläubig der Mann ist.
- Man sagt, die *Baronin Rahjalyn Herlogan von Niederhoningen* habe sich mit den Kaiserlichen alliiert, um endlich die ‘jungen’ Adelsfamilien, zu denen auch die Bennains gehören, aus Albernia fortzuweisen.
- Aus Winhall kommt eine merkwürdige Krankheit: die ‘Rote Seuche’. Eine Fuhrfrau aus dem Winhallschen soll sie über Tommel und Aran eingeschleppt haben. Ob sie ansteckend ist, weiß man nicht.

ALLIANZ IN DEN SCHÄTTEN

Die Helden haben in Honingen die Gelegenheit, einen Pakt gegen die Kaiserlichen zu schmieden, der der Gräfin von Honingen und schließlich Albernia zugute kommt. Schaffen es die Helden, Baronin Rahjalyn Herlogan (deren Allianz mit den Kaiserlichen nur zum Schutz ihrer Baronie vorgetäuscht ist) und Albor von Hohenfels (der albernische Ritter, der sich offen gegen die Kaiserlichen gestellt hat) zur Zusammenarbeit zu bewegen, haben sie eine kleine, schlagkräftige Truppe mit einer Informantin und Geldgeberin zusammengebracht, die für Ausrüstung und Informationen sorgen kann.

Die Peraine-Priesterin *Virlana Furchensand* kann den Helden Kontakt mit dem flüchtigen Ritter ermöglichen. Auf der anderen Seite ist Rahjalyn Herlogan zurzeit im Haus des Stadtvogtes untergekommen und kann Kontakt zur Heldengruppe erhalten, falls diese sich in der Stadt umhört und die Baronin auf sie aufmerksam wird.

EINE PARTEIISCHE PRIESTERIN

Eine Kontaktaufnahme zu den flüchtigen Rittern der Krone ist im Tempel der Peraine möglich, von dem die Aufständischen auch mit Kräutern und Wundmitteln versorgt werden. Die heimatliebende Peraine-Priesterin *Virlana Furchensand* unterstützt den Ritter von Hohenfels heimlich und ist in dem Konflikt alles andere als neutral. Überzeugen die Helden sie davon, dass sie auf der Seite der Gräfin von Honingen stehen (und deuten sie eventuell an, eine Allianz zum Wohl der Gräfin einleiten zu wollen), kann sie ein Treffen mit Albor von Hohenfels außerhalb von Honingen arrangieren. Die Priesterin warnt die Helden aber, der Ritter von Hohenfels sei “sehr misstrauisch und vorsichtig” – ein Veteran der Maraskan-Feldzüge Kaiser Retos.

DIE ROTE SEUCHE

Im Peraine-Tempel finden die Helden auch jene kranke Fuhrfrau, die hier gestern eingetroffen ist. *Cailla Belwas* ist kaum bei Bewusstsein und deliriert in Fieberträumen. Immer wieder murmelt sie von “Drachen”, “Federn” und “Purpurblut”. Ihre körperlichen Symptome sind einerseits ein Biss am Oberschenkel, der von einem veritablen Karakil

stammen könnte, sowie davon ausgehend eine rötlich-purpurne Hautverfärbung, die sich entlang der Venen von der Wunde ausdehnt und Richtung Herz strebt – und dieses fast erreicht hat. Die Priester der Peraine haben kein Kraut gefunden, das gegen diese Krankheit hilft, sie schließen jedoch aus, dass sie ansteckend sei – der Biss dieser unbekannten Kreatur habe der Frau vermutlich das Blut vergiftet. (Zu einer magischen Analyse der Frau siehe **Die Kraft des Roten Wyrms**, S. 71.)

Während des Gesprächs mit der Peraine-Priesterin sollten die roten Verfärbungen das Herz der Kranken erreichen. Die Fuhrfrau lässt sich weder durch Drogen noch Schläge in einen Zustand der Bewusstlosigkeit bringen und kämpft besinnungslos, bis sie tot ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Spuckend, keuchend und um Luft ringend bäumt sich die Fuhrfrau auf. Ihr Gesicht ist vor Schmerz und Pein zu einer grässlichen Grimasse verzerrt. Dann dringt ein Schrei aus ihren Lungen, der ganz Honingen zu erschüttern scheint. Sie bäumt sich mit unglaublicher Kraft auf, als befände sich ihr ganzer Körper in einem einzigen Krampfzustand. Der Schmerz in ihren Augen hat einem grenzenlosen Hass Platz gemacht. Mit zu Krallen gekrümmten Händen springt sie wie eine Besessene auf einen Fieberkranken zu.

Eine Frau mit gebrochenem Arm sitzt blass auf einem Stuhl und keucht: “Das ist der Odem des Roten Wyrms! Bestimmt!”

Fuhrfrau

Faust: INI 8+W6	AT 12	PA 10	TP 1W+1(A)	DK H
LE 30	AU 32	KO 13	RS 0	GS 7
				MR 3

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Die Mär vom Roten Wurm

In der Grafschaft Honingen ist in der letzten Zeit wieder die Furcht vor dem ‘Roten Wurm’ aufgekommen, einer Kreatur, die von ausgesprochen übelwollender Natur ist (siehe auch Seite 71). Im Winter und Herbst breiten sich Phänomene aus, die auf übernatürlichen Einfluss hindeuten:

- Die Tiere wurden wild und bissen wie toll um sich.
- Menschen verschwanden.
- Krankheiten brachen aus.
- Es soll gar ein Kult entstanden sein, der den Roten Wurm verehrt und aus ihm Kraft schöpft.
- Die Flüsse färbten sich rot, die Ernte verdarb.
- Es gab Missgeburten bei Tieren und Menschen.

DER GEJAGTE RITTERSMANN

Gelangen die Helden über die Peraine-Priesterin *Virlana Furchensand* an den Ritter von Hohenfels, wird dieser sich unter den entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen in einem verlassenen Waldgehöft mit ihnen treffen. Der Ritter ist misstrauisch, fast paranoid.

- Albors Auftrag (und der der anderen Ritter der Krone) in Honingen war, ein Gegengewicht zu den Kaiserlichen unter Marschall von Streitzig zu bilden. “Leider gibt es nicht viele Ritter der Krone. Der Orkenkrieg und jene unglückselige Schlacht im Osten haben uns zu viele der Unseren gekostet.” Bitter fügt er hinzu: “Gareth ruft uns stets in seine Schlachten. Weigern wir uns, trägt es die Schlacht zu uns.”
- In Honingen standen mit ihm zehn Ritter der Krone mit zehn fähigen Waffenknechten zur Seite. Von diesen fielen elf im Kampf mit den Kaiserlichen, so dass jetzt nur noch sechs kampffähige Ritter und drei Waffenknechte bleiben (einige davon allerdings verwundet, aber dank der Peraine-Priesterin auf dem Weg der Genesung).
- Der Ritter von Hohenfels hat im Kampf den kaiserlichen Oberst Alonso Eslam von Aranjuez getötet. Damit droht ihm der Strick.
- Albor könnte sich vorstellen, dass man im Namen der Gräfin innerhalb einer Woche noch einmal doppelt so viele Bauern für eine Wehr zusammenrömmeln könnte – und welcher Bauer heute eine Waffe halten kann, hat sie im letzten Jahr auch schon einmal gegen die Orks benutzt, ist daran also bereits geübt.
- Über Waffen und Ausrüstung verfügen die Ritter allerdings nicht. Albor von Hohenfels und die Seinen werden von den Bauern der um-

liegenden Gehöfte versorgt. Das wird sich aber über kurz oder lang herumsprechen.

- Die Ritter sind selbstredend bereit, die Gräfin von Honingen aus den Händen der Kaiserlichen zu befreien. Wo sich die Gräfin befindet, wissen sie aber nicht.

- Albor von Hohenfels macht (unter vier Augen) sehr deutlich, dass ihm die Ritter der Krone zwar bis hierher gefolgt sind, seine effektiven, aber unrundrianischen Methoden jedoch nicht sehr schätzen. Auch die Bauern würden sich am ehesten hinter die Gräfin stellen. Franka Salva Galahan sei ihrer Gerechtigkeit und des Wohlstands wegen, den ihre Regentschaft dem Volk beschert hätte, sehr beliebt – und daran hätte auch das Unheil durch die Orks im letzten Jahr nichts geändert.

- Aus seiner Zeit auf Maraskan kennt Albor von Hohenfels die Gerüchte über einen Menschen namens 'der Tod' (unter diesem Namen war Coran Grassberger in Maraskan bekannt). Es ist ihm jedoch neu, dass er ein Albernier ist, warnt die Helden jedoch vor ihm: "Der Kampf auf Maraskan verwandelt einen Menschen. Entweder er läuft über oder die Grausamkeit brennt jegliches Mitgefühl in ihm aus. Dieser Mann war einer der Gefährlichsten."

DIE VMSICHTIGE BARONIN

Rahjalyn Herlogan, die Baronin von Niederhoningen, befindet sich in Honingen und spielt ein gefährliches Spiel: Offiziell kooperiert sie mit den Kaiserlichen und gestattet ihnen, ihre Baronie zu durchqueren (was sie wegen der Reichsstraße entlang des Tommel sowieso nicht verhindern könnte), insgeheim sammelt sie alle Informationen, die ihr wichtig erscheinen, um die Königin Albernias unterstützen zu können. Natürlich erhofft sich die Baronin davon etwas – nämlich mehr Einfluss für ihre Familie, die Herlogans, auf die Geschicke des Königreiches, sobald die Unabhängigkeit erzielt und die Kaiserlichen aus dem Land geworfen wurden. Zurzeit jedoch bemüht sich die Baronin, in Honingen Informationen über den Verbleib der Gräfin (die sie schätzt und respektiert) sowie Nahrungs- und Waffenlieferungen zu erhalten, die man eventuell in andere Hände 'umleiten' könnte.

Wenn die Helden in Honingen Fragen nach dem Verbleib der Gräfin stellen, kann ein Knecht oder eine Magd der Baronin dies aufschnapen und der Herrin berichten. Möglicherweise ist der Ruf der Helden ja schon bis Honingen durchgedrungen, während sie in Elenvina waren. Deswegen hofft die Baronin darauf, in ihnen Verbündete zu finden. Wenn die Helden sich mit der Baronin zusammengetan haben, kann sie ihnen folgenden Informationen geben:

- Als die Gräfin am Tag nach dem Fall von Honingen eintraf (sechs Tage nach dem Bruch, also vermutlich einen Tag vor der Ankunft der Helden), wurde sie bereits erwartet. Sie floh nach Nordwesten in die Hügel (da sie Winhall verbündet wähnte und alle anderen Gebiete unsicher sind).

- In den Hügeln wurde sie von Kaiserlichen gefangen genommen und aus Vorsicht nicht nach Honingen gebracht.

- Um die von der Bevölkerung geliebte Gräfin nicht zur Symbolfigur zu machen, wurde sie zum verräterischen Baron von Niamor nach Aran gebracht.

- Von Aran aus soll die Gräfin per Boot über den Tommel auf den Weg nach Gratenfels gebracht werden – die Nordmärker wagen offensichtlich nicht, sie wieder in die Reichweite ihrer Honinger Lehnslleute zu bringen.

- Flussaufwärts kommen Boote auf dem Tommel nur langsam voran, da sie geteilt werden. Mit etwas Eile könnte man versuchen, das Boot in Vairningen (auf Nordmärker Land) abzufangen und die Gräfin zu befreien.

- Von Aran nach Vairningen braucht ein Treidelkahn mindestens anderthalb Tage. Aufbruch sollte bereits am heutigen Tag sein, so dass ein Ritt nach Aran verlorene Zeit darstellt.

- Auf dem Hinweg, mehr noch aber auf dem Rückweg ist Vorsicht geboten: Marschall von Streitzig erwartet ein großes Kontingent Nordmärker Truppen aus Gratenfels, um das Honinger Land weiter sichern zu können.

DAS SCHMIEDEEN EINES BÜNDNISSES

Mit klugen Verhandlungen können die Helden die beiden Parteien – die Baronin von Niederhoningen und die Ritter der Krone – zusam-

menbringen, um eine dauerhaftere Allianz gegen die Kaiserlichen zu inspirieren. Damit legen die Helden die Grundlage für die 'Eibischritter' der Gräfin – benannt nach dem Holz, das Phex zugeordnet wird und aus dem die Aufständischen ihre Pfeile fertigen (die leicht giftige Eibe gilt in Albernia auch als Baum des Todes und Heimstatt der Feen und Geister). Die Kaiserlichen nennen die Widerständler schlicht 'Re-negaten'.

Da Albor von Hohenfels aus dem 'jungen Adel' stammt und die Baronin aus dem 'alten Adelshause' Herlogan, ist eine Allianz alles andere als selbstverständlich. Doch zunächst einmal muss gehandelt werden – denn sobald die Gräfin von Honingen erst einmal Gratenfels erreicht hat, ist sie als einigende Figur für den Kampf gegen die Kaiserlichen verloren.

Die Helden sollten mit den beiden zu folgenden Erkenntnissen kommen:

- Ritter und Baronin sind sich einig, dass allein die Gräfin geeignet ist, einen Aufstand gegen die Kaiserlichen anzuführen.

- Natürlich wird man zunächst Bauern rekrutieren müssen – aber die Vorbereitungen können bereits eingeleitet werden.

- Auch wenn jeder Bauer der Grafschaft zur Forke greift, könnte man mit einer solchen Truppe kaum die schwer gerüsteten kaiserlichen Soldaten stellen, die aus den Nordmarken im Anmarsch sind. Man wird sich auf eine wenig Ronda gefällige, dafür aber Firuns und Phexens Gesetzen entsprechende Art der Kriegsführung einlassen müssen, um etwas zu bewirken: 'maraskanische Taktiken'.

DIE BEFREIUNG

IN DIE NORDMARKEN

Von Honingen bis Vairningen sind es gerade einmal dreißig Meilen auf der gut ausgebauten Reichsstraße, die sich eigentlich mit einem scharfen Ritt von fünf bis sechs Stunden bewältigen lassen. Zwar ist die Reichsstraße schon seit Jahren nicht mehr im besten Zustand, kann jedoch zu Fuß oder zu Pferde immer noch zur schnellen Fortbewegung dienen.

Je nach Aufbruch der Helden werden sie vermutlich in den Nachtstunden auf halber Strecke den Nordmärkern begegnen. Wie sie sich an diesen vorbeischieben, bleibt ihnen überlassen – die Helden selbst könnten sogar mit überzähligen Handpferden quer hindurchreiten und sich die Überprüfung der Wachen gefallen lassen, während die Albernier sich zu Fuß um das Lager herumschleichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Niederhonger Kamm liegt in nächtlicher Stille vor euch. Zwar ist der Hügelzug kein Gebirge, doch so steil, dass kaum eine Stelle in der Umgebung geeignet scheint, mit den Pferden darüber zu gelangen. Langsam erklimmt ihr im Schutz der Dunkelheit den Hügelkamm.

Doch bevor ihr euch an den Abstieg machen könnt, springen euch helle Punkte ins Auge, die über den Hang verteilt bis hinunter ins Tal reichen. Viele Dutzend Feuerstellen bilden ein Lager, das sicherlich mehrere Hundert Soldaten beherbergt. Die Nordmärker sind gekommen.

DIE VAIRNINGER FÄHRE

Der erste Flusshafen nach Aran tommelaufwärts ist Vairningen, ein kleines Städtchen auf nordmärkischem Boden. Obwohl der 400-See-len-Ort nördlich des Tommel gelegen ist, gibt es diesseits an der Reichsstraße eine Fähr- und Treidelpferde-Wechselstation, wo man etwas oberhalb des Städtchens übersetzen kann.

Zur Überraschung der Helden steht im Dorf Vairningen selbst ein Banner Nordmärker der *Gratenfelser Koschwacht* (Pikeniery) unter *Hauptmann Syldor von Schellenberg*, die als Verstärkung an Bord der *Tommelnixe* gehen sollen, um die Gräfin von Winhall zu bewachen, sobald sie eingetroffen ist.

Fünf Leute bewachen seit kurzem auf der südlichen Tommelseite das Fährhaus, von dem aus bis in die Nacht hinein die Soldaten in die Ortschaft transportiert wurden. Die Fährre befindet sich momentan auf der südlichen Seite beim Fährhaus, da der Steg für die Ankunft der *Tommelnixe* freigehalten wird.

DIE GRATENFELSER KOSCHWACHT

Hauptmann Syldor von Schellenberg wartet mit seinem Banner Pike-niere aus der Gratenfelser Koschwacht darauf, mit der *Tommelnix* nach Ortis gebracht zu werden, um dort zu den Winhaller Axtschwingern zu stoßen und den Widerstand der Fenwasians von hinten zu brechen. Was zu Land ein entbehrungsreicher Marsch ist und durch die Ausläufer der westlichen Kosch-Berge mindestens fünf Tage dauern würde, kostet das Fünfte Banner auf dem Flusskahn eine gedrängte, aber gemütliche Reise von zwei Tagen – in etwa so schnell wie ein zügiger Einzelreiter auf der Straße. Für einen Militärtrupp würde das das übliche Marschtempo nahezu verdoppeln.

Hier in Vairningen rechnen die Nordmärker nicht mit Problemen oder gar Opposition. Reisende, die auf der nördlichen Tommelseite verkehren, sind natürlich verdächtig und werden locker überprüft. Von der Gefangenen weiß Hauptmann von Schellenberg; auf der anderen Uferseite beim Fährhaus wartet ein Kutscher mit einer für den Gefangenen-transport verstärkten Kutsche aus Gratenfels sowie zehn Pferden für die Bedeckung. Zehn Soldaten prüfen hier Reisende oberflächlich.

Kaiserliche Soldaten

Pike: INI 8+W6	AT 13	PA 12	TP 1W+5	DK P
Kurzsword: INI 10+W6	AT 12	PA 11	TP 1W+2	DK H/N
LE 31	AU 33	KO 12	RS 3	BE 3
			GS 4	MR 4

Geheime Pläne

Vielleicht möchten die Helden dem Hauptmann von Schellenberg in die Befehle schauen, die ihn nach Winhall führen. Das Fünfte Banner hat im *Tommelkrug* Quartier bezogen (teils in den Schlafkammern, teils im Stall). Der Hauptmann residiert mit seiner Bannerträgerin in einer Kammer. Dort befindet sich eine Dokumententasche, deren Inhalt für die Helden von Interesse sein dürfte:

- Befehle von Obristin von Brüllenfels (siehe unten)
- eine grobe Übersichtskarte des Gebietes im Dreieck zwischen Gratenfels, Honingen und Winhall
- ein weiterer Befehl der Obristin, in der der Hauptmann zu jeglicher Unterstützung der Hauptfrau Arlin vom Greifener Land angewiesen wird, die eine wichtige Gefangene auf dem Tommel bis Vairningen und von dort nach Gratenfels verbringt.

*Vairningen im Monat Ingerimm des vierundrei-
ßigsten Jahres der Regentschaft Kaiser Hals
Hauptmann von Schellenberg.*

*im Namen Seiner Exzellenz des Reichsregenten
Jast Gorsam vom Großen Fluss sei Euch
befohlen, Euch mit dem Fünften Banner
Gratenfelser Koschwacht auf dem Tommel nach
Ambelmund einzuschiffen.*

*Bei Ambelmund werdet Ihr Eure Soldaten mit
den Axtschwingern der Gräfin Rhianna
Conchobair von Winhall vereinen, deren Befehl Ihr
bis auf Weiteres zur Sicherung der Grafschaft
unterstellt seid. Eile ist geboten! Die Gräfin
Conchobair wird bereits in diesen Stunden gegen
die Ritter der Distel bei Ortis ziehen, um eine
Sicherung der Winhaller Grafschaft zu gewähr-
leisten.*

*Zum Wohle des Reiches,
Obristin Isegunde von Brüllenfels*

(Siegel des Regimentes Gratenfelser Koschwacht)

DIE TOMMELNIXE

Die Tommelnixe ist kein luxuriöses Flussschiff, sondern ein Waren-transportboot. Als sogenannte 'Thorwaler Lade' stellt sie eine kleinere Abart des Otta-Typs dar, die für die Flussschiffahrt entwickelt wurde. Die Lade ist fünfzehn Schritt lang und drei Schritt breit. Im hinteren Bereich ist das Deck leicht erhöht und mit einem niedrigen Aufbau überdacht. Die klassischen Otta-Köpfe haben Platz für die hinteren Seiten- und das vordere Streichruder gemacht. Ein Mast ermöglicht die Windnutzung und das Anbringen eines Treidelseils. Flussaufwärts kann zum Treideln zusätzlich gerudert werden. Um das Beladen einfach zu halten, sind die Seitenwände niedrig. Auch der Aufbau ist weitgehend plan, um mit zusätzlicher Last beladen werden zu können.

Unter Hauptfrau Arlin vom Greifener Land sorgt eine fünfzehnköpfige Eskorte kaiserlicher Soldaten aus der neuen 'Havener Flussgarde' für die Bewachung der Gräfin von Honingen, darunter *Fähnrich Wilko von Wetterfels*, ein Antimagier aus Gareth. Ab Vairningen soll die Gefangene in einer verstärkten Kutsche auf dem schnellsten Wege in den Gratenfelser Kerker gebracht werden.

Das Banner der Gratenfelser Pikeniere passt nur mit Mühe und Not auf das Deck der *Tommelnix*. Eine kleinere Gruppe könnte sogar ihre Pferde auf dem Schiff transportieren – wenn die Tiere gut unter Kontrolle gehalten werden.

Der kauzige Flussschiffer *Irko Baringer* steuert die Lade.

Ein Boot zu kapern

Viele Strategien führen zum Ziel: die *Tommelnix* zu kapern und damit zu verhindern, dass der Nordmärker Einsatz Ortis beziehungsweise Ambelmund erreicht. Außerdem bietet sich den Helden mit dem Flusskahn eine perfekte Methode, die Ritter der Krone und die kleine Bauernwehr unter dem Deckmantel des Nordmärker Banners dorthin zu bringen, wo sie gebraucht werden: in den Kampf mit Gräfin Rhianna Conchobair.

Den Helden sollte klar sein, dass alles verloren ist, wenn dieses Schiff Vairningen erreicht. Dort stehen 40 Pikeniere auf der einen und 10 auf der anderen Flussseite bereit, um die Verschickung der Gräfin nach Gratenfels sicherzustellen, und dort kann auch kaum verhindert werden, dass sich das Banner nach Winhall einschiffet. Am günstigsten wäre es, die *Tommelnix* noch auf der Anreise abzufangen. Dazu können die Helden dem Boot entweder auf dem Treidelpfad entgegenzueilen oder das Fährfloß kapern und sich dem Boot auf dem Fluss nähern (eine andere Methode stellen ein paar Fischerboote dar, die jedoch natürlich nicht geeignet sind, Pferde zu transportieren).

Die Treidelmansschaft

Der Wind reicht selten aus, um ein beladenes Boot gegen die starke Flusströmung zu treiben. Daher werden die Lastschiffe hier an langen Leinen vom Ufer aus gegen die Strömung getreidelt. Der Treidelpfad ist über große Strecken schmal, selten mit Steinen gepflastert und führt oft durch das seichte Wasser des Tommelufers.

Die *Tommelnix* wird von acht Leibeigenen aus Aran gezogen, die sich in zwei vage an ein Pferdegespann erinnernde, hintereinander gespannte hölzerne Treidelbalken stemmen. Die Treidelmansschaft wird von fünf Soldaten zu Fuß bewacht. Die Leibeigenen sind zwar kräftige Männer und Frauen, greifen in einen Kampf aber nur ein, wenn sie bedroht werden. Sie sind unbewaffnet und zwar ein wenig kampfgewöhnt, jedoch nicht so wahnsinnig, sich gegen zu allem entschlossene und schwer bewaffnete Experten wie Ihre Helden zu stellen.

Nachts könnte ein Kampf mit den Soldaten unbeobachtet vonstatten gehen – am Tag wäre sehr viel Geschick nötig, um die Kontrolle über das Schiff ohne Aufsehen zu erlangen.

Werden die Helden bemerkt, haben sie ein Problem, denn die Gräfin von Honingen befindet sich in der Gewalt der Kaiserlichen. Diese werden einer so hoch stehenden Adligen natürlich nicht ohne Not ein Haar krümmen, denn eigentlich soll die Gräfin Gratenfels lebend erreichen. Doch die Befehle, die Marschall von Streitzig erhalten und weitergegeben hat, besagen, dass die Gräfin nicht lebend entkommen darf. Jast Gorsam vom Großen Fluss zieht eine Märtyrerin der charismatischen Anführerin eines Bauernaufstandes vor. Diesem Befehl wird sich Arlin vom Greifener Land jedoch widersetzen. (Zu den Werten der Soldaten siehe **Die Gratenfelser Koschwacht**, links oben auf dieser Seite.)

Das Tommelfloß

Der kleine Hof der Familie *Keulenberg* am Südufer des Tommel ist gleichzeitig Gasthaus, Fährstation und Wechselstation für Treidel- und Botenpferde. Sämtliche Pferde wurden von Obristin von Brüllenfels für die Eskorte der gefangenen Gräfin beschlagnahmt – will sagen, die Pferde stehen bereit, dürfen aber nicht ausgewechselt werden. Im Gasthof *Tommeldom* sind zehn Soldaten von Hauptmann von Schellenberg einquartiert, die stets zu zweit Wache halten. Reisende auf der Reichsstraße oder über den Fluss werden unmotiviert überprüft, die Soldaten werden jedoch sehr wach, wenn jemand versucht, die Pferde oder das Floß zu stehlen (zu den Werten der Soldaten siehe **Die Gratenfelder Koschwacht**, S. 66). Die wehrhaften Mitglieder der Familie *Keulenberg* stellen sich natürlich auf die Seite der Soldaten, wenn es um das Floß geht – das immerhin ihren Lebensunterhalt darstellt. Hat man sich und die Pferde erst einmal regulär auf das Floß gebracht, braucht es natürlich nur noch einen kräftigen Axthieb auf das Fährseil, um das Floß zu kapern – aber unauffällig ist das nicht, vor allem, da *Alwine Keulenberg*, die Fährfrau, lautstark um Hilfe rufen wird.

FLUSSPIRATEN

Auf der *Tommelnixe* befinden sich unter der Hauptfrau vom Greifener Land zehn Soldaten (davon ein Antimagier) sowie die Gräfin von Honingen. Dazu kommen drei Flussschiffer, die das Boot steuern (sich aber in einen Kampf nicht einmischen).

Gelingt es den Helden, sich dem Boot unauffällig zu nähern und die zum Teil schlafenden Soldaten zu überraschen, sind sie klar im Vorteil. Einem Kampf können sie aber vermutlich nicht aus dem Wege gehen.

Die Werte der Soldaten finden sie oben (die Piken lassen sich an Bord natürlich nicht sinnvoll einsetzen), die der Hauptfrau und des garthischen Antimagiers im Rang eines Fähnrichs auf Seite 79.

Beide werden mit ihrem Leben um die Gräfin kämpfen und haben Befehl, sie im Notfall zu töten. Der Magier wird dies möglicherweise auch versuchen, die Hauptfrau jedoch erhebt die Hand nicht gegen eine Frau aus dem Grafenstand – wird möglicherweise aber damit drohen.

Die Helden kämpfen ihrerseits aber gegen kaiserliche Reichsoffiziere – was ihnen möglicherweise selbst nicht ganz angenehm ist.

GERETTET

RATSSITZUNG AUF DEM TOMMEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gewand besudelt von Blut, Schweiß und Dreck liegt die Gräfin von Honingen unter dem Dachüberbau des Kahns, die Hände an einen Ring gefesselt. Ihr rotblondes Haar ist wirr, um ihren Bauch wurden sorgfältig Verbände angelegt. Müde blinzelt euch die Gräfin an und streckt euch dankbar die gefesselten Hände entgegen.

“Den Zwölf sei Dank! Endlich frei”, seufzt sie und streckt ihre tauben Glieder.

Haben die Helden die Gräfin *Franka Salva Galahan* befreit (und eventuell die kaiserliche Hauptfrau gefangen gesetzt), gilt es, neue Pläne zu schmieden – denn die Zeit drängt noch immer. Die Gräfin von



Honingen weiß von dem Verrat des Barons von *Niamor* und der Besetzung *Honingenens*. Über die anrückenden Nordmärker und den Verrat der Gräfin von *Winhall* wird sie jedoch erst von den Helden erfahren. Vermitteln Sie im Gespräch die folgenden Inhalte:

- Die albernsische Gesandtschaft ist so schnell wie möglich nach Hause zurückgekehrt, um der kaiserlichen Armee zuvorkommen. Mancherorts mag das funktioniert haben, in *Honingen* war *Marschall* von *Streitzig* aber zu schnell.

- Die Nachricht, dass die Gräfin von *Honingen* eine Verräterin ist, die mit den Nordmarken kollaboriert, erschüttert *Franka*: “Wenn *Winhall* nordmärkisch ist, in *Bredenhag* Verbündete des ehemaligen Grafen für die Nordmarken arbeiten, *Abilacht* bereits kaiserlich ist ... dann sind wir von allen Seiten eingekreist. *Honingen* ist verloren.”

- Hoffnung schöpft *Franka* erst wieder, wenn die Helden einen Plan zum Kampf gegen die Gräfin von *Winhall* vorlegen.

- Dem Kampf gegen *Rhianna Conchobair* stimmt *Franka Salva Galahan* vollen Herzens zu und wird den Helden dafür sogar die Ritter der Krone und die Bauernwehr zur Verfügung stellen, die der Ritter von *Hohenfels* befehligt.

- Gräfin *Galahan* sieht es allerdings als ihre Aufgabe an, mit dem Ritter von *Hohenfels* nach *Honingen* zurückzukehren und mit der Aushebung der Grafschaftstruppen zu beginnen.

“*Honingen* wird Widerstand leisten, so wahr mir *Praios* helfe!”, sagt sie voller Entschlossenheit.

- Die Gräfin bittet die Helden, *Winhall* für *Albernia* zu bewahren und dafür zu sorgen, dass die Familie *Fenwasian* die Grafschaft sichern kann, sobald *Rhianna Conchobair* entthront ist.

“Vertraut *Bragon Fenwasian*! Er ist aus einem alten *Winhaller* Grafengeschlecht und besitzt den Respekt der Bevölkerung. Das Volk liebt ihn nicht, aber folgen wird es ihm.”

BEFRAGUNG DER GEFANGENEN

Eine Befragung von gefangenen kaiserlichen Soldaten (wie der Hauptfrau vom Greifener Land) oder den Flussschiffern aus *Aran* bringt einige wenige Neuigkeiten zutage:

- Die Kaiserlichen sind noch nicht nach Norden in Richtung *Ortis* aufgebrochen. *Marschall* von *Streitzig* verfügt über zu wenige Leute und muss zunächst die Grafschaft *Honingen* sichern.

- *Winhall* gilt als mit den Kaiserlichen verbündet.

- Die *Winhaller* Gräfin will jegliche Opposition des Adels der Grafschaft im Keim ersticken.

- Vermutlich marschieren die *Winhaller* Reiter bereits auf die in *Ortis* gelegene Burg *Weyringen*.

- Angeblich hat *Rhianna Conchobair* ‘Verbündete’, die der *Marschall* von *Streitzig* abwertend als ‘nicht militärisch’ bezeichnet habe.

- Die Baronie *Niamor* (mit der Stadt *Aran*) hat den Kaiserlichen ge-

holfen – aber dem Baron von Niamor ist nicht zu trauen. Er soll angeblich etwas mit der ‘Roten Seuche’ in Winhall zu tun gehabt haben, die sich im Sommer und Herbst ausgebreitet hat. (Siehe Abschnitt **Die Kraft des Roten Wyrms**, S. 71.)

● Angeblich habe ein mächtiges Feenwesen den Farindelwald verflucht. Manche munkeln, dies sei Farindel selbst gewesen, andere sprechen von einem Erzfeind der Holden.

● Im Gepäck des Magiers Wilko von Wetterfels befindet sich eine rot-purpurne Feder wie jene, die die Helden in Elenvina gefunden haben. Kann er dazu noch Stellung nehmen, wird Wilko davon berichten, dass Gräfin Rhianna Conchobair eine merkwürdige Rüstung aus roten und purpurnen Federn getragen habe, als sie durch Honingen gekommen sei – diese eine Feder habe sie verloren.

EINE WARNUNG

Nachdem sie die Berichte der Kaiserlichen gehört hat, spricht die Gräfin eine Warnung aus: “Das Volk erzählt sich seit dem Sommer Legenden von einem bösen Feenwesen, das in Winhall für unerklärliche Phänomene gesorgt hat – Krankheiten, giftige Flüsse, tolle Tiere und Ähnliches. Im Winter soll es bereits einmal vergebens versucht haben, sich

zu befreien. Angeblich soll es sich um einen Holden handeln, der ein Todfeind der Wesen des Farindelwaldes ist. Der Farindelwald, so sagt man, ist im Bunde mit den Fenwasians. Wenn es dieses böse Feenwesen wirklich gibt, wäre es ein perfekter Bündnispartner für Rhianna Conchobair, wenn sie sich der Macht in Winhall gegen die alten Familien endgültig versichern will.”

AUFBRUCH

Gräfin Franka Salva Galahan wird sich von den Helden warm verabschieden: “Ich wünschte, ich könnte Euch den Dank zukommen lassen, den Ihr verdient. Doch im Moment habe ich nur Worte, die kaum ausdrücken können, wie viel mir Eure Hilfe bedeutet.”

Dann vereinbart sie einen Treffpunkt in Honingen, sobald die Helden aus Winhall zurück sind: “Geht zum Hof Apfelfreu südlich von Honingen. Dort wohnt die Familie Cuifinn. Die Bauern dort sind gute Leute. Sie werden mir helfen, mich zu verbergen.”

Mit Hilfe der Bauern sowie des Flussschiffers Irko Baringer, der sich zwar nicht gerne gegen die Kaiserlichen stellt, aber nie glücklich mit der Gefangennahme der ‘Guten Gräfin’ war, können die Helden die *Tommelnix* leicht wieder flussabwärts lenken.

EINE GRÄFIN ZU STÜRZEN (30. JÜNGERIMM BIS ETWA 5. RAHJA)

DER KAMPF AM TOMMEL

GEFÄHRLICHES SPIEL

Die Helden besitzen einige Wappenröcke mit dem kaiserlichen Wappen darauf, und möglicherweise haben sie vorgeplant und auch einige Nordmärker Wappenröcke in Vairningen an sich genommen, um sich auf der Fahrt auf dem Tommel entsprechend tarnen zu können.

Die *Tommelnix* legt an einem zwölfstündigen Tag ungefähr 40 Meilen zurück. Eine nächtliche Fahrt ist hier zwar nicht so gefährlich wie auf dem Großen Fluss, aber immer noch kein Zuckerschlecken: Zwar gibt es hier keine Stromschnellen oder rauen Klippen, doch der Tommel ist schmal und an vielen Stellen auch gefährlich seicht. Für eine Rast brauchen die Helden aber keinen Anlegesteg, ein fester Baumstamm an einem steileren Uferabschnitt genügt völlig, um den Kahn anzuleinen.

An Aran vorbeizukommen ist die größte Hürde, die die Helden zu nehmen haben. Ein Boot aus der Stadt voller Bauern und Kämpfer, wo man eigentlich einen Kahn voller Nordmärker erwartet – denn wenn Sie möchten, ist ein schneller Bote mit der Nachricht von der Verschiffung des Fünften Banners der Gratenfelder Koschwacht bereits in Aran eingetroffen. Wenn Sie ganz garstig sein wollen, wird das Schiff in den Hafen gewunken, weil Hauptfrau von Schellenberg in Aran vom örtlichen Hauptmann vor den Angriffen fliegender Kreaturen gewarnt werden soll, die in den letzten Tagen hier ihr Unwesen treiben. In einem solchen Falle bleibt wohl nur die Flucht voran oder ein überzeugendes Täuschungsmanöver.

Ab Aran begleitet der Tommel den Knüppeldamm nach Winhall, der teilweise auch als Treidelpfad dient, sich teils aber von diesem trennt. Den Helden sollte deutlich werden, dass der einzige Weg, Söldner und Soldaten nach Winhall zu bringen, tatsächlich dieser Fluss darstellt – oder der Umweg über das hügelige nordmärkische Gebiet.

SCHATTEN IN DEN WIPFELN

Die folgende Szene können Sie je nach Bedarf am frühen Morgen oder am späten Abend spielen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Zwielflicht der Dämmerung taucht den Wald um euch herum in schattiges Grau. Das Land liegt still da, als wärt ihr die einzigen Kreaturen im Umkreis vieler Meilen. Die Stille lastet so schwer auf euch, dass euch unwillkürlich mulmig zumute wird. Wo ist das frühe / späte Singen der Vögel, wo das hastige Scharren und Knistern der kleinen Waldtiere? Die kühle Strömung um euch

herum treibt die *Tommelnix* unaufhaltsam voran, einem ungewissen Schicksal entgegen.

In das Schweigen um euch herum ertönt ein fernes Seufzen – wie der Wind, der durch die Baumkronen pfeift. Einige Herzschläge vergehen, in denen ihr euch auf dem Fluss bar und entblößt fühlt, dann erklingt das Geräusch erneut, näher. Dieses Mal tönt der Seufzer in einem mehrstimmigen Klang zu euch herüber und hallt durch den Wald wie ein dumpfer Schrei. Die Bäume des Waldrandes am Farindel erzittern wie unter einem kräftigen Sturm.

Dann seht ihr den dunklen Schatten, der in den Baumkronen zu tanzen scheint. Wie ein Ruder, das in die Wasseroberfläche schneidet, pflügt etwas durch die Spitzen der Bäume, die einen deutlichen Blick darauf verwehren. Doch es ist groß, und es ist lang. Bauersleute werfen sich zitternd vor Angst auf den Boden des Bootes und beten zum Herrn Praios, dass der Schatten sich nicht gegen sie kehren möge. Vielleicht wurden die Gebete erhört, denn der Schatten zieht vorbei, nach Norden. Nur eine einzige purpurne Feder segelt langsam auf die Holzplanken nieder.

Eine weitere Begegnung mit einer Gefiederten Schlange sollte vor der Feste Weyringen nicht stattfinden. Die Schlangen reiten auf den Wipfeln und im Geäst der Bäume, man sieht sie also z.B. nicht fliegend.

FESTE WEYRINGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einer Weile begleiten euch rechts und links des Flusses seichte Hügel. Ihr folgt einer weiten Flussschleife durch ein sanftes Flusstal, das sich nach Osten neigt. Halb durch die Schleife hindurch seht ihr einige Meilen vor euch eine Feste aus dem Grün herausragen: eine Burg, gebaut auf den höchsten Hügel der Umgebung. Auf dem Burgberg seht ihr Belagerungstruppen in Rot und Weiß – den Farben Winhalls, die gerade einen Rammbock herbeischleppen.

Ein Ortskundiger (zum Beispiel der Flussschiffer Irko Baringer) wird die Burg gleich als Feste Weyringen identifizieren – den Sitz des Barons Bragon Fenwasian von Weyringen. Zu Füßen der Burg liegt das kleine Städtchen Ortis, das sich etwa auf halber Strecke zwischen Aran und Winhall befindet.

Irko Baringer kann den Helden eine grobe Skizze von der Lage der Stadt und der Burg geben, die wie ein Korken im Flaschenhals den Damm zwischen der steilen Weyringer Höhe und dem Tommel versperrt.

Beim Näherkommen kann man auch die ungewöhnliche Architektur der Burg erkennen. Wie eine düstere Elfenfeste aus dem dunklen Fels der nahen Hügel errichtet, hüten steinerne Feenwesen und Gargylen das uralte Gebäude.

Kontaktaufnahme

Vielleicht haben die Helden auf magischem oder liturgischem Wege die Möglichkeit, mit den belagerten Rittern in der Feste Weyringen Kontakt aufzunehmen, vielleicht suchen sie sich aber auch einen Liegeplatz an einer Stelle, an der sie durch die Nordmänner noch nicht wahrgenommen werden, und knüpfen den Kontakt auf andere Weise.

Ob und wie die Helden in die Burg gelangen können, hängt von ihren Methoden und Fertigkeiten ab. Ein adlergestaltiger Elf hat weit bessere Chancen als ein ungeschickter Dieb. In jedem Fall begegnet man auf der Burg jedem Fremden mit Misstrauen, bis Baron Bragon Fenwasian den Eindringling identifiziert hat – er kennt die Helden ja aus Elenvina.

Die Ritter der Fenwasians haben sich auf eine lange Belagerung eingestellt, rechnen aber mit der Tücke der verräterischen Gräfin Conchobair. Unterbrechen Sie in jedem Fall die gemeinsame Besprechung durch ein Krachen und Schreie vom Burgtor (siehe **Der Sturm auf die Burg**): Der Angriff der Winhaller hat begonnen. Den Rauch sehen eventuell auf dem Schiff gebliebene Gefährten der Helden, die sich daraufhin kampfbereit machen können. Da der Angriff nicht innerhalb weniger Minuten vorbei ist, reicht die Zeit für eine geschickte Annäherung der Verstärkung aus Honingen.

DER STURM AUF DIE BURG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch der Burg und damit dem Schauplatz des Scharmützels. Nun könnt ihr auch die Kampfsituation genauer beurteilen: Etwa achtzig Kämpfer stürmen mit einem Rammbock auf das Tor der Burg zu; die Zahl der Verteidiger ist nicht ersichtlich. Die Angreifer sind teils mit Stangenwaffen, teils mit Äxten, teils mit Bögen ausgerüstet. Die Toranlage steht in Flammen – offensichtlich wurden diese Wehranlagen effektiv ausgeschaltet. Im Hintergrund seht ihr eine Gruppe von Reitern unter dem flatternden Winhaller Banner. Welch Hohn, die gekreuzten Schwerter des Schwertkönigs im Kampf gegen eine andere Familie Winhalls zu sehen!

Tatsächlich hat der Druiden *Garnbald* im Dienst Rhianna Conchobairs einen ZORN DES FEUERS gewirkt, um das Tor zu zerstören. So bleibt die uralte Burg als Befestigungsanlage grundlegend erhalten, man spart sich aber eine zeitraubende Belagerung. Was der Zauber nicht geschafft hat, holt die Rammbock-Mannschaft nach – und da hilft auch das siedende Öl nicht, das die Verteidiger über die Angreifer ausgießen. Unter dem Banner beobachtet Rhianna Conchobair die Schlacht. Zwischen ihr und den Helden stehen allerdings noch die Winhaller Axtschwinger.

Siedendes Öl

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade legt ihr an Land an, da ertönt ein Krachen von der Burg. Wieder einmal hat der Rammbock das Tor getroffen. Im frischen Licht der Frühlingssonne aber seht ihr noch etwas anderes: Eine dampfende Flüssigkeit ergießt sich vom Wehgang oberhalb des Tores hinab auf die Angreifer. Entsetzliche Schmerzensschreie bestätigen, dass die Verteidiger der Feste Weyringen siedendes Öl bereitet haben.

Doch das Öl, das den Männern und Frauen am Rammbock grausame Verbrennungen zufügt, gerät in Brand, als es mit dem brennenden Tor in Kontakt kommt – und zerstört die Holzkonstruktion schließlich endgültig.

So lange das Feuer so hoch brennt, sind die Verteidiger eingesperrt, die Angreifer ausgesperrt. Die Helden können mit ihrem kleinen Trupp von etwa acht Rittern und fünfzehn Bauern in die Handlung eingreifen, sobald es ihnen beliebt.

DER AUSFALL

Nachdem das Feuer halbwegs heruntergebrannt ist, wagen die etwa dreißig Distel-Ritter einen berittenen Ausfall. Die Winhaller verschanzen derweilen ihre Bogenschützen hinter ihren mit Schilden bewehrten Pikenieren, um mit den Purpur-Pfeilen so viele Gegner wie möglich auszuschalten (siehe unten). Dann gehen die Axtschwinger in den Nahkampf mit den Rittern.

Dramaturgisch perfekt wäre es, wenn die Helden die Winhaller zum gleichen Zeitpunkt wie die ausfallenden Ritter erreichen, denn diese sind zahlenmäßig deutlich unterlegen (können aber nur mit einem Ausfall den Kampfvorteil ihrer Pferde und Rüstungen nutzen). Und wenn die Schar der Helden immer noch in kaiserliche und Nordmänner Wappenröcke gekleidet ist, kommt sie sogar von hinten an die gegnerischen Truppen, um dort den größtmöglichen Schaden anzurichten. Dann müssen sie sich im Kampfgetümmel nur noch vor den Distel-Rittern in Acht nehmen, die natürlich auf die Schnelle schwer zwischen Freund und Feind unterscheiden können.

Axtschwinger

Axt: INI 9+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+4	DK N
LE 31	AU 33	KO 12	RS 3	GS 4 MR 4

Pikeniere

Pike: INI 8+W6	AT 13	PA 12	TP 1W+5	DK P
Kurzschrift: INI 10+W6	AT 12	PA 11	TP 1W+2	DK HN
LE 31	AU 33	KO 12	RS 3	GS 4 MR 4

Nostrische Langbogner

Bogen: INI 9+W6	AT 20	TP 1W+6		
Kurzschrift: INI 9+W6	AT 12	PA 11	TP 1W+2	DK HN
LE 28	AU 30	KO 12	RS 2	GS 5 MR 3

PURPURNE PFEILE

Die etwa 20 nostrischen Langbogenschützen bestreichen den Gegner aus ihrer Deckung hinter den Schilden der Pikeniere systematisch. Dabei verschießen fünf ausgewählte Scharfschützen Pfeile mit den purpurnen Federn der Gefiederten Schlangen, auf die der Druiden *Garnbald* die Fähigkeit des Sikaryan-Raubes der Kreaturen übertragen hat. Damit verursacht ein Treffer nicht nur die üblichen 1W+6 TP (auf 100 Schritt, darunter 1–3 TP mehr), sondern löst auch mit hoher Wahrscheinlichkeit die als 'Rote Seuche' bezeichnete Krankheit aus (siehe **Die Kraft des Roten Wyrms** auf S. 71). Sie sollten unbedingt auch wenigstens einen Helden einen Purpurpfeil abbekommen lassen. So retten die Helden mit einer Vernichtung des Drachenrings nicht nur Baron Fenwasian, sondern auch einen der Ihren.

DER DRUIDE

Gegen einen oder mehrere Magiebegabte in der Runde wird der Druiden *Garnbald* vorgehen. Dieser Haindruiden hat sich dem Roten Wyrm verschrieben, ebenso wie etwa Artgal Fenwasian der Fee Farindel dient. Damit steht er eigentlich nur sekundär in Diensten von Rhianna Conchobair – er folgt der Verbündeten seines Herrn.

MU 14	KL 13	IN 14	CH 11	FF 13	GE 12	KK 11	KO 13
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Vulkanglasdolch: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+2 **DK** N

Faust: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W (A) **DK** H

LE 29 **AsP** 39 **AU** 31 **KO** 11 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 6

Zauber: Beherrschungen brechen, Blitz dich find, Böser Blick, Einfluss bannen, Haselbusch, Herr über das Tierreich, Klarum Purum, Odem, Zorn des Elements, Zunge Lähmen, Zwingtanz

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Eiserner Wille I, Verbotene Pforten

DIE GEFIEDERTEN SCHLANGEN

Sobald die Ritter der Fenwasians mit Hilfe der Helden die Oberhand zu gewinnen drohen, ruft Rhianna – entgegen ihres ursprünglichen Plans – 'ihre' Gefiederten Schlangen in die Schlacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein pulsierendes purpurrotes Leuchten überzieht das Schlachtfeld und taucht den Kampf in ein unwirkliches Licht. Auch dein Gegner ist irritiert und schaut sich um, so dass er deinen nächsten

Angriff nicht parieren kann. Du landest einen schweren Schlag, und der Mann bricht röhelnd zusammen.

Als du vorsichtig aufschaut, erkennst du, dass das Leuchten von Rhianna Conchobair ausgeht: von ihrer Hand, die sie beschwörend in die Luft streckt. Doch dann flackert das Licht und verblasst.

Damit ist auch der kurze Augenblick des Zögerns vorbei. Der Kampf geht weiter, und es vergehen lange Augenblicke, bevor du das Geräusch wieder hörst, das dir schon auf dem Fluss begegnet ist: mehrstimmiges Stöhnen des Windes, das sich zu einem trompetenden Schrei steigert und durch Mark und Bein fährt. Und dann ist der Schatten heran und fährt von den Wipfelkronen auf Feste Weyringen nieder.

Im Licht des Schlachtfeldes erblickst du eine wunderschöne Kreatur, die eine Kreuzung zwischen Schlange und Vogel zu sein scheint: ein purpurroter Schlangenneib, der über und über mit roten, orangefarbenen und violetten Federn bedeckt ist. Direkt hinter dem Kopf sitzt ein Kranz überlanger Federn, der im Wind flattert. Der Schädel der Schlange erinnert an ein gestauchtes Drachenhaupt. Obwohl sie keine Gliedmaßen besitzt, gleitet die Schlange mühelos über die Wipfel des Waldrandes und taucht nun auf euch nieder.

In den Kampfschrei der Kreatur mischt sich ein zweites mehrstimmiges Trompeten, dann ein drittes.



Eine der Schlangen stürzt sich auf die Helden, eine zweite auf die Bauern und Ritter der Krone. Die dritte Schlange hält sich vorerst im Hintergrund.

Bevor alle drei Schlangen getötet werden, ruft Rhianna Conchobair sich eine von ihnen zurück und flieht auf ihr (siehe unten). Dasselbe geschieht, wenn einer der Helden die Gräfin anzugreifen droht und die Schlange sie nicht mehr schützen kann.

Gefiederte Schlange

Biss: INI 12+W6 AT 10 PA 3 TP 2W+3 DK SP
LE 55 AU 100 KO 21 RS 4 GS* 16/5/1 MR 7 GW 10
Sonderfertigkeiten: Sikaryan-Raub, siehe **Die Kraft des Roten Wyrms**, S. 71.

Zauber: eine Art WIPFELLAUF. Damit 'reiten' die Schlangen auf den Wipfeln der Bäume oder auch über Wiesen und Gebüsche. Das Holz des Farindelwalds aber verursacht ihnen durch einen alten Fluch Schmerzen und gar Schaden.

*) Der erste Wert gilt unter Einfluss des Zaubers WIPFELLAUF, der zweite im Wasser und der dritte, wenn sie über die Erde kriechen.

DIE FLUCHT DER GRÄFIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem wütenden Schrei hebt Rhianna Conchobair die Hand, von der wieder das purpurne Leuchten ausgeht. Die Schlange wirft sich herum und fegt zu der Gräfin, die sich auf den gefiederten Rücken der Kreatur wirft. Ein weiterer mehrstimmiger Trompetenschrei zwingt so manchen Bauern in die Knie, als das Wesen sich mit unglaublicher Geschwindigkeit über Wiese und Baumwipfel hinweg davonschlingelt.

Die Flucht Rhianna Conchobairs auf der letzten Gefiederten Schlange sollte nach einer Verwundung der Gräfin und des (möglicherweise letzten) Feenwesens erfolgen – also wahrhaftig eine Verzweiflungstat sein. Sehr geistesgegenwärtige Schützen unter den Helden können dem Paar noch einen Pfeil nachsenden, doch für alles andere wird es vermutlich zu spät sein. Sollte ein Meisterschütze es dennoch schaffen, bedenken Sie Rhiannas Regeneration durch den Ring des Drachen. Lassen Sie an dieser Stelle jedoch auch nach Ihrer Maßgabe erschwerte *Sinnenschärfe*-Proben zu, bei deren Gelingen der Held erkennt, dass das Leuchten nicht von der Hand, sondern von einem Ring an Rhiannas Finger ausgeht.

DIE SCHLACHT IST GEWOFFEN

Nach der Flucht der Gräfin ist die Schlacht um Weyringen zu Gunsten der Fenwasians entschieden. Die Verluste waren auf beiden Seiten groß, so dass die Verteidiger ohne den Einsatz der Helden aus Honingen unterlegen wären.

Schlechte Nachrichten gibt es allerdings auch: Neben einigen Rittern (und hoffentlich einigen Helden)

ist auch Baron Bragon Fenwasian von einem der Purpurpfeile getroffen worden (siehe Kasten). Um den Tod der Verwundeten (und eine Wiederholung des Schicksals jener Fuhrfrau in Honingen) zu vermeiden, muss der Ring des Roten Wyrms vernichtet werden.

Sollte die Demonstration von Rhiannas Beherrschung der Gefiederten Schlangen über den Ring nicht deutlich geworden sein, sollten Sie die Helden mit Baron Bragon noch einmal die Fakten zusammentragen lassen, um schließlich die Verfolgung aufzunehmen.

Federspurten

Dort, wo die Schlangen aus dem Wald gekrochen kamen, finden sich verbrannte purpurne Federn. Der Fluch Farindels schützt den Wald noch immer vor den Kreaturen des Roten Wyrms. Dieser Spur kann man den Waldrand hinauf entlang des Tommel folgen.

Rhiannas Verbündete

Im Gespräch mit Bragon Fenwasian können die Helden einige Fakten zusammentragen, die für die Vernichtung der letzten Gefiederten Schlange und des Drachenrings nötig sind.

Auf Seiten der Helden sollten folgende Informationen vorhanden sein:

- Die Rote Seuche trat schon im letzten Winter auf.
- Sie tötet diejenigen, die sie befällt, und verwandelt sie in ghulartige Kreaturen mit einem Heißhunger auf Fleisch.
- Der Biss und die Federn der Gefiederten Schlangen lösen diese 'Krankheit' aus.
- Rhianna kann mit einem Ring die Gefiederten Schlangen befehlen.
- Die Schlangen reiten auf den Wipfeln der Bäume, gesehen hat man sie bislang aber nur am Waldrand.

Im Gegenzug kann Bragon Fenwasian Folgendes beisteuern:

- Die Gefiederten Schlangen sind Feenwesen und Feinde der Holden Farindel und des ganzen Farindelwalds.
- Farindel ist eine uralte Feenkreatur, die über den zauberischen und gefährlichen Farindelwald regiert und die Menschen an seinem Rande nur duldet. Mit Farindel und ihren Feen ist aber seit Jahrtausenden ein friedliches Zusammenleben möglich, so lange sich die Menschen an bestimmte Abmachungen halten.

- Die Schlangen reiten auf den Baumwipfeln. Bragon Fenwasian vermutet aber, dass sie nicht tief in den Farindelwald eindringen können, da sie unter dem Fluch der Hüterin des Waldes stehen.
- Die Gefiederten Schlangen dienen einem Feenwesen, das man den 'Roten Wurm' nennt. (Bragon Fenwasian kann hier Einiges an Hintergrundwissen beitragen, siehe Kasten.)
- Durch die Rote Seuche wird den Menschen die Lebenskraft geraubt. Baron Bragon glaubt, dass die Gefiederten Schlangen, aber auch der Rote Wurm, dadurch an Kraft gewinnen.
- Der Ring scheint das Zentrum dieser Kraft zu sein und muss daher vernichtet werden.

Der Wandteppich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schlichter, aber wunderschöner Wandteppich hängt an der Wand des Rittersaales. Die Farben sind trotz der Jahrhunderte noch

leuchtend, die dargestellten Gesichter trotz der groben Wirkart ausdrucksvoll.

Man sieht einen wilden, urwüchsigen Wald. Auf der linken Seite ist eine riesige Gefiederte Schlange zu erkennen, die auf einer großen Steinklippe thront. Im Gegenzug zu den Exemplaren, die ihr bekämpft habt, hat sie zwei Beinpaare und ein Paar gefiederter Schwingen. Ihre Augen glühen purpurfarben.

Hinter ihr sieht man verwachsene Gestalten und weitere Gefiederte Schlangen, die so aussehen wie die, die ihr bekämpft habt. Aus den Nüstern der Kreatur steigt ein rötlicher Dampf, vor ihr liegen tote Menschen. Auf der rechten Seite des Teppichs steht dem Untier eine einfache Hirschkuh in einem Feld aus blauschimmernden Disteln gegenüber. Hinter dem Tier finden sich Menschen mit Lanzen und Schwertern in archaischen Rüstungen. Beide Parteien werden durch ein breites blaues Band voneinander getrennt.

DIE KRAFT DES ROTEN WYRMS

Der Rote Wurm ist ein finsternes Feenwesen namens *Kardragh* und ein uralter Feind der Fee Farindel. Eigentlich ein Holder, ist die bevorzugte Gestalt Kardraghs eine riesige rote Gefiederte Schlange, üblicherweise 'Roter Drache' genannt.

Die kleineren purpurroten Gefiederten Schlangen sind Diener aus seiner Feenwelt, die er der Gräfin von Winhall an die Seite stellte. Einst wurde Kardragh in einem langen Gefecht von Farindel an seine Feenwelt gefesselt und damit aus Albarnia vertrieben. Seit einigen Jahren erwacht er nun langsam wieder und sammelt Verbündete um sich – zum Beispiel den Baron von Niamor und den Druiden Garibald. Durch den Ring der Gräfin und die Gefiederten Schlangen erhält Kardragh Sikaryan (siehe Seite 73), das ihm hilft, Kraft zu sammeln. Sein Ziel ist es, seine Fesseln zu zersprengen und Farindel im Kampf zu bezwingen.

Bereits im Winter schien dieser Moment mit Hilfe des Barons von Niamor gekommen, eine Wiederkehr wurde jedoch verhindert (siehe AB 111). Doch während Albarnias Adel die Gefahr für gebannt hielt, weiß Kardragh auf seine Zeit zu warten.

Der Ring des Roten Wyrms

Äußerlich handelt es sich bei diesem Artefakt um einen einfachen Reif aus einer purpurnen Feder, der von Kardragh erschaffen wurde. Der Holde muss versuchen, neue Kraft zu gewinnen, um sich von Farindels Bann zu befreien. Artefakte wie dieser Ring sammeln das Sikaryan lebender Wesen und führen es ihm zu. Das magische Band, um das Sikaryan zu sammeln, wird von den Gefiederten Schlangen hergestellt. Neben dieser Macht stattet der Ring seinen Träger mit weiteren Kräften aus, solange er mit Sikaryan-Quellen verbunden ist (sprich: solange Menschen mit der Roten Seuche infiziert sind):

- ein magischer Rüstungsschutz von 5 Punkten, der auf die MR (wie PSYCHOSTABILIS) und den RS (wie ARMATRUTZ) zählt. Gegen direkten magischen Schaden (etwa FULMINICTUS) wirkt der Ring wie ein GARDIANUM im Wert von 50 Punkten. Diese bauen sich durch den erzielten Schaden ab, so dass der Ring vernichtet ist, wenn der Wert auf 0 fällt.
- eine magische Regeneration von Lebensenergie in Höhe von 1W6 LeP pro Stunde
- Kontrolle über die Gefiederten Schlangen
- Kontrolle über alle Purpur-Ghule in einem Radius von etwa fünfzehn Meilen.

Der Ring kann durch 50 magische Schadenspunkte, einen DESTRUCTIBO (+5, 2 pAsP) oder 50 TP mit einer magischen Waffe vernichtet werden. Karmale Kräfte (wie eine PURGATION oder das Siegel Garafans, siehe Anhang, S. 106) wirken natürlich ebenfalls. Als Feenartefakt hat der Ring eine besonderer Schwäche: Die Berührung einer Distel vernichtet ihn augenblicklich.

Pfeile

Die Pfeile des Roten Wyrms übertragen dessen Kraft auf den Getrof-

fenen. Um die Verwundung herum verfärben sich alle Adern sofort rot. Selbst wenn die Wunde magisch oder göttlich geheilt wird, verliert der Getroffene weiterhin Lebensenergie – wie langsam oder wie schnell, hängt von der Größe der Wunde (und Ihrer meisterlichen Dramaturgie) ab.

Was allein ein Tsa-Priester feststellen könnte: Neben der Lebenskraft geht auch das Sikaryan der Person langsam verloren. Feenwesen bedürfen für einen längeren Aufenthalt außerhalb ihrer Globule der externen Zuführung von Sikaryan, um nicht zu vergehen. Im Falle der Gefiederten Schlangen unterstützt das geraubte Sikaryan aber auch die Macht des Drachenrings (siehe unten).

Magische Analyse

Ein ANALYS auf einen Purpurpfeil oder einen Verletzten zeigt bei wenigstens einem ZiP* Magie feischen Ursprungs.

Ab 15 ZiP* (wobei die Kenntnis der Zauberei MAGISCHER RAUB und SCHWARZ UND ROT sowie die Sonderfertigkeit *Blutmagie* für diesen Zweck jeweils 5 ZiP* addieren, so dass ein Zauberer, der beide Zauberei und die SF beherrscht, nur noch eine einfach gelungene Probe benötigt) kann man schwach die Merkmale *Herrschaft*, *Schaden* und *Verständigung* erkennen; die astralen Strukturen weisen latente Ähnlichkeiten zu den beiden obigen Zaubereien beziehungsweise dem Ritual auf.

Die Rote Seuche

Der Biss einer Gefiederten Schlange (oder ein Treffer mit einem Purpurpfeil) erfordert eine Konstitutions-Probe, die um die erzielten TP erschwert ist. Misslingt sie, ist eine magische Brücke zwischen dem Verletzten und dem Ring des Roten Wyrms aufgebaut, so dass das Opfer mit den Lebenspunkten auch die Hälfte des Schadens an Sikaryan verliert.

Die 'Erkrankung' (eigentlich ja eher eine Verzauberung) zeigt sich durch purpurn gefärbte Haut und dunkelviolette Adern, die sich krallengleich Richtung Herz ausdehnen.

Trotz magischer oder karmaler Heilung 'blutet' das Opfer weiter aus: Es verliert bei einer misslungenen KO-Probe pro Tag 1W3 LeP und 1W6 Sikaryan-Punkte. Nach Ihrer meisterlichen Dramaturgie kann sich der Verlauf des Sikaryan-Verlustes aber auch beschleunigen; die roten Adern klettern dann schneller auf das Herz des Opfers zu. (Weitere Informationen zu Sikaryan finden Sie auf S. 73.)

Hat das Opfer sämtliche Sikaryan-Punkte verloren, aber noch Lebensenergie, wird es zu einem 'Purpur-Ghul', der sich durch den Verzehr von rohem menschlichem oder tierischem Fleisch fremdes Sikaryan anzueignen versucht – von dem jedoch ein Großteil ebenfalls an den Träger des Rings weitergeleitet wird. Dem Ringträger ist auch der Willen einer solchen Kreatur innerhalb einer bestimmten Reichweite unterworfen; außerhalb der Reichweite sucht der Ghul einfach nur 'in besinnungslosem Wahn' Sikaryan. Verliert das Opfer zuerst seine volle Lebensenergie, während es noch über Sikaryan verfügt, stirbt es.

Laut Baron Bragon Fenwasian hängt der Teppich dort "schon immer". Bei genaueren Fragen meint er, die Feste Weyringen sei über andert-halb Jahrtausende alt.

Das blaue Band, das Kardragh (siehe unten) und Farindel (denn um diese beiden handelt es sich auf dem Teppich) trennt, stellt den Tommel dar, über den Farindel den Feind verbannt hat.

Aufbruch

Baron Bragon Fenwasian verspricht den Helden, sobald es ihm besser geht, mit den weniger stark verletzten Distel-Rittern nach Winhall zu folgen, um dort mit den Helden zusammen gegen die letzten Anhänger der Gräfin Rhianna Conchobair vorzugehen.

FAMILIE FENWASIAN

Die Familie Fenwasian stammt aus dem alten Adel Alberbias, der schon zu Zeiten der Besiedelung des Landes durch Admiral Sanin den Ersten die Herrscher der heutigen Grafschaft Winhall stellte, lange also, bevor Familie Grassberger existierte oder bevor die Conchobairs mit den andern Thorwaler Piraten das Land erreichten.

Seit Jahrtausenden mit dem Land und den darüber herrschenden Feen verbunden, zählen die Menschen für die Fenwasians wenig, der alte Feenpakt aber alles. Dies äußert sich in gnadenlosem Vorgehen gegen Wilderer oder Holzräuber im Farindelwald, aber auch in mysteriösen Riten und Verehrungspraktiken, die mit dem Zwölfgötterglauben nicht viel zu tun haben.

Viele Gerüchte über Feenblut in den Adern der Fenwasians, über heidnische Taufen und Ritterschläge kursieren, und so manche Neider sehen die Familie als Kopf der 'Streitmacht von Feen', die die Menschen aus ihrem Land vertreiben will.

Eigentlich hegen die Fenwasians keine Liebe zu den Bannains, doch gemäß ihrem Wahlspruch »Für die Freiheit Alberbias streiten und siegen wir« haben beide Familien dieselben Interessen.

Zu Bragon Fenwasian siehe **Dramatis Personae III**, S. 80.

FALL EINER GRÄFIN

TOMMELABWÄRTS

Die Helden können einerseits der Spur der verbrannten Federn tommelabwärts folgen oder sich im Umland nach der Klippe erkundigen, die auf dem Wandteppich zu sehen war. In der Bibliothek der Feste Weyringen befindet sich ein altes Buch mit einer Beschreibung Winhalls und vielfältigen Skizzen. Darin ist der Ort 'Kulkenstein' beschrieben, der sich auf halber Strecke zwischen Ambelmund und Winhall befindet – jenseits des Tommel auf Nordmärker Gebiet. Eine Felsklippe zum Fluss wird als Ort der Sagen und Legenden beschrieben, der den Zwölfen unheilig sei.

Ob die Helden nun mit dem Boot oder zu Pferd reisen, sei ihnen überlassen. Flussabwärts sind beide Reisearten gleich schnell, auf dem umgekehrten Weg muss der Kahn natürlich getreidelt werden. Der Kahn hilft ihnen allerdings bei der Überquerung des Tommel, sobald sie das Nest der Gefiederten Schlangen gefunden haben.

Die Straße trennt sich nach Ambelmund vom Tommel, der hier über eine Strecke von ungefähr sieben Meilen eine Schleife schlägt. Ein alter Treidelpfad folgt dem Fluss aber weiter.

Nach weiteren zwei Meilen erhebt sich das Land jenseits des Tommel nach und nach zu einer etwa fünfzehn Schritt hohen, gras- und buschbewachsenen Felswand.

Auf der alberbiaschen Seite mehrt sich hier der Distelbewuchs. Obwohl Pflanzenkundige wissen, dass die Kugeldistel eigentlich erst im Sommer blüht, sieht man zwischen den dornigen Blättern auch vereinzelte blaue Blüten.

Lebenskraft

Die Reise zum Kulkenstein wird je nach Tempo und Eile ungefähr acht Stunden, also einen vollen Reisetag dauern. Zu Pferd könnte man die Strecke in sechs Stunden schaffen. Während dieser Zeit sollten Sie den von Purpurpfeilen verletzten Helden zweimal Konstitutions-Proben abverlangen, um den weiteren Sikaryan-Verlust zu bestimmen. Die

Gräfin versucht die Schlange so schnell wie möglich zu heilen, um sich weiter auf den Weg nach Winhall zu machen.

WEITERE OPFER

Auf dem Weg zum Kulkenstein begegnen die Helden im *Tommel-Hof* am Wegesrand sowie eventuell in Ambelmund (falls sie dort Station machen) jeweils einem weiteren Opfer der Roten Seuche. Beide wurden vor wenigen Stunden von der Schlange gebissen, sind bei Bewusstsein und können von den Angriffen berichten. Für die Helden wird ersichtlich, dass sich die roten Adern auf dem Körper schnell ausgebreitet haben.

DISTELN AM FLUSS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem winhallschen Ufer erstreckt sich eine weite Wiese mit hoch stehendem Gras und Büschen. Dazwischen erblickt man immer wieder kleine blassblaue Tupfen von Distelköpfen. Deutlicher aber zieht sich eine Spur verbrannter purpurner Federn durch das grüne Meer hin zum Flussufer. Gestank nach verbranntem Vogel hängt in der Luft.

Bei genauerer Betrachtung zeigt sich, warum so viele verbrannte Federn auf der Wiese liegen: Die ganze Wiese ist übersät von den unauffälligen Disteln. Am Ufer finden sich deutliche Gleitspuren eines schweren Leibes, die Pflanzen sind hier zerdrückt. Dazwischen erkennt man purpurfarbenes Blut.

Wie die Gefiederte Schlange und die Gräfin von Winhall sollten die Helden hier den Fluss überqueren. Auf der Nordmärker Seite können sie den Hang mühsam erklettern, bevor sie auf der Klippe finden, was von der gegenüberliegenden Seite des Flusses nicht zu erkennen ist.

DAS FELSENNEST

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter einer Reihe von Büschen in einer Mulde erblickt ihr einen gigantischen Horst. Aus Ästen und ganzen Strohgarben wurde hier ein Nest gebaut, das den Durchmesser einer Scheune aufweist. Überall finden sich die Federn der Gefiederten Schlangen. Der große Leib der Federschläge füllt das Nest nicht annähernd aus, und die Frau, die darin kauert, wirkt wie eine daumengroße Holzpuppe in dem Nest einer Elster. Die Schlange badet bebend und zitternd in dem purpurnen Licht, das von dem Ring an der Hand der Gräfin ausgeht.

Die Gräfin ist in einen heilsamen Schlaf gefallen, und ihre Wunden sind durch den Ring bereits fast vollständig wieder geheilt. Die Verletzungen der Gefiederten Schlange heilen jedoch in dieser Welt relativ langsam.

Ein ANALYS (beziehungsweise ein OCULUS) auf das Nest lässt erkennen, dass hier feeische Magie wirkt. Die Merkmale *Antimagie* und *Limbus* lassen darauf schließen, dass jemand nicht möchte, dass hier ein Tor in eine Feenwelt aufgeschlagen wird. Die Magie ist so stark, dass es kaum einem menschlichen Zauberer gelingen könnte, sie zu brechen. Eine purpurne Kraft nagt stetig an den Fäden der Magie (die eine ertümliche Version des LIMBUS VERSIEGELN darstellt).

Der OCULUS enthüllt hier übrigens auch, dass ein magisches Band der Verständigung von den verletzten Helden zum Ring führt. Lassen Sie die betroffenen Helden erneut auf Konstitution würfeln, um zu überprüfen, ob Sikaryan übertragen wird. Wenn ja, leuchtet der Ring noch heller auf, und die Gräfin wird erwachen und auf die Nähe der Helden aufmerksam werden.

DER KAMPF AUF DER KLIPPE

Die Gefiederte Schlange wird die Helden entdecken, sobald sie das Nest betreten, es sei denn, es besteht ein magischer oder karmaler Schutz. Rhianna Conchobair sendet ihre Kreatur in den Kampf und wird sich im Glauben an ihre relative Unverwundbarkeit selbst den Helden stellen.

Gestalten Sie den Kampf sehr dynamisch immer weiter zum Rand der Felskante hin – etwa mit einigen harten Schlägen des Schwanzes der Gefiederten Schlange, die einen Menschen mehrere Schritt weit schleu-

dern können. Damit sind die Helden aus dem Nest heraus. Ist die Kreatur besiegt, können die Helden Rhianna Conchobair auf der Kante in die Enge drängen. Die verräterische, aber kluge Gräfin wird daraufhin ihre Waffe fortwerfen und sich den Helden ergeben.

DAS ENDE DER GRÄFIN VON WINHALL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Keuchend und blutend steht sie vor euch – die Tochter des Schwertkönigs Raidri Conchobair. Sie ist nicht einmal eine sonderlich gute Kämpferin. Doch das sind nicht die einzigen Unterschiede zwischen ihr und ihrem berühmten Vater.

Rhianna Conchobair hebt beide Arme, um zu betonen, dass sie keine Waffe mehr trägt. An der einen Hand steckt ein purpurroter Federring auf dem Zeigefinger.

“Bei Rondra, Ihr habt gewonnen!”, keucht die Gräfin und verzerrt das Gesicht unter Schmerzen. “Nun nehmt mir schon dieses Ding ab – ich selbst kann es nicht tun. Bitte! Helft mir!”

Die Gräfin spielt den Helden vor, sie sei von dem Roten Wurm beherrscht – was keineswegs der Wahrheit entspricht. Doch die kluge Frau versteht es meisterhaft, eine unvorteilhafte Situation für sich zu nutzen.

Nehmen die Helden ihr den Ring ab, wird Rhianna Conchobair entkräftet und scheinbar dankbar auf die Knie fallen und ihnen ein frei erfundenes Märchen vom Druiden Garnbald erzählen, der ihr diesen Ring überreicht habe. Sie habe nichts gewusst von den Kräften, die er birgt, und auch nicht, dass ihr Wille daraufhin von einem mächtigen Feenwesen unterworfen würde. In den letzten Wochen habe sie sich in einen Winkel ihres Geistes gesperrt gefühlt und nur selten unter größter Willensanstrengung ihren eigenen Willen durchsetzen können.

Wie die Szene endet, hängt von Ihren Helden ab: Wenn sie der Gräfin Glauben schenken, wird sie ihnen dankbar nach Winhall folgen und dort eine großzügige Belohnung überreichen, später aber von Bragon Fenwasian vertrieben werden.

Glauben die Helden der verlogenen Gräfin nicht, versucht sie, durch einen Sprung über die Klippe in den Tommel zu entkommen – denn gefangen nehmen lassen will sie sich nicht.

Im offiziellen Aventurien wird die Gräfin in Zukunft als Landesverräterin an Albarnia gelten und sich ins nordmärkisch besetzte Honingen durchschlagen.

SİKARYAN UND LEBENSENERGIE

Sikaryan wird auch als ‘Hauch Sumus’ bezeichnet und ist der Sitz der Lebenskraft. Magie manipuliert das Sikaryan eines Menschen, um Verwandlungen und Veränderungen daran vorzunehmen. Der Geist eines Menschen, sein Bewusstsein, Verstand, die Erinnerung, der Charakter – all das besteht aus Sikaryan. Mit dem Verlust von Lebensenergie geht mit gewisser Verzögerung auch Sikaryan verloren – meist regeneriert der Mensch die LeP aber, bevor dieser Fall eintritt.

Wird diese Kraft geraubt, verfällt der Mensch. Fällt sie auf 0, wird der Leib zu einem vampirartigen Wesen, das den Drang hat, seinen ‘Hunger’ nach Sikaryan durch das Fleisch oder Blut anderer zu stillen.

Die Anzahl der Sikaryan-Punkte entspricht der Lebensenergie eines Helden. Über den Umfang des Verlusts informiert Sie der Kasten **Die Kraft des Roten Wyrms** (S. 71). Eine Regeneration des Sikaryan erfolgt mit einem Punkt pro Monat, wenn dem Helden eine IN-Probe gelingt.

TSAS HEILIGES LEBENSGESCHENK ist in der Lage, Sikaryan zurückzugeben.

DIE HEILUNG

Wird der Ring des Roten Wyrms vernichtet (siehe Kasten **Die Kraft des Roten Wyrms**), verschwinden die roten Adern bei allen von der Krankheit Befallenen innerhalb weniger Minuten völlig, die Rote Seuche ist geheilt. Verlorene Lebensenergie regeneriert sich normal, das Sikaryan mit bis zu einem Punkt pro Monat (siehe Kasten).

AUFBRUCH NACH WINHALL

Die Helden haben die Gräfin von Winhall hoffentlich entlarvt, zumindest aber den Ring des Roten Wyrms vernichtet. In beiden Fällen wird Rhianna Conchobair verschwinden, da ihre Zeit in Winhall abgelaufen ist.

Da die Helden sowieso schon fast dort sind, können sie vor einer Rückkehr nach Ortis auch zunächst weiter nach Winhall reisen, wo sie auf der Suche nach Coran Grassberger sind, der als Bruder Zyriak bereits vor 25 Jahren Visionen von der Zerstörung des Stabs des Vergessens hatte (siehe **Die Geschichte einer Vision**, S. 20).

DER TOD (ETWA 6. BIS 8. RAHJA)

WINHALL

Auf einen Blick

ca. 1.000 Einwohner, Praios-, Boron-, Firun- und Peraine-Tempel, Rondra-Schrein auf Burg Conchobair, zwei Gasthäuser (z.B. *Grenzwacht*), fünf Tavernen (z.B. *Der Baron*), ein Bordell (*Rahja-Schoß*).

Besonderheiten: Kriegerschule *Rondras Schwertkunst*, zwei Kräuterkändler, eine Apotheke

Wichtige Personen: Rhianna Conchobair (noch offizielle Gräfin), Stadtvögtin Saravil Herxen, Bruder Nercis (Vorsteher des Boron-Tempels)

Für die Helden möglicherweise nur ein kleines Nest am Rande Albarnias, ist die Stadt Winhall für die Winhaller doch die ‘große Welt’ – und nach Havena und Honingen immerhin die drittgrößte Stadt des Königreichs Albarnia.

Winhall hat unter dem kurzen, aber heftigen Einfall der Orks im Jahr 1026 BF sehr gelitten und fast ein Viertel seiner Einwohner verloren. Mit dem liebgewonnenen Fehdenachbarn Andergast nördlich des Tommel steht man seit damals fast auf dem Kriegsfuß: Die Winhaller sind zornig über die Andergaster, die die Orks frei durch ihr Land nach Albarnia ziehen ließen.

Winhall hat mit dem Südtor, dem Nostrianer Tor (Westen) und dem

Grafenfelder Tor (Osten) drei Stadttore sowie eine Brücke hinüber nach Nostria. Der lange Tommelstrand, entlang dessen sich die Stadt erstreckt, wurde von den vielen Fischern als Segen betrachtet, bis er im Winter 1026 BF zufror und den Orks gestattete, einfach an den Mauern vorbei in die Stadt einzumarschieren.

Mit seinem acht Schritt hohen Säulenvorbau und dem bronzenen Doppelportal ist der Boron-Tempel zum Wahrzeichen der Stadt geworden. Auf den beiden Torflügeln prangt ein zwei Schritt hoher Obsidianrabe.

Je nach Tempo der Helden können Überlebende des Kampfs bei der Feste Weyringen vor den Helden in Winhall eingetroffen sein. In diesem Fall können die Söldner die Helden an die Stadtvorsteherin und den Hauptmann der Wache verraten, so dass eine Verhaftung droht, bis Bragon Fenwasian eintrifft.

DER BORON-TEMPEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr stoßt das große Bronzeportal auf und benötigt einige Augenblicke, bis sich eure Augen an das Zwielicht dahinter gewöhnt haben. Ihr steht in einem hohen Raum, der fast völlig kahl ist. An der gegenüberliegenden Wand steht eine Rabenstatue mit weit ausgebreiteten Flügeln, davor ein Steinblock mit einer Leiche darauf. Das bläulich schimmernde Licht geht von der Wand hinter der Statue aus, erhellt den Raum aber kaum mehr als eine sternenkla-

re Nacht. Zwei in dunkle Roben gehüllte Gestalten beugen sich über den Leichnam auf dem Steinblock. Die Halle ist völlig still, bis auf die Geräusche, die ihr mit hineintragt.

Der Boron-Tempel befindet sich mit dem Gräberfeld innerhalb der Mauern Winhalls im Süden der Stadt. Einige der Gräber wurden von den Orkschamanen entweiht, die Leichen für finstere Rituale verwendet. Der Tempelraum besitzt keine Fenster, rechts und links von der Statue findet sich je eine Tür.

Bruder Nercis und Schwester Marvila sind gerade dabei, die rituelle Aufbahrung eines Leichnams vorzunehmen. Sie lassen sich in ihrer Tätigkeit nicht unterbrechen, und die Helden sollten auch nicht so unhöflich sein zu stören – immerhin befinden sich die Priester gerade bei einem heiligen Akt.

Es vergeht ungefähr eine halbe Stunde, dann ist der Ritus beendet. Während die Priesterin bei dem Leichnam bleibt, wird sich Bruder Nercis den Helden nähern und sie stumm mit einer Geste auffordern, ihm durch eine der Türen in den Hinterraum des Tempels zu folgen.

Bei Bruder Nercis

Der Hochgeweihte des Tempels zu Winhall ist Bruder Nercis. Der alte Mann ist nicht mehr ganz so schweigsam wie in jungen Jahren, hat jedoch wegen mangelnder Praxis eine raue Stimme und brüske Rede-weise. Bruder Nercis kennt keinen Priester namens Bruder Zyriak, der Name Coran Grassberger sagt ihm aber etwas: "Das ist der Sohn des letzten Grassberger Grafen, bevor Raidri Conchobair die Würde erhielt. Er zog in der Schlacht bei Altenfaehr und kehrte nie zurück." Seine Neugier ist geweckt. Berichten die Helden ihm vom Stab des Vergessens und den Visionen dieses Bruders Zyriak, versetzen sie Bruder Nercis den größten Schrecken seines Lebens, der ihn in seinen Glaubensgrundsätzen erschüttert.

DER EINSIEDLER

Erkundigen sich die Helden in der Stadt nach einem Einsiedler, einem Maraskan-Veteranen oder ähnlichem, werden sie über kurz oder lang auf den 'Fallensteller Reto' aufmerksam gemacht, der einem Einsiedler gleich auf einem Hügel südlich von Winhall wohnt. Der Mann gilt als merkwürdig: "So schweigsam wie ein Boroni im Gebet. Schloss-weiß, dabei wirkt er nicht wie über fünfzig. Und in seine Augen schaut man besser nicht."

So oder ähnlich reden die Winhaller über ihn.

Suchen die Helden diese Hügel ab, können sie den Einsiedler tatsächlich recht einfach finden. Lassen Sie sich die Sicherheitsvorkehrungen der Helden schildern, wenn sie sich der Hütte nähern. Misslingt dem vorausgehenden Helden eine *Sinnenschürfe*-Probe +7, löst er ein Netz aus, das je nach Marschfolge ihn und weitere Helden in einen Baum hebt. Gelingt die Probe, kann er die Helden um den Auslöser herumführen und erreicht die Hütte – jedoch nicht, ohne 'Reto' vorher gewarnt zu haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr findet eine kleine Hütte mit Strohdach. Davor brennt ein rauchloses Feuer, über dem ein großer Kessel kocht. Die Tür der Hütte steht offen. Am Feuer sitzt ein Mann mit langem weißem Haar und kurzem Bart und rührt in dem Kessel. Eure Anwesenheit scheint ihn nicht im Geringsten zu überraschen, und mehr als einen kurzen Blick schenkt er euch nicht.

Coran Grassberger, denn um den handelt es sich bei dem Einsiedler tatsächlich, hat sich abgewöhnt, Fremde mit Giftpfeilen zu begrüßen. Um den Hals trägt er eine Kette mit einer Yagan-Nuss, die erfahrenen Helden eine Verbindung mit Maraskan offenbaren kann.

Die Helden hat er beobachtet, wie sie den Hügel hinaufstiegen, hält sie jedoch für keine Gefahr. Sollten sie irgendwelche Feindseligkeiten zeigen, verschwindet Coran entweder im Wald oder versucht die Helden mit einigen effektiven Hruruzat-Schlägen und -Tritten zu ent- waffnen.

DIE VISIONEN DES TOTENGOTTES

Sprechen die Helden 'Reto' an (eine hochgradig zynische Namenswahl, hat doch Kaiser Retos Maraskan-Kampf Coran zu dem gemacht,

was er ist), lädt er sie an sein Feuer zum Hasen-Eintopf ein. Der Mann ist schweigsam, aber höflich. Er ahnt, warum die Helden gekommen sind, wird sie aber nicht darauf ansprechen.

Kommen die Helden nicht von sich aus auf das Thema Boron, Visionen, Stab des Vergessens oder ähnliches, ist es durchaus möglich, dass sie eine ruhige und ungestörte Nacht bei dem Einsiedler verbringen und am nächsten Morgen (oder früher) wieder abreisen.

Sprechen sie Coran jedoch auf seine Visionen an, nickt er wissend und bekennt, tatsächlich jener Bruder Zyriak zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der weißhaarige Mann starrt in das Feuer. Dann nickt er müde. "Ich bin inzwischen zu alt für solche Versteckspiele", sagt er mit rauer Stimme. "Ja, ich bin Bruder Zyriak. Und Ihr seid gekommen, um meine Seele zu fordern."

Denn das ist der Preis, um dem Stab des Vergessens wieder seine Kraft zu verleihen, um an den Waagschalen zu tippen und die heilige Kraft Borons gegen die unheilige Macht Thargunithots zu stärken. Der ehemalige Priester ist auch der erste, der den Helden nahe legt, dass der Stab des Vergessens nicht zerstört ist. "Der Stab ist nicht tot, er schläft nur. Im Ringen mit der unheiligen Macht braucht es nur eine Stärkung der boronischen Seite, um seine Macht gegen die Seite der untoten Geißel zu stärken. Doch dies vermag nur eine von Boron berührte Seele."

Reto (alle anderen Namen hat er abgelegt: "Coran Grassberger starb vor über dreißig Jahren, Bruder Zyriak vor fünfundzwanzig. Dafür raubte ich einem Mörder seinen Namen.") legt den Helden gern kurz seine Geschichte dar (die in etwa der Erzählung Bruder Stygomars entspricht, siehe Seite 74). Er ergänzt allerdings den Grund für seinen Wahnsinn: "Ich habe auf Maraskan mit meinen Händen unaussprechliche Dinge getan. Boron offenbarte mir den Preis für die Sühne meiner Verbrechen: Ich sollte im Gebrochenen Rad zu Punin meine Seele opfern. Doch diesem Schicksal habe ich mich damals verweigert, und heute werde ich das wieder tun. Ihr werdet um meine Seele kämpfen müssen."

Dann rührt er seinen Eintopf um und beginnt, einige Schalen zu füllen. Lassen Sie die Helden mit dem Mann diskutieren, der keine Liebe für das Mittelreich oder die Götter mehr hegt. Er hat keinen Grund, sein ewiges Seelenheil einem von beiden zu opfern. Auch das Schicksal der ewigen Unrast in Borons Hallen geht er ein, weil ihn der Ewige nicht in eines der Paradiese lässt, selbst das Dasein als ruheloser Geist schreckt ihn nicht. Er hat gesehen, welches Schicksal ihm droht, und sich davon abgewandt.

Reden hilft hier tatsächlich nichts – der Mann hat fünfundzwanzig Jahre Zeit gehabt, darüber nachzudenken. Allerdings steht er jederzeit für einen Kampf zur Verfügung – eventuell auch erst nach einer heilsamen und erholsamen Nacht.

Irgendwann, wenn die Argumente beginnen, sich im Kreis zu drehen, beendet Coran die Diskussion freundlich, aber kühl, mit den Worten: "Genug geredet. Freiwillig folge ich Euch nicht. Ihr werdet mit mir kämpfen müssen."

DER KAMPF UM DIE SEELE

Wie Sie Coran Grassbergers Kampfwerten entnehmen können, ist der Mann kein leichter Gegner. Für den Kampf ist es unbedingt nötig, dass Sie sich vorher mit den entsprechenden Kampf-Sonderfertigkeiten vertraut machen. Wenn Sie nicht mit Sonderfertigkeiten spielen, können Sie alternativ einen überaus schwierigen und fesselnden Kampf mit einem weit überlegenen Gegner gestalten, bei dem Coran sämtliche Register dreckiger Tricks und schmutziger Finten zieht, die Ihnen einfallen.

Er legt übrigens keinerlei Wert auf rondragefälligen Zweikampf (es sei denn, dieser wird von einem Rondra-Priester mit der nötigen Liturgie bekräftigt, siehe unten). Statt dessen schlägt er dem Helden vor, sich doch lieber etwas Verstärkung zu holen, da er sonst einen Vorteil verschenke ("Auf Maraskan lernt man, einen Vorteil immer zu nutzen, Jungel!") und in wenigen Herzschlägen tot sei. Bei einem mutigen Einzelduellanten könnte er als Warnung auch demonstrativ mit einer *Finte zur Verwirrung* (halber Zuschlag als Malus auf die Initiative des Helden) den aktuellen Initiativwert des Gegners reduzieren und dann

seine PA in eine AT umwandeln, bevor der Gegner überhaupt einmal am Zuge war. Er sollte sein Gegenüber mit *Entwaffnen*, *Niederwerfen* oder *Waffe zerbrechen* ausschalten können und ihn dann bitten, vernünftig zu sein und 'abzuziehen'. Doch 'der Tod' warnt nur einmal, danach schlägt er grausam zu.

Corans Kampfweise ist schnell, gemein und effektiv. Er greift gnadenlos an und schert sich nicht um Ehre. Da es kaum einen Gegner gibt, der schneller ist als er, wird Coran seine vermutlich erste Attacke dazu nutzen, den Gegner nach oben beschriebener Methode zu entwaffnen, ihn niederzuwerfen oder einen eventuellen Schild zu zertrümmern und dann einen *Hammerschlag* gegen den Unbewaffneten nachsetzen.

Wird Coran ohne Waffe in der Hand angegriffen, versucht er, den Gegner mit Hruruzat zu entwaffnen und dann entweder mit der erbeuteten Waffe weiterzukämpfen oder das Tuzakmesser zu ziehen, das auf seinen Rücken geschnallt ist.

So gnadenvoll Sie als Spielleiter sonst auch immer sind – bei diesem Kampf sollten Sie hart sein, besonders, wenn sich ein rondragläubiger Held trotz Warnung auf ein Einzelduell einlässt.

Zwei Methoden sind gegen Coran effektiv: Der Kampf in Überzahl oder der von Rondra gesegnete EHRENHAFTE ZWEIKAMPF. Ansonsten nutzt nur rohe Gewalt oder Schadensmagie.

Coran Grassberger / Bruder Zyriak

Tuzakmesser:	INI 19+W6	AT 19	PA 19	TP 1W+6	DK N
Hruruzat:	INI 18+W6	AT 20	PA 16	TP 2W*	DK H
LE 41	AU 50	KO 13	MR 5	GS 7	RS 1
BE 1					

Ausweichen 17

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I bis III, Binden, Blindkampf, Entwaffnen, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Schnellziehen, Todesstoß, Waffe zerbrechen, Waffenspezialisierung Hruruzat, Waffenspezialisierung Tuzakmesser, Wuchtschlag

Waffenlose Sonderfertigkeiten: Block, Doppelschlag, Fußfeger, Griff, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kreuzblock, Sprung, Sprungtritt, Wurf
Bei den Kampferten sind die Boni aus dem *Waffenlosen Kampfstil Hruruzat*, den *Waffenspezialisierungen* sowie von *Kampfgespür* und *-reflexen* bereits eingerechnet.

*) Pasch hochwürfeln und addieren, zu Weiterem siehe **MBK 50**.

FLUCHT IN DEN TOD

Vermutlich werden sich Ihre Helden weigern, Coran Grassberger einfach 'abzuschlachten', um Boron seine Seele ernten zu lassen. Selbst kampfunfähig wird er es ihnen aber nicht einfach machen.

Die falsche Yagan-Nuss an dem Lederband an seinem Hals beinhaltet eine Dosis Kukris. Coran schluckt den Inhalt, falls er überwältigt oder bezwungen wird und die Helden ihn nach Punin schleifen wollen. Bemühen Sie die Würfel nicht – das Gift wird Coran töten. Da hilft von Heldenseite weder KLARUM PURUM noch BALSAM oder der HEILUNGSSEGEN. Alternativ könnte er sich mit einem Dolch erstechen. Im Tod befindet sich Corans Seele in Borons Händen, auch wenn die der Helden zunächst leer bleiben. Doch kann man dem Gott des Todes in den Tod entfliehen?

DAS SEELEOPFER

Stellvertreter

Eigentlich hat Boron für Coran Grassberger vorgesehen, seine Verbrechen mit seiner Seele zu sühnen. Doch was, wenn sich einer Ihrer Helden anbietet, ihm dieses Opfer abzunehmen? Eine solche Geste ist meist von entsetzlicher Tragik und großem Pathos erfüllt – und von daher ein wundervolles Element für das Rollenspiel.

Sie können darauf auf zweierlei Arten reagieren: Entweder Coran warnt den Helden, er wisse nicht, worauf er sich da einlasse, nimmt das Angebot schließlich aber an. Dass nur eine von Boron berührte Seele in Frage kommt, hat er bereits angedeutet, noch einmal wiederholen wird er es nicht. Reisen die Helden also unverrichteter Dinge wieder ab, kann viel passieren: Coran wird getötet, eventuell von einem Agenten Rhazzazors, oder er schluckt sein Gift.

Als Alternative könnte dieses (ehrlich gemeinte!) Angebot den letzten Rest Glaubens und Mitgefühl in ihm rühren und ihn schließlich überzeugen, die Helden nach Punin zu begleiten und das Ritual (siehe Abschnitt *Seelenheil* auf S. 100) über sich ergehen zu lassen. In letzterem Fall sollte Coran auf dem gefährlichen Weg nach Punin entweder von einem Agenten Rhazzazors oder einem Pfeil der kaiserlichen (oder albernischen) Kämpfer getötet werden.

Göttliche und magische Befehle

Die Frage der Opferung der eigenen Seele ist eigentlich eine Sache, die genau zwei Leute etwas angeht: Boron und Coran Grassberger. Keine Entscheidung verdient es mehr, aus freien Stücken getroffen zu werden – ob für oder gegen die Götter. Das Schicksal der eigenen Seele liegt in jedermanns eigenen Händen.

Trotz alledem könnte ein Priester oder Magier sich dazu entscheiden, eine Manipulation zu versuchen.

Die Liturgie HEILIGER BEFEHL oder der Zauber IMPERAVI ANIMUS können Coran Grassberger für einige Tage dazu zwingen, die Helden Richtung Punin zu begleiten. Da der Zauber gegen die Überzeugung und den Selbsterhaltungstrieb Corans verstößt, kann er stündlich eine Mut-Probe ablegen (Mut-Wert 19), die um die halben ZfP* des Zaubers erschwert ist. Früher oder später sollte das gelingen, und dann wird Coran nicht mehr zimperlich in der Wahl seiner Mittel sein.

Die Liturgie hingegen ist eine andere Sache: Der Befehl muss der Gottheit des Geweihten gefällig sein – und welcher Gottheit ist es

gefällig, seine Seele zu opfern? Eigentlich schwört ein Priester bei seiner Weihe, für die Seelen der Menschen zu sorgen ... (Hier ist ein zynischer Kommentar Corans angemessen: "Habt Ihr nicht geschworen, Seelen zu hüten, statt sie zu vernichten?")

Also haben Sie als Spielleiter die Wahl: Entweder lassen Sie diese Anwendung aus obigen Gründen erst gar nicht zu. Die (schönere) Alternative ist, dem Geweihten den HEILIGEN BEFEHL zuzugestehen, ihn dann aber als *Eidbrecher* zu brandmarken, da der Priester seinen Weihe-Eid verletzt hat. Damit verliert er sämtliche Karma-Energie, und seine Weihe ruht, bis er sich vor seiner Gottheit rein gewaschen hat. (Diese Konsequenz sollten Sie Ihrem Spieler natürlich erst dann mitteilen, wenn der HEILIGE BEFEHL vollbracht ist – diese innere Leere ...)

Gegen den HEILIGEN BEFEHL kann sich Coran mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +5+LkP* des Geweihten wehren. Für eine Berechnung der Wirkungsdauer der Liturgie werden die dabei erzielten Punkte von der LkP* abgezogen. Die Wirkungsdauer verkürzt sich also selbst dann, wenn Coran sich nicht gegen den Befehl auflehnen kann.

Übrigens: Eine gelungene Liturgie, gegen die sich Coran wehren kann, brandmarkt den Priester natürlich trotzdem als *Eidbrecher* (siehe oben).

Ehrenhafter Zweikampf

Die Rondra-Liturgie EHRENHAFTER ZWEIKAMPF stellt die einzige Möglichkeit dar, gegen Corans vermutlich überlegene Kampfweise in einem Einzelduell zu bestehen. Hier hat Coran die Möglichkeit, sich mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +10+LkP* aus der Mirakelprobe Ihres Priesters gegen den Zwang zum rondragefälligen Kampf zu wehren. Dass diese gelingt, ist recht unwahrscheinlich – je nach Vorliebe können Sie das fair und offen würfeln, um Ihrem Priester eine Chance zu geben, oder bestimmen, dass die Probe misslungen oder gelungen ist.

Ein der Rondra gefälliger Kampf schaltet einige von Corans 'miesen Tricks' aus und lässt ihn keine Angriffe aus überlegenen Situationen (Patzer des Gegners, Gegner entwaffnet oder niedergeworfen) mehr nutzen – doch dem Duellgegner aus der Heldengruppe geht es ebenso.

RÜCKKEHR NACH HONINGEN (9. BIS 13. RAHJA)

BESETZUNG DER NORDMÄRKER

IN HONINGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem sieht man die Veränderungen, die mit der Stadt vor sich gegangen sind. An den Toren herrscht eine solche Betriebsamkeit wie sonst nur zu Zeiten des Gauklerfestes. Doch dieses Mal sind es kaiserliche Soldaten, die die Straßen füllen. Im Norden der Stadt hat sich um Schloss Galahan eine Zeltstadt gebildet, über der die Banner des Elenviner Garderegimentes flattern. Südlich der Stadt aber sieht man eine Rauchfahne aufsteigen: Der Krieg hat Honingen erreicht.

In der verwaisten Kaserne des alten Garderegimentes am Nordtor hat die 'Havener Flussgarde' Quartier bezogen, in der Kaserne der Stadtgarde sind Teile der 'Gratenfelser Koschwacht' mit *Obristin von Brüllenfels* eingezogen – das Exerzierfeld dahinter hat sich in eine Zeltstadt verwandelt.

In Honingen befinden sich die jeweils fünf Banner der beiden Garderegimenter 'Elenviner Garderegiment' (Hellebardiere) und 'Gratenfelser Koschwacht' (Pikenierte). 500 Soldaten wollen gepflegt werden, so dass man sich Zimperlichkeiten nicht leisten kann, wenn die Bauern ihr Fleisch nicht freiwillig verkaufen.

Nominellen Oberbefehl über die Einheiten der Kaiserlichen hat Marschall Grifo von Streitzig. Da jedoch die Übermacht der Truppen in Honingen eigentlich den kaiserlich-nordmärkischen Regimentern unterstehen, kann ihm Isegunde von Brüllenfels in vielen Belangen einen Strich durch die Rechnung machen. Die Obristin steht dem 'II. Kaiserlich Nordmarker Garderegiment' (Gratenfelser Koschwacht) vor. Ob die Helden in Honingen wohlgeglitten sind oder es bereits Steckbriefe mit ihrer Beschreibung gibt, hängt davon ab, wie vorsichtig oder aufsehenerregend die Helden in Vairningen und auf der *Tommelnixe* vorgegangen sind. Möglicherweise gelten sie bei den Kaiserlichen bereits als 'gefährliche Renegaten', wenn sie bei der Befreiung der Gräfin identifiziert wurden.

Nehmen die Helden Kontakt zur Bevölkerung auf, können Sie ihnen die leicht abgewandelten Informationen bezüglich der Ankunft der Nordmärker geben, die Sie im Folgenden unter **Hof Apfeltreu** finden.

Hof Apfeltreu

Der Hof nahe Honingen ist zu großen Teilen abgebrannt, die Scheune besteht nur noch aus rauchenden Trümmern. Die vier Generationen umfassende Familie Cuifinn ist geflohen, die Hauptbetreiber Cara und Cuanu wurden verhaftet. Die ältesten Kinder kehren mit den Großeltern jedoch bald nach Abzug der Soldaten wieder auf den Hof zurück und versuchen zu retten, was nicht mehr zu retten ist.

Bei Ankunft der Helden stochern sie in den Resten nach Überbleibseln ihres Hab und Guts. Die älteste Tochter Aygill (das jüngste Kind noch im Tragetuch) und ihr Mann Berynn können ihre Sicht der Dinge berichten (die allerdings auch von vielen anderen Bauern und Bürgern um Honingen bestätigt wird):

- Die Nordmärker stehen seit einigen Tagen vor Honingen. (Das genaue Datum hängt von Vorgehen Ihrer Runde ab: Einen Tag nach der Begegnung in den Niederhoner Höhen hat die Obristin mit ihren Leuten die Stadt erreicht.)
- Ein Nordmärker, *Hauptmann von Harthals*, kam mit einer Lanze Soldaten (zehn Personen) hierher zum Hof und behauptete, die Familie würde die flüchtige Verräterin Franka Salva Galahan verbergen.
- Die Eltern bestritten die Vorwürfe, doch der Hauptmann ließ den ganzen Hof auf den Kopf stellen.
- Als er nicht fündig wurde, forderte er sämtliches Vieh und die Kornvorräte des letzten Winters für die kaiserlichen Truppen.
- Der Vater Cuanu forderte eine angemessene Bezahlung für die Güter, die ihm jedoch verweigert wurde – man sagte ihm, im Krieg könnten die Soldaten Nahrungsmittel 'konfiszieren'.
- Die Soldaten begannen, das Vieh fortzutreiben, den Wagen vollzuladen und anzuspinnen.
- Als sich die Eltern dagegen mit Forken zur Wehr setzen wollten, wurden sie verhaftet.
- Die Soldaten erzählten, die Königin Albernias stünde unter Reichsacht und wäre gar nicht mehr Königin. Den Bauern ist das eigentlich recht egal, solange sie etwas haben, von dem sie leben können.
- Die Gräfin von Honingen soll auch verhaftet werden. Das passt den Bauern allerdings gar nicht. Franka Salva Galahan regiert Honingen seit 35 Jahren mit ruhiger Hand und hat für einen gewissen Wohlstand gesorgt.
- Vertrauenswürdigen Helden vermittelt man eventuell, dass die Großeltern und Kinder sowie *entfernte Verwandte der Mutter* in den Wald in Sicherheit geschickt wurden. Dort gibt es eine Hütte, in der einige Honinger schon die Orks überdauert haben.

Soldaten

Nehmen die Helden offen oder heimlich Kontakt zu den Soldaten der Nordmärker oder der Kaiserlichen auf, können sie über die Vorgänge auf dem Hof sehr Ähnliches erfahren. Die wichtigsten Unterschiede:

- Die Gräfin von Honingen ist bei der Überführung nach Gratenfels von einigen Renegaten befreit worden.
- In der letzten Zeit mehren sich die Anzeichen, dass sich die Gräfin wieder in der Honinger Umgebung aufhält: Die Bauern werden immer aufsässiger, und ein ganzer Trosswagen ist verschwunden.
- Man hat einen Hinweis aus der Stadtverwaltung bekommen, dass die Familie Cuifinn der Gräfin sehr ergeben ist, spätestens seit "die

DER GRAUSAME ALLTAG DES KRIEGES

Egal wer den Krieg befohlen oder unter welchen gutgemeinten Motiven er begonnen wurde – Krieg ist grausam. Zwar gibt es mit den Verhaltenskodizes der zwölfgöttlichen Kirchen in Aventurien schon so etwas wie Menschenrechte und ein den Zwölf ungefälliges Verhalten, doch im Krieg verblasen selbst diese Ideen.

Eine Rechtfertigung des Krieges durch die Herrscher wirkt sich meist direkt auf die Soldaten aus. Krieg wird geführt, um Völker zu unterwerfen – das geht nicht ohne Blutvergießen. Um die eigenen Soldaten darauf vorzubereiten, Bluttaten gegen ganz normale Menschen (im Gegensatz zu Dämonen oder Dämonenschergen) zu begehen, wird oft eine regelrechte Hetze betrieben, wie etwa gegen "die verräterischen, heimtückischen, aufständischen Albernier", die einem "anständigen Soldaten bei jeder Gelegenheit in den Rücken fallen", oder die "brutalen Nordmärker", die "morden, brandschatzen und plündern".

- Im Krieg gilt das Recht des Stärkeren. Wer eine Waffe trägt, regiert

über jene, die keine führen. Ob Gier, Großmannssucht oder Hunger, wer stärker (oder zahlreicher) ist, wird seine Bedürfnisse befriedigen.

- Rechtliche Instanzen zur Verteidigung der geschädigten Bevölkerung fallen meist aus. In einem Heerzug werden viele mindere Vergehen gegen die Bevölkerung toleriert, um die Soldaten bei Laune zu halten.
- Im Gegenzug fühlen sich die Unterworfenen den Besatzern hilflos ausgeliefert und schlagen entsprechend auf eigene Faust zurück.
- Söldner- und Soldatenheere zu ernähren, ist umständlich und aufwendig. Die meisten versorgen sich daher aus dem Land, in dem sie kämpfen. Dass die Bauern als schwächste Glieder der Gesellschaft damit nicht glücklich sind, versteht sich von selbst. Manche wehren sich, andere fliehen. In den meisten Fällen wird ihnen die Lebensgrundlage geraubt, so dass sie sich von nun an als Tagelöhner verdienen oder betteln müssen.

Galahan" einigen Bauern nach dem Orkzug einen sehr günstigen Kredit für den Kauf neuen Viehs hat zukommen lassen. Den Cuifinns, die im Krieg tapfer gekämpft hatten, soll sie sogar eine Kuh geschenkt haben.

- Der Kompanie von Hauptmann von Harthals knurrten die Mägen, und Gold zum Bezahlen ist rar.

- Die Soldaten behaupten, die Familie Cuifinn hat zuerst angegriffen, danach haben die Soldaten sie verhaftet und das Gut schlicht konfisziert.

- Die Konfiszierung von Nahrungsmitteln ist üblich – die kaiserlichen Regimenter müssen durch die Landesherrn unterhalten werden. Im Kriegsfall mit besagtem Landesherrn nimmt man sich diesen Tribut eben selbst.

DURCHS WILDE ABAGUND (14. BIS 20. RAHJA)

Vermutlich werden sich die Helden nicht mehr allzu lange in Honingen aufhalten. Der Weg zu Königin Invher ni Bennain führt sie, wenn man den Gerüchten glauben schenken mag, über Seshwick, Abilacht und Otterntal in die Gegend von Orbatal, wohin die Königin zurzeit angeblich die Adligen und Ritter des Landes rufen soll.

Albernia ist geprägt von Furcht und Entschlossenheit. Der Adel ärgert sich schon lange über die Untätigkeit des Kaiserreiches, doch dem Bauern ist dies egal. Nur die verbreitete Aufsässigkeit und der Stolz der Alberner bringt fast alle gegen die Soldaten Gareths (beziehungsweise Elenvinas) auf. Die allgemeine Einschätzung ist, dass jener Herzog, der versucht hat, der Königin ihre Krone zu rauben, sich nun das Land mit Gewalt zu nehmen versucht.

An diesem Widerspruchsgeist gegen 'des Herzogs Mordbrenner' rüttelt auch nicht, dass Albernia durch den Orkeinfall geschwächt, seine Regimenter zerschlagen und die Rittsleute sich politisch nicht immer ganz einig sind. Entlang der Reichsstraße von Gratenfels bis Abilacht haben die kaiserlichen Truppen die Grafschaft Honingen bis jetzt gesichert, im Süden stehen noch viel zu wenige Söldner im Sold Isora von Elenvinas, um über das Nordmarkenfreundliche Crumold hinausziehen zu können. Und die Renegaten wetzen bereits ihre Messer.

Sich nach Orbatal zu dem Stab der Königin durchzuschlagen, sollte für die erfahrenen Helden kein Problem darstellen. Das Hinterland Alberbias befindet sich noch nicht im Krieg, bereitet sich aber darauf vor. Die Entscheidung der Königin zur Unabhängigkeit Alberbias teilt den Adel natürlich in zwei Lager, die sich nun jeweils auf die Angriffe der anderen vorbereiten.

ANGRIFF DER RENEGATEN

Auch wenn die Helden nicht die Reichsstraße benutzen, werden sie zwischen Seshwick und Abilacht in der Abenddämmerung ein Banner Elenviner Flussgarde überholen. Beim nächsten Gasthaus haben die Renegaten unter Franka Salva Galahan bereits eine Falle vorbereitet, um diese Verstärkung Abilachts zu verhindern.

Wie die Helden das 'Massaker von Calladûn' erleben, hängt ganz davon ab, wie frei sie sich noch im kaiserlich besetzten Alberbia bewegen können. Wenn noch kein Verdacht gegen sie existiert, könnte es sein, dass die Helden normal auf der Straße reisen und unwissend in dem Meierhof von Carendon einkehren, in dem die Renegaten auf die Kaiserlichen lauern. Schlagen sich die Helden aber abseits der Straßen durch

In der Waldhütte

Die kleine Waldhütte quillt über, da nicht nur die Cuifinns, sondern auch einige andere Alte, Schwache und Kinder hier Zuflucht gesucht und gefunden haben. Man hat weitere Unterstände errichtet, die auch gegen Wind und Regen Schutz bieten, jetzt aber weitgehend verwaist sind.

Auch hier ist die Gräfin nicht zu finden, hat sich laut Großmutter Mairal Cuifinn aber bis vor kurzem hier aufgehalten: "Die gute Gräfin ist ständig unterwegs, hat viel zu tun. Muss ihr Land beschützen, dass muss sie!", murmelt die Alte. "Hat gehört, dass Kaiserliche nach Abilacht ziehen, um dort den Oberst zu verstärken. Mochte sie nicht hören!"

das Land, sollten sie vielleicht zunächst auf die zu einem Hof marschierenden kaiserlichen Kämpfer oder die Späher der Renegaten aufmerksam werden.

Das Massaker von Calladûn

Hauptfrau *Wilsa von Zackenholz* nähert sich mit einem Banner Elenviner Flussgarde dem kleinen Weiler Calladûn. Unter Führung von Franka Salva Galahan und Albor von Hohenfels ist die Gruppe der Renegaten angewachsen. Die überlebenden Ritter der Krone Honingens und Abilachts sowie Veteranen der Bauernwehr des Orkenzuges haben sich mit den Leuten des Barons Glennir ui Llud von Abilacht vereint, der vor den Kaiserlichen unter Oberst Wyndor von Firunslicht aus seiner eigenen Stadt floh, als er die Nachrichten vom Bruch mit dem Kaiserreich erhielt.

Damit befiehlt die Gräfin bis jetzt ungefähr zwanzig ausgebildete Ritter und Waffenknechte und zwanzig Veteranen der Bauernwehr sowie zehn Langbogenschützen aus der Baronie Lyngwyn. Mit diesem knappen Banner kann man keine Feldschlacht gewinnen, doch für die Wespenstichtaktik des Ritters von Hohenfels ist der Trupp bereits groß.

Der Meierhof des kleinen Weilers Calladûn ist der einzige, der sich vernünftig sichern lässt und gleichzeitig genug Platz für das Nordmärker Banner bietet. Die Renegaten haben nun die Bewohner, Mägede und Knechte ersetzt und warten darauf, dass es sich die kaiserlichen Soldaten gemütlich machen und ihre Vorsicht fahren lassen.

Albor von Hohenfels und einige seiner weniger mit Skrupeln behafteten Gefolgsleute planen, die Wachen so leise wie möglich zu töten (sprich: zu meucheln) und die restlichen

Kaiserlichen in so viele kleine Einheiten

wie möglich zu spalten: Einige rasten im Stall (hier liegen Schützen auf dem Dach auf der Lauer, die durch Luken hinabschießen können), Andere im Haupthaus des Hofes. Im optimalen Fall will sich der Ritter eine Gruppe nach der anderen vornehmen, um sie auszuschalten und damit das ganze Banner verschwinden zu lassen.

Das Massaker von Calladûn soll die dreckige Seite des Krieges zwi-



schen Albarnia und dem Reich präsentieren. Die Rollen, die die Helden hier spielen können, sind vielfältig und hängen von ihrer Moral und politischen Einstellung ab. Vielleicht kommen sie just während des Massakers an und werden Zeugen des brutalen Vorgehens der Honinger. Möglicherweise erreichen sie die Renegaten vorher und schließen sich ihnen bei dem Überfall an, um das Schlimmste zu verhindern. Oder sie geraten unwissend zwischen die Fronten, kurz bevor die Messer gezogen werden.

In jedem Fall wird es bei diesem Kampf viele Tote geben, die auf nicht sonderlich rundergefallige Weise ums Leben kommen. Den Helden sollte deutlich werden, dass die romantische Idee des Widerstandes der Albarnier auch eine hässliche Seite hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stille legt sich über Calladûn. Wo eben noch gurgelnde Schreie und panische Alarmrufe gelten, hört man jetzt höchstens Röcheln und das Wimmern von Männern und Frauen, die sich im Todeskrampf winden. Der Kampf ist gewonnen.

Während die Sieger jubeln und sich umarmen, schreitet die Gräfin von Honingen blass durch die Räume und verschafft sich einen Eindruck der Lage. Ihr schönes Gesicht ist eine grimmige Grimasse, und in ihren früher so fröhlichen und verträumten Augen blitzt ein Widerschein von Kälte auf. Diesen Zug habt ihr in viel stärkerem Maße in den Zügen eines Anderen gelesen. Dieser Mann war Coran Grassberger.

Franka Salva Galahan nickt müde und wischt sich mit dem Hand-

rücken das Blut aus dem Gesicht. "Lasst sie uns wegschaffen und aufräumen."

Dann fällt ihr Blick auf euch. "Sagt der Königin von Albarnia, dass Honingen kämpft!"

Reden die Helden der Gräfin ins Gewissen, wird diese sich ihre Rede anhören und seufzend nicken. "Selbstverständlich, noch vor wenigen Wochen hätte ich geredet wie ihr. Doch Heldenmut ist etwas für die Stärkeren. Ich habe nicht vor, rundernisch zu kämpfen und unterzugehen. Diese Grafschaft wächst und blüht seit 35 Jahren unter meinen Händen. Ich werde sie nicht von den Söldnern des Nordmärkers zerstampfen lassen, ich werde kämpfen. Mit Ehre und Anstand, wo man mich lässt. Aber wo man mich mit brutaler Gewalt niederringen will, werde ich mit Gewalt antworten. Das ist die Sprache des Krieges."

PACH ORBATÄL

Durch mehrere kleine Orte (etwa das königinnentreue Otterntal) geht die Reise nach Westen. Orbatäl ist ein kleines, schmuckes Städtchen mit rund 600 Einwohnern unter Baronin Samia ni Niamad von Orbatäl, das in aller Eile versucht, die nach dem Orkenzug begonnene Wiederherstellung der Stadtwehr zu vollenden, um eventuellen Truppenhaufen oder Belagerungen standhalten zu können.

Der Wehrhof der Baronin dient Königin Invher ni Bennain zur Stabsbesprechung. In der Umgebung sammeln sich unter den Bannern verschiedener Adelshäuser mehrere Bauern- und Rittershaufen. Albarnia rüstet sich.

GESANDTE DES KRONPRINZEN (20. BIS 23. RAHJA)

POLITISCHE GESPRÄCHE

Wenn die Helden nicht im Auftrag des Kronprinzen Selindian unterwegs sind, sollten Sie diesen Abschnitt ganz nach Ihren Bedürfnissen umgestalten oder gar auslassen. Vielleicht wollen sich die Helden als Spitzel des Nordmärker Herzogs oder aber im Namen 'des Guten' über den Zustand der albarnischen Verteidiger informieren? Sind sie mit einer Botschaft des Barons Bragon Fenwasian oder der Gräfin von Honingen unterwegs?

GUTE NACHRICHTEN

Die Berichte der Helden aus Honingen und Winhall wird Invher ni Bennain freudig entgegennehmen: "Dass Honingen treu zum Königreich steht, habe ich nie bezweifelt. Doch nun hege ich wieder die Hoffnung, dass Honingen für ein unabhängiges Albarnia kämpfen kann."

Zu der Lage in Winhall bekennt sie stirnrunzelnd: "Ich habe nie Freundschaft für Rhianna Conchobair empfunden, doch für eine Verräterin hätte ich sie nicht gehalten. Nun, es freut mich zu hören, dass es eine Familie in Winhall gibt, die die Grafschaft gegen die Nordmärker zu halten in der Lage ist."

Damit beruft sie Baron Bragon Fenwasian zum Verwalter der Grafschaft Winhall, bis er den Lehnseid als Graf ablegen kann.

VON DEN FORDERUNGEN EINER KÖNIGIN

Reisen die Helden inoffiziell mit dem Siegelring Selindian Hals, werden sie schnell vorgelassen und von der Königin freundlich, aber reserviert empfangen. Je nachdem, wie sie die Gespräche mit der Königin aufziehen, wird Invher freundlich oder brüsk auf die Annäherung des Kronprinzen reagieren.

● Die Königin erkennt an, dass Kronprinz Selindian "begriffen hat, dass der falsche Weg beschritten wurde".

● Sie ist nicht erfreut, dass der Prinz "dies nicht offiziell erklärt, sondern sich dem Herzog nach außen beugt".

● Alles in allem bestätigt sie jedoch, dass der Kronprinz und Albarnia auf derselben Seite stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Invher ni Bennain kneift nachdenklich die Augen zusammen und mustert euch. Dann erhebt sie sich und tritt hinter den Stuhl, als handele es sich um einen Thron. Aufrecht und stolz steht sie da und hebt mit fester Stimme zu reden an: "Sagt dem Kronprinzen des Raulschen Reiches, dass Albarnia bereit ist, unter seiner Herrschaft ins Reich zurückzukehren. Doch die Gezeiten ändern sich, und eine Springflut lässt das Land nicht so zurück, wie es ehemals war."

Ich bin bereit, Albarnia ins Reich zurückzuführen. Dies geschieht jedoch nur, wenn Jast Gorsam als Reichsregent abtritt und sich die kaiserlichen Truppen *vollständig* aus Albarnia zurückziehen. Eine Ausnahme stellt die Westflotte dar, die unter den Befehl der Königskrone gestellt wird. Die Vorwürfe des Eidbruchs und Reichsverrates werden sämtlich zurückgenommen und Albarnia als eigenständiges Königreich unter der Kaiserkrone anerkannt. Als rechtmäßiges Königshaus wird die Familie Bennain keine Einmischung in ihre Belange mehr akzeptieren. Doch Albarnia ist bereit, in gewissem Rahmen über Schutz und Hilfe zu verhandeln. Doch für Gespräche über solche Einzelheiten ist es zu früh. Man soll den Fisch nicht verkaufen, bevor man die Netze ausgelegt hat."

Kein Militär aus Gareth, keine Heeresfolge, keine Steuerpflicht – solche Forderungen würden die Unabhängigkeit Albarnias quasi bestätigen und Lippenbekenntnisse auf die Kaiserkrone bedeuten. Ob der zukünftige Kaiser solchen Bedingungen zustimmen kann, können die Helden natürlich nicht prophezeien, doch Königin Invher erwartet auch keine Antwort.

DIE REISE NACH ALMADA (24. RAHJA BIS I. PRAIOS)

Die Helden haben in Albernia vollbracht, weshalb sie gekommen sind. Nun sollten sie Bericht erstatten: Kronprinz Selindian über die Lage in Albernia und die Gespräche mit Königin Invher ni Bennain, dem Raben von Punin schließlich über den misslungenen Versuch, den Stab des Vergessens wiederherzustellen.

Pikanterweise führt der direkte und sicherste Weg durch 'Feindesland', nämlich über Burg Crumold und Elenvina, bevor die Helden bei Imdal den Phecanowald Richtung Almada durchqueren. Hinter den Bergen reisen sie über Schradok für ein paar Dutzend Meilen durch das Horasreich, bis sie sich schließlich entlang des Yaquir wieder auf mittelreichischem Grund und Boden befinden. Inostal, Dâl, Brig-Lô, Bactrim, Weinbergen, Jassafheim und Then liegen noch vor ihnen, bis sie schließlich Punin, die Hauptstadt Almadass erreichen.

Bei normaler Reisegeschwindigkeit brauchen die Helden etwa 17 Tage bis Punin, in aller Eile ließe sich die Strecke in 14 bewältigen. Je nach Aufenthalt, Verzögerungen oder Umwegen der Helden dauert die Reise möglicherweise länger. Beachten Sie, dass die Helden eventuell erst am 12. Praios in Punin ankommen, wenn sie sich, wie bei vielen Leu-

ten üblich, während der Namenlosen Tage in einem Gasthaus einquartieren und nicht weiterreisen. Die Stadt, die die Helden noch 'gemütlich' vor den Namenlosen Tagen erreichen können, ist Elenvina.

Auf dem Weg interessant ist die Begegnung mit Graf Eslam vom Yaquirtal, der die Mark Südpforte bereist, um unter dem dortigen Adel für Unterstützung des Heerbannes von Kronprinz Selindian für Gareth zu werben. Gemeinsam mit Graf Eslam reisen die Helden dann weiter nach Punin, wo das letzte Kapitel dieses Abenteuerbandes seinen Lauf nehmen wird.

ABENTEUERPUNKTE III

Die verschiedenen Handlungsstränge in Albernia bringen jedem Helden **450 bis 550 Abenteuerpunkte**. Jeder Held bekommt sieben Spezielle Erfahrungen, die gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden können. Zwei davon gehen auf die Ausdauer, drei sollten die Erfahrung der Helden im Krieg abbilden, zum Beispiel *Reiten* und passende Kampftalente.

DRAMATIS PERSONAE III

DIE KAISERLICHEN

Unter Führung des neuen albernischen Marschalls Grifo von Streitzig befinden sich die beiden albernischen Regimenter derzeit wieder im Aufbau. Die *Havener Flussgarde* wird unter Oberst Lupold von Greifenberg (den Bannstrahlern nahestehend) errichtet und steht momentan in Honingen, Oberst Wyndor von Firunslicht baut die *Abilachter Leichte Reiterei* neu auf, die in Abilacht steht. Beide Regimenter sind weit entfernt von ihrer Sollstärke von 10 Bannern, sondern umfassen jeweils gerade einmal zwei unvollständige Banner (also knapp 100 Soldaten). Tatsächlich bestehen die neuen Regimenter zu zwei Dritteln aus Nordmärkern, Koschern und Andergaster Söldlingen und nur zu einem Drittel aus albernischen Kämpfern, die für das Reich streiten wollen (sei dies aus Geld- oder Überzeugungsgründen).

MARSCHALL GRIFO VON STREITZIG

Erscheinung: bullig und groß mit kurzgehaltenem braunem Haar mit vielen grauen Strähnen

Charakter: Der Mann mit Schlachterfahrung gegen Orks und gegen Söldner der Schwarzen Lande dient dem Reich und darin vordringlich Reichserzmarschall Leomar vom Berg. Seine Verwandtschaft mit dem Kaiserhaus macht seine Situation in diesen Zeiten etwas prekär, doch der Marschall befolgt seine Befehle, egal was er von ihnen halten mag. Die Schnelligkeit der Ereignisse in den letzten Tagen überrollt den Soldaten alter Wehrheimer Schule. Den Nordmärker Einsatz erwartet er täglich, doch insgeheim befürchtet er dadurch eine Verschärfung der Zustände.

OBRISTIN İSEGUNDE VON BRÜLLENFELS

Erscheinung: groß, etwas schlaksig; kurzes, mittelblondes Haar und ein aggressiver Blick

Charakter: Die treue Anhängerin des Nordmärker Herzogs hat genau wie ihr Regiment noch nicht viele Schlachten gesehen, verhinderte der Herzog doch den Marsch der Nordmärker gegen die Schwarzen Lande. In der theoretischen Kriegsführung brillant, stand die Obristin erstmals in kleinen Gefechten gegen Orks und Abtrünnige in Weiden. Dementsprechend wartet die ehrgeizige Frau seit Monaten darauf, dass sich die Spannungen zwischen Nordmarken und Albernia endlich entladen.

HAUPTFRAU ARLIN VOM GREIFENER LAND

Erscheinung: fast neun Spann groß und kräftig, dabei aber üppig. Über dem herzförmigen charismatischen Gesicht mit den nachdenklichen, etwas traurigen Augen trägt sie dunkelbraunes, gewelltes Haar im Pagenschnitt.

Charakter: Die aus der Mark Greifenfurt stammende Hauptfrau diente der kaiserlichen Armee in tapferen Gefechten am Arvepass. Dort gewann sie großen Respekt vor dem Freiheits- und Unabhängigkeitsdrang ihrer albernischen Mitstreiter. Den Befehl, die Gräfin von Honingen nur tot in die Hände der Renegaten fallen zu lassen, wird sie schließlich aus Ehrgefühl und Respekt verweigern.

Schwert:	INI 10+W6	AT 15	PA 14	TP 1W+4	DK N
Faust:	INI 10+W6	AT 13	PA 10	TP 1W+1(A)	DK H
LE 36	AU 36	KO 14	RS 4	GS 4	MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

FÄHNRICH WILKO VON WETTERFELS, ANTIMAGIER

Erscheinung: langes, rotblondes Haar und wohlgestutzter Bart. Im Zorn errötet der Magier schnell im ganzen Gesicht. Schlaksig und lang, dabei aber kräftig.

Charakter: Der aufbrausende Garetier ist verärgert, dass er nach zwei Jahren Dienst in der Reichsarmee immer noch auf dem undankbaren Posten in Albernia sitzt und nicht längst befördert wurde. Zugunsten seiner Karriere wird der Fähnrich entschlossen und skrupellos agieren.

MU 13	KL 14	IN 13	CH 12	FF 13	GE 12	KK 11	KO 13
Magierstab:	INI 10+W6	AT 12	PA 10	TP 1W+2	DK NS		
Faust:	INI 10+W6	AT 12	PA 10	TP 1W (A)	DK H		
LE 26	AsP 46	AU 28	KO 11	RS 1	GS 7	MR 6 (9*)	

Einige Zauber: Armatrutz 7, Balsam 5, Beherrschungen brechen 7, Blitz dich find 11, Einfluss bannen 8, Fulminictus 9, Gardianum 8, Ignifaxius 9, Ignorantia 7, Illusionen auflösen 6, Klarum Purum 7, Odem 6, Psychostabilis 8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I (2 Aktionen Konzentration für 1W AuP)

DIE ALBERPIER

Der Bruch zwischen Albernia und dem Kaiserreich polarisiert den Adel des Königreiches. Während einige 'schon immer' und aus Prinzip für die Unabhängigkeit von einem Kaiserreich gewesen sind, das von ihnen Tribut in Form von Dukaten und Soldaten fordert, ohne eine Gegenleistung dafür zu stellen, werden andere erst durch den Krieg beziehungsweise die Besatzung in die Defensive gedrängt.

ALBOR VON HOHENFELS, RITTER DER KRONE ALBERNIAS

Erscheinung: Dem kräftigen Mittfünfziger fällt das bereits teilweise ergraute, rotbraune Haar bis über die Schultern. Der spitze Vollbart über einem breiten Kinn verbirgt einen grausamen Zug um seinen Mund, die düsteren Augen lassen ihn bisweilen müde und alt wirken.
Charakter: Von Hohenfels ist ein Veteran von Retos Maraskan-Feldzug. Auf der 'Insel des Todes' lernte er, was ein Kampf um Freiheit und Unabhängigkeit wirklich bedeutet, und eignete sich die 'maraskanischen' Strategien des Partisanenkampfes an. Eigentlich hatte der Ritter seine Ehrenhaftigkeit in den Diensten der Königin wiedergefunden, doch die Orkschlachten und die Konfrontation mit den Kaiserlichen und Nordmärkern kehren die während seiner Jugend im Maraskan-Feldzug angeeignete Kälte und Grausamkeit wieder hervor, die alles andere als rondragefällig sind. Aus diesem Grund eignet sich der Ritter auch kaum als heroischer Anführer eines Aufstandes – wohl aber als dessen Strategie. Die Familie Hohenfels ist dem 'jüngeren' Adel Albernias zuzurechnen.

RITTFRAU RHAJALYN HERLOGAN, BARONIN VON NIEDERHONINGEN

Erscheinung: mohagonibraunes, langes Haar, braune Augen, schlanker Wuchs

Charakter: Das ausgeprägte Ehrgefühl siegt oft über den Gerechtigkeitsinn, ihre impulsive Ehrlichkeit lässt sie bisweilen undiplomatisch erscheinen. Eigentlich eher Gareth zugewandt, orientiert sich die Baronin von Niederhoningen nun doch an den Bennains, um für die Familie Herlogan und generell den 'alten' Adel den Einfluss auf das Königreich zurückzufordern, der ihm gebührt. Unter den Aufständischen stellt sie die Versorgung mit Geld, Waffen und Nahrung sicher und zügelt bisweilen die erschreckende Grausamkeit des Ritters von Hohenfels.

BRAGON FENWASIAN, BARON VON WEYRINGEN

Erscheinung: Bragon Fenwasian ist ein edler Mann von schönem Wuchs mit gewelltem, blondem Haar, das ihm bis auf den Rücken reicht. Düstere, alte Augen lassen den charismatischen Baron etwas fremdartig erscheinen. Er bemüht sich sehr um die Helden.
Charakter: Bragon Fenwasian ist ein Ritter alter Schule. Meist gibt er sich schweigsam, versteht aber in politischen Verhandlungen hart zu diskutieren. Seine Sorge gilt tatsächlich eher den Feen und ihrem Wald, dem er im wahrsten Sinne des Wortes mit Leib und Seele verpflichtet ist.

ANDERE

VIRLANA FURCHENSAND

Erscheinung: eine dürre Frau Mitte Zwanzig mit langem, braunem Haar und verträumter Miene

Charakter: Virлана liebt das Leben und die Menschen. Gewalt verabscheut sie. Ihr Herz gehört neben Albor von Hohenfels ihrer Honinger Heimat, für die sie sogar kämpfen würde.

RHIANNA CONCHOBAIR

Erscheinung: eine kräftige Frau um die Dreißig mit halblangem, schwarzem Pagenschnitt und grimmiger Kriegermiene

Charakter: Tatsächlich besitzt Rhianna Conchobair nur wenig Züge des legendären Schwertkönigs. Wo er ein Krieger war, verlässt sie sich lieber auf politische Winkelzüge und Intrigen.

CORAN GRASSBERGER / BRUDER ZYRIAK / DER 'TOD'

Erscheinung: ein drahtiger Mann mit langem, weißem Haar und kurzem Bart.

Charakter: Coran Grassberger ist verbittert und müde. Von der Familie und die Grafschaft bis hin zu seinen Träumen, seiner Liebe und seinem Glauben hat er alles verloren. Er zweifelt nicht an der Existenz der Götter, hat sich jedoch von ihnen abgewandt. Seit er den Ruf Borons verweigerte, dient er nur noch sich selbst.

Zu Königin *Invher ni Bennain* und Gräfin *Franka Salva Galahan* siehe *Dramatis Personae II*, S. 61.

ERBE DER KROPE

TOD EINES PRINZEN (2. BIS 7. PRAIOS)

DURCH ALMADA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Almada im Frühsommer – welch ein schöner Anblick! Überall blüht und gedeiht Tsas Werk in leuchtenden Farben. Tagsüber scheint Praios' Antlitz bereits so warm, dass man ins Schwitzen kommt, und selbst nachts weht laue Luft von der nahen Khôm-Wüste herüber.

Im Vergleich zu Albernia ist der größte Unterschied jedoch die fehlende Furcht. Keine Angst vor Veränderung und Blutvergießen treibt die Leute hier dazu, die Türen nach Einbruch der Dunkelheit zu versperren, Fremde in Gasthäusern misstrauisch zu beäugen oder sich gar in die Wälder zurückzuziehen.

Während das Königreich am Großen Fluss um seine Freiheit und sein Überleben bangen muss, scheinen die Almadaner fast betrübt, dass sie keinen Krieg mit dem Kalifat führen dürfen.

Während die Kinder vor den Höfen 'Novadi und Rondrianer' spielen, krächzen die Alten auf den Bänken, man hätte sich nun doch endlich 'die Mark Amhallas' von den Ungläubigen wiederholen können – und was für eine Schande es doch sei, den 'jungen Kronprinzen' einer 'Sandfresserin' zu versprechen ...

Amhallas ist der alte almadanische Name für das Amhallassih südlich des Yaquir, das fest in der Hand der Novadis ist. Besonders junge Adlige und alte Vertriebene wetzen seit der Besetzung der almadanischen Mark die Messer und predigen die 'Reconquista'. Königin Rohaja entsandte jedoch Graf Eslam nach Unau zum Kalifen, um den Konflikt friedlich beizulegen. Teil des Abkommens war es, den damaligen Großfürsten von Almada und heutigen Kronprinzen des Kaiserreiches mit Prinzessin Tulameth zu vermählen, einer Tochter des Kalifen.

TREFFEN IN PEUSÜDERWACHT

Die kleine Stadt Neusüderwacht ist die 'südliche Wacht am Yaquir' gegen das Horasreich – und Standort einer der modernsten und neuesten Festungsanlagen des Reiches. Baron Talfan von Abundil regiert die Grenzbaronie in enger Absprache mit der Markgräfin Shahane al'Kasim. Die Helden sollten in Neusüderwacht gegen Abend eintreffen, so dass sie in einem der Gasthäuser ihr Quartier aufschlagen.

Diplomatische Gespräche

An diesem Abend trifft auch Graf Eslam von Eslamsbad und Punin in Neusüderwacht ein. Er beendet hier seine knapp vierzehntägige Reise durch die Südpforte im Namen Kronprinz Selindians. Das Gespräch mit dem Baron von Mesch, *Obidos zum Perainenteich*, steht noch aus, da dieser gerade aus dem Horasreich anreist.

Graf Eslam begegnet den Helden mit seinem Gefolge im Ort, wo er sich in der Gaststätte einmieten möchte. Er wird begleitet von zwei Königlich Almadaner Reitern und einem Herold, der in jeder größeren Örtlichkeit die Krönung von Großfürst Selindian zum König Almadass verkündet, die am 17. Praios zu Punin stattfinden soll.

Graf Eslam begrüßt die Helden nach dem ersten Erstaunen erfreut und lädt sie auf ein Glas Wein ein. Er wird sich so viel über deren Erlebnisse in Albernia anhören, wie sie ihm mitteilen möchten – und alles andere diskret der Verschwiegenheit überlassen. Bedenken Sie, dass der Graf als Mitglied im *Bund von Greif und Fuchs* in den Auftrag der Helden eingeweiht ist.

Er selbst umschreibt seinen Auftrag in der Mark Südpforte als 'Werber im Namen Kronprinz Selindians': "Die Edlen Almadass waren zögerlich, als es darum ging, Gareth zu helfen. Das lag sicherlich auch daran, dass viele Magnaten bereits auf dem Weg nach Elenvina waren, als die Nachrichten vom Einmarsch der Truppen Galottas und Rhazzazors hier eintrafen. Doch der Kronprinz hat – möglicherweise zurecht – den Eindruck, dass der Adel mehr leisten könnte."

Graf Eslam stellt zufrieden fest, dass seine Reise durch die Südpforte "möglicherweise noch ein paar Ressourcen gelockert" hat – und nun fehlt nur noch Inostal. Schließlich lädt er die Helden ein, ihn zu dem Baron zu begleiten – immerhin könnte ihr Name etwas bewirken.

Hilfe für das Reich

Möchten die Helden Eslam von Eslamsbad zu dem Gespräch mit dem Baron begleiten, ist der Graf hocherfreut. Tatsächlich wird er die Diskussion zu weiteren Truppen für Gareth nur anstoßen und dann die Helden sofort mit einbeziehen: "Gareth braucht gerade in diesen Zeiten unsere Unterstützung – besonders, da der zukünftige König Almadass auch in absehbarer Zeit der Kaiser des Reiches sein wird. Almada steht daher in der Pflicht zu helfen, selbst wenn das Leid in Garetien nicht so groß wäre. Diese Helden haben davon allerdings mehr gesehen als ich und können Euch darüber viel besser berichten."

Die Argumente des Barons von Mesch sind:

- Gerade erst hat es Frieden mit den Novadis gegeben. Wer weiß, ob das so bleibt?

- Gerade erst haben einige der kaiserlichen Regimente den Marschbefehl nach Gareth erhalten. Die Grenze ist so schlecht besetzt wie lange nicht mehr.

- Zur Dritten Dämonenschlacht hat Almada bereits viele ausgebildete Kämpfer geschickt. Das ist ziemlich genau fünf Jahre her. Woher soll man in fünf Jahren ausgebildete Kämpfer nehmen, ohne die Bewirtung des Landes nachhaltig zu schädigen?

Besonders unter Zusprache der Helden wird der Baron aber versprechen, "dem zukünftigen Kaiser des Mittelreiches Kämpfer zur Verteidigung seiner zukünftigen Kaiserstadt" zu schicken. Menschenkundigen Helden fällt auf, dass der Baron wohl hauptsächlich geschmeichelt ist, dass eine so berühmte Delegation bei ihm um Hilfe wirbt. Besonders dem Grafen Eslam scheint der Baron sehr viel Respekt zu zollen. Einer der Helden kann beim Abschied die folgende Unterredung zwischen dem Grafen und dem Baron belauschen.

Bescheidenheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Baron Obidos verabschiedet euch freundlich. Graf Eslam wendet sich noch einmal an den Südpforter: "Hochgeboren, werdet Ihr denn gar nicht zur Königskrönung nach Punin ziehen? Immerhin wurde dieses Ereignis in Almada von vielen sehnlichst herbeigewünscht."

Doch der Baron schüttelt den Kopf. "Mein lieber Graf", meint er mit einem feinen Lächeln, "Kronprinz Selindian verstand es nie, Almada so zu einen wie Ihr damals, als der Sphärenschänder in Tobrien einfiel. Doch damals war der Junge ja noch kaum in Gareth, geschweige denn in Almada zu sehen ... Niemand kennt dieses Land und seinen Adel so wie Ihr. Der Kronprinz ... wird meinen Lehnseid früh genug in Empfang nehmen."

Er senkt seine Stimme zu einem Flüstern. "Ihr wisst, dass viele es lieber gesehen hätten, wenn sich auf dem Almadintron die Häuser der Almadaner Kaiser und der Garether Kaiser vereint hätten."

Doch Graf Eslam schüttelt schnell den Kopf: "Mein lieber Herr von Mesch, Ihr missversteht meine Wünsche. Nach der Almadinkrone habe ich nie gestrebt. Sie gehört rechtmäßig auf des jungen Selindian Haupt. Uns steht im Moment nur an, ihm zu dienen." Dann verbeugt sich Graf Eslam knapp und folgt euch die Stufen herab.

Dies ist eine Anspielung auf Eslam selbst, der angeblich (nach wie vor gibt es keine konkreten Beweise dafür) ein Abkömmling der Eslamiden sein soll, jener Almadaner Kaiser, die in Gareth von 602 BF bis 902 BF mit Kaiser Eslam von Almada eine zunächst segensreiche Herrschaft führten, bis das Haus mit Valpo dem Trinker schmachvoll unterging.

Graf Eslam wird von einem Teil des Almadaner Adels als Abkömmling dieses Kaiserhauses angesehen und mehr geschätzt als Kronprinz Selindian. Immerhin wäre mit dem Jungen endlich die almadanische Tradition aus Zeit der Eslamiden erfüllt, dass wieder ein männlicher König auf dem Almadintron herrscht. Doch Selindian ist immer noch ein von Gareth, und diese Familie ist in Almada nicht sehr beliebt. Natürlich erfreut Graf Eslam die Rede des Barons von Mesch. Doch ihm ist noch mehr daran gelegen, dass nicht er sich auf den Thron setzt, sondern dass er gebeten wird, sich auf den Thron zu setzen, wenn ihm Kronprinz Selindian nicht mehr im Wege steht. Eines der Instrumente, deren er sich dazu bedienen will, sind Ihre Helden.

ENTLANG DES YAQUIR

Die Reise entlang des Yaquir verläuft relativ ereignislos. Überall – besonders im Yaquirtal, dem eigenen Land des Grafen – wird Eslam freudig begrüßt. Die Menschen halten ihn besonders in diesen Zeiten für den richtigen Mann an König Selindians Seite – wenn er denn selbst nicht König werden kann.

Brig-Lô

Auf einen Blick

ca. 370 Einwohner, Rondra-Tempel, 2 Gasthäuser (z.B. *Sieg von Brig-Lô*), 2 Tavernen (z.B. *Am Schlachtfeld*)

Besonderheiten: Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht

Wichtige Personen: Reichserzmarschall und Baron Leomar vom Berg (abwesend)

In dem kleinen Städtchen Brig-Lô herrscht Baron Leomar vom Berg – der verschollene Reichserzmarschall. Jüngst geriet der Ort in Aufruhr, weil die Novadis ausgerechnet am Schauplatz der Göttererscheinungen von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm anlässlich der Zweiten Dämonenschlacht ein Gotteshaus des Rastullah erbauen wollten. Graf Eslam wird hier bereits empfangen wie ein König: Das Volk läuft zusammen, versucht ihn zu berühren, reicht ihm die jungen Kinder aufs Pferd. Machen Sie deutlich, dass die Yaquirtaler hier 'ihrem' Grafen vertrauen.

Die Helden wird man fragen, ob sie etwas zur 'Lage im Reich' und dem 'Herrn Baron' wüssten.

TÖDLICHE AUDIENZ

ΑΠΚΥΡΤΗ ΙΝ ΡΥΝΙΝ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Punin schmückt sich: Die Capitale Almadadas will sich zur Krönung seines neuen Königs von seiner besten Seite zeigen. Viele Häuser sind mit frischem Weinlaub bekränzt, mit Rosen geschmückt oder mit Bosparanien- oder Eibischzweigen verziert. Während sich die hohen und niedrigen Besucher und Schaulustigen zu diesem Ereignis durch die Straßen drängen, versucht das großfürstliche Gesinde, auf dem Theaterplatz eine Bühne für die Feierlichkeiten aufzubauen. Überall versuchen die Grünröcke der Stadt, die Ordnung aufrechtzuerhalten, doch es sind einfach zu viele Menschen.

Trotzdem öffnet sich wie von Geisterhand eine Gasse, als ihr mit Graf Eslam unter dem königlich-almadanischen Wappen durch die Straßen reitet. Die Puniner feiern euch – und sie feiern sich selbst, denn dies ist die Stunde Almadadas. Merkwürdig nur, dass in dieser Stunde das Zeichen des Kalifen von Unau, der Sandlöwe, sowie das Zelt Rastullahs ebenfalls an den offiziellen Stellen ausgehängt sind.

Die Helden kommen vermutlich um den 7. Praios in Punin an – wenn sie die Namenlosen Tage in Elenvina 'ausgesessen' haben, sogar erst um den 12. Praios. In der Capitale bereitet man sich auf die Krönung Selindians zum König vor, die von dem Hohepriester des Praios Amando Laconda da Vanya und, so munkelt man, dem Erhabenen der Boron-Kirche, dem Raben von Punin vorgenommen werden soll. Das Datum der Krönung ist auf den 17. Praios festgelegt worden.

Frage man die Puniner, was es mit den Novadi-Zeichen auf sich hat,

bekommen sie zu hören, dass "dieser Tage die Novadi-Braut ankommt, die unser Großfürst heiraten soll, wenn er König ist". Aus diesen Gründen sind auch besonders viele Gardisten auf der Straße – denn das Volk liebt die Novadis nicht, und wenn die Gesandtschaft mit der Tochter des Kalifen eintrifft, will man für deren Sicherheit sorgen können.

DER RABE SCHLÄFT

Sprechen die Helden beim Gebrochenen Rad vor, dem Haupttempel des Puniner Boron-Kultes, um den Raben von Punin selbst zu sprechen, erhalten sie nur die kurze Antwort: "Der Rabe schläft."

Auch wenn das in den Ohren der Helden vielleicht banal klingt – der Priester drückt damit aus, dass der Erhabene der Boron-Kirche sich in einer heiligen Zeremonie befindet, in der er Boron nahe ist. Wie lange er noch schlafen wird, weiß der Priester natürlich nicht, aber er kann einen Novizen schicken, wenn der Rabe bereit ist, die Helden zu empfangen.

ZUM KRONPRINZEN

In der Eslamidenresidenz auf dem Goldacker hält der Kronprinz des Reiches, Selindian Hal, im Moment Hof. Das verkünden schon weithin die Reichsfahne und das Wappen derer von Gareth neben dem Almadaner Landeswappen über dem Palast. Auch die Bewachung hat zugenommen: Neben der Palastgarde des großfürstlichen Leibregimentes 'Eslam von Almada' (eigentlich Leichte Reiterei) finden sich dort nun auch Soldaten des kaiserlichen 'Puniner Garderegimentes' (Rabenschnäbler, auch Leichte Reiterei) in den Reichsfarben.

Mit Graf Eslam werden die Helden schnell in die Eslamidenresidenz vorgelassen, die ebenfalls vom Gesinde gewienert und geputzt wird.

Die almadanischen Schwestern

Bevor die Helden zum Thronsaal in der Eslamidenresidenz gelangen, wo sie Kronprinz Selindian Hal treffen werden, begegnen die Helden einem Pärchen, das versucht, sich hinter einem Wandvorhang zu verbergen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Husten tönt durch den Gang der Eslamidenresidenz, das aus dem Nichts zu kommen scheint.

"Pscht!", hört ihr ein kindliches Stimmchen. "Du wirst noch die Amme rufen. Und dann steckt sie dich ins Bett. Das willst du doch nicht?"

"Nein", verneht ihr eine zweite, heisere Stimme, die sogar noch jünger klingt. In schmallendem Tonfall fährt sie fort: "Ich will die Prinzessin sehen!"

"Dann musst du leise sein, Dummchen!", schilt die erste Stimme wieder. "Hast du das auch eben gehört?"

"Nein", meint die jüngere Stimme leidend. "Quira, mir ist kalt!" Ein lauterer Husten folgt.

"Quatsch", meint die erste Stimme. "Du willst doch mal eine große Heldin werden und Prinzen retten, oder? Da muss man Opfer bringen!"

Das Maunzen einer Katze tönt dazwischen. "Siehst du? Floh ist auch der Meinung."

Stille liegt über dem Flur, bis wieder ein unterdrücktes Husten zu hören ist.

In die Szene platzt eine aufgeschreckte Amme: "Ihr Damen, Ihr Herren, bitte um Vergebung, aber die beiden Töchter des Kronverwesers sind wieder einmal ausgebücht. Die eine humpelt auf einem Bein. Die Jüngere ist schlimm krank und muss sofort ins Bett. Habt Ihr die beiden vielleicht bemerkt?"

Im Rücken der Amme schiebt sich ein Gesichtchen hinter einem Wandvorhang vor und lugt besorgt zu euch hinüber.

Die beiden Mädchen *Yaquiria* (6) und *Corvina* (4) mit ihrer Lieblingskatze *Floh* werden den Helden ewig dankbar sein, wenn diese die Amme fortschicken. Sollten die Helden Vernunft walten lassen und das kranke Mädchen verraten, haben sie in der Amme *Filliana* eine Freundin gewonnen, die in dem Wohntrakt des Kronverwesers und seiner Familie ein und aus geht.

In ersterem Falle stürmen die Mädchen auf die 'großen Helden' zu, um sich zu bedanken. In letzterem schleichen sie enttäuscht aus ihrer

Nische hervor. Yaquiria humpelt wegen eines von Geburt verkrüppelten Fußes. Die ebenfalls seit ihrer Geburt stets kränkliche Corvina hat 'mal wieder' Dumpfschädel – tatsächlich leidet das Mädchen an schleichendem Karmesin, an dem sie in absehbarer Zeit sterben wird. Legen Sie das Kind den Helden also ans Herz – durch Knuffigkeit, Bewunderung ihrer Heldenhaftigkeit, Betteln um Abenteuergeschichten etc. Je mehr die Helden es ins Herz schließen, umso tragischer wird es sein, wenn die Helden entdecken, wessen Tod sie genutzt haben, um in Borons Hallen vorzudringen (siehe Abschnitt **In Borons Hallen**, Seite 97).

Übrigens: Selbst wenn Ihre Helden die Krankheit erkennen und bei der Behandlung helfen, können sie nicht mehr als eine kurzfristige Verbesserung bewirken. Boron hat Corvina nur ein kurzes Leben bestimmt.

Sicherheitsmaßnahmen

Die Helden müssen in der Eslamidenresidenz einige Sicherheitsmaßnahmen über sich ergehen lassen, bevor sie vorgelassen werden – immerhin sprechen sie nun mit dem Erben der Kaiserkrone. Kaiserliche Elite-Soldaten bewachen ständig die Gemächer, in denen sich Selindian Hal aufhält. Eine Magierin von der Hellsicht-Akademie Rommilys und ein Abgänger der Antimagie-Akademie Gareth beschützen den Kronprinzen und durchleuchten *jeden* Audienzgänger vorher magisch mit ODEM, bei Verdacht mit OCULUS. Dadurch erkennen sie Magiebegabte und nehmen ihnen vorher alle magischen Gegenstände ab (auch Zauberstäbe, Hexenbesen, Zauberflöten etc.). Sind Magier in der Runde, wird der wachhabende Magus sie zudem begleiten wollen (bis er von Rondrigan bei Betreten des Saals fortgeschickt wird). Führen Sie diese Sicherheitsmaßnahmen in jedem Fall streng durch. Die Helden sollten merken, dass man mit Magie nicht so einfach an den Kronprinzen herankommt.

DER KRONVERWESER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die großen Flügeltüren in den Audienzsaal schwingen auf und geben den Blick auf den Reichtum des Königreichs Almada frei. Goldene Säulen, kostbare alttulamidische Teppiche, meisterliche Schnitzereien und güldenländisches Porzellan setzen einen würdigen Rahmen für den zukünftigen Kaiser des Mittelreiches. Trotz des Falls von Gareth und des Kriegs in Albernica ist in Almada die Welt noch in Ordnung, wie es scheint.

Der Thron der Eslamiden findet sich unter einem kostbaren rotgoldenen Baldachin, dessen Vorhänge das Licht aussperren und den Blick nur von vorne zulassen. Linker Hand daneben findet sich ein Almadaner mit feinem Gesicht und Bart, der gerade aus einem Rahja-Tempel gekommen sein könnte, so gepflegt und stutzerisch sieht er aus. Auf der anderen Seite des Thrones erblickt ihr Prinzessin Ugdane vom Großen Fluss. Etwas abseits liegt eine schwarz verschleierte Frau in engen schwarzen Kleidern auf einem Diwan an einem tulamidischen Tisch.

Vor den drei Stufen unterhalb des Thrones steht ein großer, breiter Mann mit blondem Haar und Kaiser-Alrik-Bart, der in dieser opulenten Umgebung irgendwie deplaziert wirkt. Der Mann versperrt euch den Blick auf den Kronprinzen auf dem Thron. Etwas weiter im Hintergrund wartet Graf Rondrigan Paligan, der euch erfreut zunickt.

Die Adligen vor Ort sind Baron *Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund*, der Kronverweser von Almada (der blonde große Mann mit Bart), sowie *Rafik Listhelm Maldonado von Taladur*, Almadas Kanzler. Die Dame in schwarzen Schleiern ist *Alara Paligan*, die Mutter von Selindians Vater König Brin, die Selindian unter ihre politischen Fittiche genommen hat (und sich über die Nordmärker Einmischung außerordentlich ärgert).

DER TOD PRINZ SELINDIANS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Trotz der Umgebung hat die Szene weniger den Charakter einer Audienz, sondern einer Stabsbesprechung. Euer Eintreten wird in dem großen, gedämpften Raum kaum zur Kenntnis genommen. "Aber Eure Allerprinzlichste Majestät", hört ihr die ruhige Stimme des blonden Mannes. "Ich kann Euch nur empfehlen, die Prinzessin der Novadis selbst durch Punin zu geleiten. Ich halte Eure Barone in allen Ehren, doch sie fühlen sich manchmal zu sehr berufen, die Politik Almadass zu bestimmen, statt sie in jenen Hän-

den zu belassen, in denen sie wirklich liegt. Aber wenn Ihr Euch nicht wohl fühlt, könnte ich diese Aufgabe für Euch übernehmen."

Die ungeduldige, aber müde Stimme Prinz Selindians erklingt leise: "Mein lieber Herr Dschijndar, bemüht Euch nicht. Graf Eslam wird dies gerne tun, sobald er kommt. Immerhin hat er die Ehe ausgehandelt."

Als der Angesprochene sich verneigt und beiseite tritt, ist euer Blick auf den Thron frei. Doch der junge Mann auf dem Thron besitzt kaum Ähnlichkeit mit jenem stillen, aber aufrechten Prinzen, den ihr in Elenvina saht. Kronprinz Selindian lehnt kraftlos in dem Thron, wie ein alter Mann mit Decken warm gehalten. Sein Gesicht ist blass und verschwitzt und weist dunkle Augenringe auf. Die Augen zu Schlitten verzogen, starrt er mühsam in seine Umgebung. Seine Worte kosten ihn offensichtlich große Kraft.

"Wasser", murmelt er nun, und eine Frau in weißer Tunika bringt ihm diensteifrig einen Becher, den der Prinz ungelenk leert. Dann schließt er einen Augenblick die Augen.

Als er sie wieder öffnet, erblickt er euch.

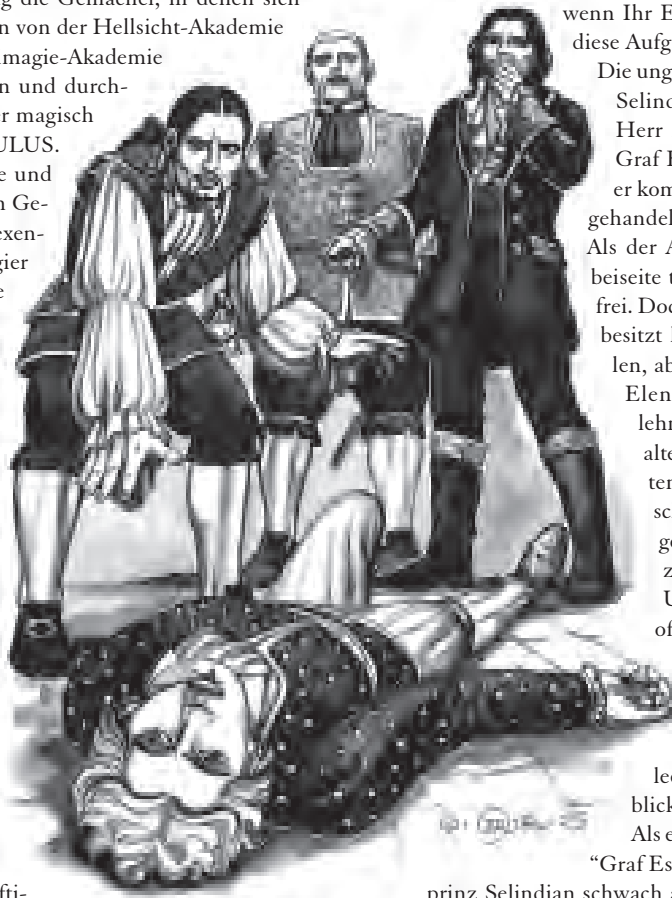
"Graf Eslam! Meine Freunde!", ruft Kronprinz Selindian schwach aus. Mühselig wühlt er sich unter den Decken hervor und erhebt sich wankend. "Ihr tragt das Grün der Frühlingswiesen in meine Hallen! Grell, grelles Grün."

Als er aus dem Schatten der Vorhänge tritt, kneift er die Augen zusammen und schützt sie mit einer Hand vor dem Licht. Graf Eslam schaut euch besorgt an, ob ihr den Kommentar des Kronprinzen verstanden habt.

Selindian Hal macht ein, zwei unsichere Schritte auf Euch zu, murmelt dabei: "Dschijndar, der Rabe soll den Himmel schwarz streichen. Es ist einfach zu bunt."

Dann schaut er euch einen Augenblick verwundert, aber lächelnd an, bevor er ganz unzeremoniell zusammenbricht.

Kronprinz Selindian Hal von Gareth ist tot (zumindest für den Augenblick). Durch die Verabreichung von Marbos Blut ist er in einen Totenschlaf gefallen, aus dem er in fünf Tagen wieder erwachen kann, wenn er zu seinem Leib zurückgeleitet wird und dieser durch eine Totenwache mit Resonanz versehen wird (siehe Kasten **Marbos Blut**). Zum tatsächlichen Tathergang siehe **Toronayas Erinnerung**, S. 89.



Reaktionen der Anwesenden

● **Kronverweser Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund:** Der ruhige Mann behält seinen kühlen Kopf und schickt sofort einen Diener nach der Boron- und Tsa-Priesterschaft. Dschijndar mochte den jungen, nachdenklichen Prinzen; in letzter Zeit war er ihm aber deutlich zu affektiert.

● **Alara Paligan:** Die Kaiserinmutter (inzwischen ja eigentlich -großmutter) springt auf, berührt den Leichnam aber nicht. Sie ruft nach Magiern, Heilern, Medici. Wird Selindians Tod festgestellt, bezeichnet sie Toronaya Espenlaub als "Pfuscherin, Versagerin und Giftmischerin". Über den Tod ihres Enkels scheint sie eher wutentbrannt als traurig zu sein.

● **Graf Eslam von Eslamsbad:** Der Graf ist tief betrübt – zumindest scheinbar. Er gibt sich zunächst starr vor Schreck, zeigt dann nur unvollkommen verborgene Tränen, um schließlich aggressive Geschäftigkeit bei der (angeblichen) Aufklärung des Mordfalls vorzuspielen.

● **Prinzessin Ugdane vom Großen Fluss:** Die leicht aufbrausende Tochter des Reichsregenten Jast Gorsam ist wütend, versucht das aber herunterzuspielen. Sie sieht sich schon im Mittelpunkt der Mordanklagen, daher versucht sie um jeden Preis, den Verdacht auf Kronverweser Dschijndar abzuwälzen.

● **Graf Rondrigan Paligan:** Er trauert ehrlich. Der stille Prinz war ihm sympathisch, zudem fühlte er sich nach Rohajas Tod für ihn verantwortlich. Er verdächtigt insgeheim Prinzessin Ugdane und Alara Paligan, seine giftmischende Großtante, der er alles zutraut. Der Graf denkt aber gleichzeitig schon über die größeren politischen Auswirkungen dieses Todes nach.

● **Rafik von Taladur:** Der Kanzler von Almada ist betrübt und entsetzt – darüber, dass so etwas in der Eslamidenresidenz passieren kann. Er weiß genau, dass fehlerhafte Sicherheitsmaßnahmen in seinen Verantwortungsbereich gehören, und so ist er über jeden Verdächtigen glücklich und treibt die Aufklärung voran. Er wäre auch nicht unglücklich, wenn er auf diese Weise den darpatischen Kronverweser loswerden könnte.

● **Toronaya Espenlaub:** Die Leibmedica des Kronprinzen stellt seinen Tod fest. Sie ist stumm und bleich vor Entsetzen, weil sie ahnt, dass man ihr die Schuld geben wird. Daher bleibt sie zunächst sehr sachlich und verschlossen, bis sie sich von Graf Eslam beraten lassen kann. Sie hofft darauf, dass der Graf seine Hand schützend über sie hält.

● Der gerade wachhabende Antimagier **Knorrholt von Streitzig** versucht erfolglos, den Prinzen mit BALSAM und KLARUM PURUM zu retten (auch parallel zu den Helden), dann untersucht er mittels OCULUS die Umgebung.

KOMPETENZEN

Tatsächlich gibt es um den Leichnam und die Untersuchung des Mordes – denn für einen solchen hält man den Tod des Kronprinzen – nun ein Kompetenzenwirrwarr ohne gleichen. Graf Eslam und Selindians Großmutter Alara sind Vertreter der Familie von Gareth. Eslam ist allerdings laut offizieller Lesart nur ein peripherer Verwandter ohne Anrecht auf den Kaiserthron. Höchster Adliger der Regierung vor Ort ist damit der Kronverweser Almadars, Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund, eigentlich ein Darpatier. Aus dem kaiserlichen Beraterstab des Ordens vom Auge ist Graf Rondrigan Paligan der einzige Vertreter, dem man eine Kompetenz in Belangen des Kaiserreichs antragen dürfte. Doch Prinzessin Ugdane vom Großen Fluss sieht sich als Sonderbotschafterin ihres Vaters, des Reichsregenten, und erklärt, der Orden vom Auge sei der Rat der ehemaligen Reichsregentin gewesen, nicht aber des jetzigen.

Ein Auftrag für die Helden

Schließlich einigen sich Alara Paligan, Ugdane vom Großen Fluss und Kronverweser Dschijndar auf den Vorschlag Graf Rondrigans, die Helden mit der Aufklärung zu betrauen – wenn diese sich dazu bereit erklären.

Graf Paligan bittet die Helden, ihn stets von den Fortschritten der Aufklärung zu informieren und sich zu beeilen – man müsse bald einen Schuldigen präsentieren, sonst stünde das Reich noch schwächer da. "Und wenn Ihr die Prinzessin Ugdane verdächtigt, dann bringt besser solide Beweise."

DIE BRAUT TRIFFT EIN

Gerade, wenn die Helden zum Ende ihrer Untersuchung des Leichnams und einer Krisenbesprechung kommen, wird an die Tür geklopft. Ein Diener verkündet: "Der Kronprinz hatte darum gebeten, dass man ihn informieren möge, wenn die Gesandtschaft aus dem Kalifat mit der Braut eintreffen würde. Nun, die Novadis ziehen gerade durch den Lotosstieg."

Die Helden können hier mit den anwesenden Adligen beschließen, wie man mit dem Tod Selindians und dessen Verkündigung umgeht. Wird das Volk sofort informiert? Oder wartet man lieber noch ab, bis man auch einen Mörder präsentieren kann? Was erzählt man derweilen dem Gesandten des Kalifen und der Braut Selindians?

Gespräche mit Novadis

Der Gesandte des Kalifen von Unau spricht für die liebliche Prinzessin Tulameth, die gerade einmal dreizehn Jahre alt ist. Die junge Braut ist gemäß der novadischen Tradition still und fügsam, schaut der fremden Stadt mit all ihren Erlebnissen und Freiheiten jedoch voller Neugier entgegen.

UNTERSUCHUNGEN EINES TODESFALLS

Beachten Sie, dass die Untersuchungen des Todesfalles mindestens zwei Tage dauern sollten. Dies kann leicht dadurch geschehen, dass manche Zeugen oder Beteiligten auch noch andere Verpflichtungen haben oder nun im Chaos der Hinterlassenschaft des Prinzen die 'Mühlen der Bürokratie' noch langsamer mahlen als sowieso schon.

Möchten die Helden Graf Eslam befragen, sollten Sie das durch eine zufällige Begegnung so drehen, dass er seine Aussage bereits am ersten Tag machen kann. Denn am Morgen des zweiten Tages nimmt der Graf von seinem "geliebten Lehnsherren" durch eine private Totenwache Abschied – und reist Richtung Tal der Kaiser ab.

DER LEICHNAM

Die Helden können den Leichnam des Kronprinzen vorerst nur flüchtig untersuchen (es ziemt sich einfach nicht, den Hochadligen hier zu entkleiden und von Kopf bis Fuß zu begutachten und abzutasten). Eine intensive Leichenschau wird im Boron-Tempel stattfinden, eine Leichenöffnung ist jedoch völlig ausgeschlossen und wird im Boron-Kult als Sakrileg angesehen.

Bei der Untersuchung können sie Folgendes feststellen:

- Selindian Hal ist tot.
- Er war stark geschwächt.
- Es gibt keine Verletzungen oder Anzeichen einer Gewalteinwirkung.

BEFRAGUNGEN

Die Medica

Toronaya Espenlaub ist eine Medica, die nach langjähriger Tätigkeit als Heilerin in den niederen Weihen des Tsa-Kultes erhalten hat (sie ist also Akoluthin und verfügt nicht über Karmaenergie).

● Selindian hat sich schon gestern nicht gut gefühlt, er klagte über Kopfschmerzen. Da dies aber häufiger vorkam, war Toronaya nicht sonderlich beunruhigt. (Die Kopfschmerzen hatten auch nichts mit dem Tod zu tun.)

● Der seit seiner Geburt krankheitsanfällige und schwächelnde Selindian erhielt einmal am Tag eine Tinktur namens *Satuarienstrunk* "zur Stärkung". Dies hatte der mittlerweile verstorbene Leibarzt Alara Paligans verschrieben, Dr. *Vilnius Calebar Farrensand* aus Al'Anfa. Toronaya hat sich aber davon überzeugt, dass die Kräutersubstanzen dem Prinzen nicht schaden, bevor sie ihm diese verabreicht hat.

● Der selbe Arzt hat dem Kronprinzen auch regelmäßig eine sündhaft teure Tinktur aus Rotem Drachenschlund verabreicht. Toronaya kennt nur eine Wirkung, die diesem Kraut zugeschrieben wird: Es verhindert den Ausbruch von Lykanthropie. Die Medica hat die Reste der Vorräte aufgebraucht, aber keine neuen angefertigt, da sie keine Veranlassung dazu sah. Beim Kronprinzen hat sie seit damals keine Veränderungen festgestellt.

● Auf Anweisung des Kronverwesers mischt Toronaya dem Prinzen seit ihrer Verantwortlichkeit jede Woche einen Olginsud ins Frühstück, um ihn gegen Gifte und Krankheiten zu schützen.

● Jüngst hat es Lieferschwierigkeiten mit den Olginwurzeln gegeben, aus denen Toronaya üblicherweise den Sud herstellt. Der Kronverweser hat ihr gestern freundlicherweise aus seinen eigenen Vorräten einen Olginbrei zukommen lassen. Dieses Mittel hat sie dem Prinzen heute verabreicht, und eigentlich wirkt es prophylaktisch gegen alle noch so wirksamen Gifte.

● In dem Becher, den die Medica ihm gereicht hat, ist völlig normales Wasser.

● Die Halluzinationen, unter denen der Prinz in den letzten Momenten seines Lebens anscheinend litt, könnten möglicherweise von *Schwarzem Lotos* (einem Atemgift) oder dem Rauschgift *Marbos Odem* stammen, der Schwächeanfall ist zum Beispiel mit dem Gift der *Shurin-kinolle* auszulösen. Beide Symptome zusammen lassen aber auf keine Einzelsubstanz schließen.

● Kronprinz Selindian beschrieb der Medica folgende Symptome: Schmerz- und Lichtempfindlichkeit, Kälte, Schwäche sowie Halluzinationen: "Kurz vor der Audienz meinte er dann, dass er alles farbig verzerrt sähe", sagt Toronaya.

Über die Medica kann man vom Gesinde und Graf Eslam erfahren, dass sie bis vor einem Monat die ehemalige Leibärztin von Kronverweser Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund und dessen Familie gewesen sei. Gerüchte besagen, dass sie eine Mätresse des Kronverwesers war (dies ist jedoch falsch, die Gerüchte hat Graf Eslam gestreut) und dieser sehr ungehalten reagierte, als der Kronprinz die Medica mit Beschlag belegte.

Untersuchen die Helden die Medica magisch, können sie feststellen, dass Toronaya einem Zauber unterliegt: einem MEMORABIA FALSIFIR, mit dem die Erinnerung manipuliert werden kann. Die Medica wehrt sich gegen jegliches weiteres Vorgehen: "Das geht wahrlich niemanden etwas an. Ich habe mir eine sehr schmerzliche Erinnerung entfernen lassen. Manche Dinge zerstören einen, wenn man sie nicht vergessen kann."

Welcher Natur die Erinnerung ist, kann sie natürlich nicht sagen. Einen BEHERRSCHUNGEN BRECHEN wird sie allerdings nicht zulassen (es sei denn, die Helden haben später den Verdacht, dass Selindian gar nicht tot ist und sie dazu beigetragen hat, siehe S. 89).

Die Dienerschaft

Die Diener des Kronprinzen sagen aus, außer Kanzler Rafik und Medica Toronaya habe der Prinz heute niemanden privat gesprochen. Am gestrigen Tag sei viel los gewesen: Zunächst war Alara Paligan beim Prinzen, dann der Kanzler. Der Kronverweser habe vorsprechen wollen, sei aber abgewiesen worden. Schließlich seien Prinzessin Ugdane und Graf Rondrigan zu einer Besprechung gekommen. Ansonsten ist niemand in der Nähe der Gemächer aufgefallen – außer den allgegenwärtigen Katzen der Eslamidenresidenz natürlich. Eigentlich hat der Kronprinz einen Vorkoster, doch das Frühstück wird direkt von der Medica angerührt.

Die Leibgarde

Die Soldaten der kaiserlichen Garde stellen eine effektive profane und magische Sicherheit dar. Jeder, der mit dem Kronprinzen in Kontakt kommt und nicht zum Stab gehört, wird von der Hellsicht-Magierin Elini von Mersingen und dem Antimagier Knorrholt von Streitzig per ODEM überprüft. Ihnen ist nichts weiter aufgefallen (und natürlich haben sie die Medica Toronaya als Stabsmitglied seit längerer Zeit nicht mehr überprüft).

Der Kronverweser

Stets ruhig und gelassen, ist das sympathische Gesicht von Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund selbst für einen guten Menschenkenner kaum zu durchschauen.

Falls Dschijndar auf seine bevorstehende Entlassung aus dem Amt angesprochen wird (siehe unten), behauptet er, nichts davon gewusst zu haben. Er bestätigt, bei der Medica gewesen zu sein und ihr den Olginwurzbrei überlassen zu haben, um die Sicherheit des Kronprinzen zu gewährleisten. Auch habe er den Prinzen kurz um eine Audienz gebeten, doch als dieser beschäftigt war, sei er wieder gegangen. Sämtliche Vorwürfe streitet er ruhig und beherrscht ab.

Der Kanzler

Rafik von Taladur ist am gestrigen Tag beim Kronprinzen gewesen, um einige Verwaltungsinterna bezüglich der Versorgung der kaiserlichen Truppen vor Ort abzusprechen. Der Kronprinz habe sich dabei über Kopfschmerzen beklagt. Während der Besprechung hat ein Diener für den Kronverweser um eine Audienz gebeten, doch der Kronprinz hat diese abgelehnt. "Ihm schien nicht wohl bei dem Gedanken an ein Treffen mit dem Kronverweser."

Alara Paligan

Die Großmutter des toten Prinzen hat den Enkel am gestrigen Tag besucht, sei aber bald wieder gegangen, als der Kanzler zu Geschäften gekommen sei. Laut Alara hat Selindian blass ausgesehen.

Tatsächlich gibt sie zu, Selindian empfohlen zu haben, den Kronverweser zu entlassen: "Mein seliger Gemahl Kaiser Hal sagte immer: Zu viele Köche verderben den Brei", schnurrt sie mit dunkler Stimme. Sie behauptet auch, dass der Kronverweser seine bevorstehende Entlassung gehaut haben muss: "Er weiß bewundernswert Vieles von dem, was hier vorgeht."

Dass dies ein Grund mehr für sie ist, den Mann loszuwerden, behält sie jedoch für sich.

Prinzessin Ugdane

Die Tochter des Reichsregenten bestätigt ihren Besuch beim Kronprinzen am gestrigen Tag. Graf Rondrigan war ebenfalls anwesend (und dient ihr solange als Alibi, bis die Helden ihr vorhalten, dass der Graf früher gegangen ist als sie). Die Prinzessin wehrt sich aggressiv gegen jegliche Unterstellungen. Sie erwähnt nebenbei, dass der Kronverweser Sohn einer Maraskanerin sei, sich mit Giften also sicherlich auskenne.

Graf Eslam

Der Graf war, wie die Helden bestätigen können, nicht in Punin. Er scheidet als Verdächtiger also aus. Er behauptet allerdings, schon einmal mit dem Kronverweser Dschijndar darüber gesprochen zu haben, dass dieser nach der Krönung Selindian Hals zum König vermutlich sein Amt verlieren würde. (Dies ist ein Lüge.)

Graf Eslam wird sich bald nach dem Todesfall mit dem Leichnam zurückziehen, um Totenwache zu halten. Dies ist jedoch nur ein Vorwand: In Wirklichkeit möchte er den Geist des Kronprinzen befragen, wo das Auge des Morgens versteckt ist.

Graf Rondrigan

Der Graf aus Perricum hat gestern mit Selindian und Prinzessin Ugdane gesprochen. Er ist dann eher gegangen, weil er dringliche Besprechungen mit Ancuiras Alfaran abhalten musste, dem kaiserlichen Marschall Almadras. Er kümmert sich um die Organisation der Almadaner Truppen, deren Versorgung, Befehlsstäbe etc.

Zu Selindian hat Graf Rondrigan auch noch generelle Informationen, die Sie in das Gespräch einflechten können.

● Seit der Abreise der Helden aus Elenvina hat Selindian viel Zeit im Gebet verbracht.

● Er ist extra über Gareth gereist, um sich vor Ort um das Leid der Menschen zu kümmern.

● In Gareth hat er sich mit dem Hohepriester der Hesinde, Valnar Yitskok, getroffen.

● Der Zustand seiner alten Heimatstadt hat den Kronprinzen sehr getroffen. Die Menschen dort haben seine Anwesenheit aber als Trost empfunden.

● Schließlich ist er auf der Reise von Gareth nach Almada ins Tal der Kaiser gegangen, um sich 'Rat und Beistand von seinen Ahnen' zu holen. (Das Tal der Kaiser ist eine alte Gruftstätte sieben Meilen südlich von Gareth, in der viele Almadaner Kaiser begraben liegen.)

● Graf Rondrigan gibt zu bedenken, dass Selindian vor seinem Tod das Auge des Morgens versteckt hat. Zumindest hat der Kronprinz Rondrigan mitgeteilt, das Auge würde sich 'in würdigen Händen' befinden.

DIE GEMÄCHER DES PRINZEN

Die Gemächer des Kronprinzen in der Eslamidenresidenz sehen noch nicht so recht bewohnt aus, da der junge Mann erst vor kurzem nach

Punin umgezogen ist – vorher bewohnte er die kaiserliche Pfalz Cumrat, an der die Helden auch vorbeigekommen sind. Die Habseligkeiten Selindians wurden hergeschafft, befinden sich aber teilweise noch sorgsam verstaubt in Kisten.

Trotzdem hat man sich Mühe gegeben, es dem zukünftigen König Almadras und Kaiser des Neuen Reiches gemütlich zu machen. In den *Sultansgemächern* (die bislang für Königin Rohaja vorbehalten waren) finden sich tulamidische Teppiche, verwirrende geometrische Schnitzereien und Fliesenmalereien, seltene Orchideen aus dem Regenwald, ein begehbares *Vogelgehege* mit sorgsam bestellten Pflanzenbeeten, ein *Rauchsalon* mit Brokatkissen und Samowars etc. Nach ihrer Zuverlässigkeit ausgewählte tulamidisch gekleidete Diener und Dienerinnen haben den Kronprinzen zu jeder Tages- und Nachtzeit umsorgt und stehen als Zeugen zur Verfügung (siehe unten).

Das Auge des Morgens, das die Helden dem Kronprinzen in Elenvina errungen haben, ist nirgendwo zu finden.

Das Schlafgemach

An der tulamidischen Bettstatt befinden sich neben einer Ausgabe des *Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung* (ein Fachbuch für Staatskunde, 1008 BF verfasst von Dexter Nemrod) die *Kaisersprüche Hals* (Lebensweisheiten, vor über 20 Jahren vom letzten Kaiser des Mittelreiches und Großvater Selindians verfasst) und *Der ringende Herr* (ein weiteres Werk über Staatskunde, vor 250 Jahren von Graf Randolph Hermar von Rabenmund verfasst). Auf einem Toilettentisch mit gro-

ßem Spiegel stehen diverse Fläschchen mit Duftwassern, Hautlotionen, einer Haarbürste etc. Ein Fläschchen trägt den Titel 'Satuarienstrunk' (mit einem kleinen Rest), zwei leere Flaschen werden per verziertem Etikett als 'Tinktur vom Roten Drachenschlund' ausgewiesen, und ein bläuliches Fläschchen ist als 'Olginusud' betitelt.

Eine alchimistische Analyse bei dem Hesinde-Tempel beziehungsweise einem Alchimisten ergibt, dass die Behältnisse genau das enthalten, was auf den Etiketten angegeben ist – bis auf beim *Olginusud*. Die Reste des zähflüssigen Breis können als das tödliche *Shurinknollen*-Gift erkannt werden.

Dies Fläschchen ist tatsächlich von Toronaya unter einer magischen Beherrschung in den Raum gebracht worden. Die Substanz, die sie dem Prinzen außerdem verabreicht hat, ist *Marbos Blut*. An beides kann sich die Medica nicht mehr erinnern.

Die Schreibstube

Selindian Hals Schreibstube ist penibel aufgeräumt und sieht nicht sehr benutzt aus. Einige leere und beschriebene Dokumente liegen darauf, darunter das Entlassungsschreiben (siehe Kasten).

Die Anspielungen im Text bezüglich des Kronverwesers politischen Erfolgen mit dem Horasreich beziehen sich auf den von ihm ausgehandelten *Frieden von Weidleth*, in dem das Horasreich und das Mittelreich seine politischen Konflikte beilegte. Prinz Storko von Gareth, der 'Samtene Prinz', ist einer der brillantesten (und ältesten) Diplomaten des Mittelreiches.

Punin, den Praios im 35. Regierungsjahr Kaiser Hals.
Seiner Durchlaucht Dschindar von Falkenberg-Rabenmund,
gegeben von der Hand Seiner Allerkaiseriallichsten Majestät, Kronprinz Selindian Hal von Gareth.

Verehrter Freund,

wie lange ist es her, dass ich nach Punin kam, um unter Eurer Anleitung die Geschäfte der Politik zu lernen! Wie viel Zeit ist vergangen, seit ich zum ersten Mal an den Yaguir kam und ihn lieben lernte – ebenso wie die Menschen, die entlang seines dunklen Stromes leben. Damals kam ich als kaiserlicher Prinz ohne Aussicht darauf, in ein höheres Amt berufen zu werden.

Heute schreibe ich diese Zeilen als Kronprinz des Reiches Rauls kurz vor meiner Krönung zum König Almadras, eines ehrwürdigen und ehrenvollen Amtes. Ihr, Dschindar, wart mir lange Jahre ein Freund, Vorbild, ja, ein Vater. Ich hoffe, dass ich mich Eurer Lektionen (sowie denen meiner kaiserlichen Großmutter) schließlich als würdig erweise.

Mit meiner Krönung aber beginnt ein neues Kapitel meines Lebens. Wie viele Erwartungen in diesen Zeiten auf meinen Schultern lasten, kann wohl nur der Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss nachvollziehen, der die schwere Bürde vor sich sieht, dem Reich die Ordnung wiederzugeben.

Wie viele Gefolgsleute des Nordmärkers unken hinter meinem Rücken, ich könne das Reich nicht führen? Ich will es nicht wissen. Mir zeigt sich heute nur die Wahrheit in einem der Sprüche meines seligen Großvaters Kaiser Hal: »Wer heute das Fohlen bezähmen kann, reitet morgen den wilden Hengst.«

Die Lektion meines kaiserlichen Großvaters ist folgende: Um dereinst ein starker Kaiser sein zu können, muss ich heute ein starker König sein.

Aus diesen Gründen bedarf ich Eurer Dienste in Almada nicht mehr. An meiner Seite weiß ich Kanzler von Taladur und den Grafen des Yaguirfals, um mich bezüglich Land und Leuten Almadras zu beraten. In politischen Dingen weiß mich Kaiserinmutter Paligan im Stillen zu lehren.

Euch, mein lieber Freund, werde ich stets als Diplomaten und Juristen schätzen und zu Räte ziehen. Ich werde dem Reichsregenten empfehlen, Euch als unseren besten und ruhigsten Politiker nach meinem lieben Großvetter, Prinz Storko, gen Vinsalt zu senden. Mit den Horasiern habt Ihr in der Vergangenheit Eure größten Erfolge erzielt und sollt Euch dort auch in Zukunft einbringen können.

Mir bleibt nur noch, Euch für die aufopfernde und gute Arbeit in Almada zu danken. Mögen die Zwölfe Euch immer gefällig sein, denn ich bin es stets.

Selindian Hal, Großfürst von Almada und Kronprinz des Reiches Rauls

Tatsächlich sagt das Schreiben nichts anderes, als dass Kronprinz Selindian aus dem Schatten seiner größeren Vorbilder heraustreten möchte, um sich für den Kaiserthron zu beweisen. Die ewige Freundschaft, derer er Dschijndar versichert, scheint unter dem Gesichtspunkt, dass er den ehemaligen Lehrer in die Wüste (nun ja, ins Horasreich) schickt, eher geheuchelt.

Tatsächlich wurde dem Kronprinz die Entlassung des Kronverwesers von seiner Großmutter Alara Paligan empfohlen, und auch Graf Eslam ließ schon mal den Gedanken fallen, dass der Darpate ja überflüssig sei, wenn Almada einen König hätte.

DER SÜPDEPBOCK

BESPRECHUNG

Schließlich werden die Helden dem 'Triumvirat' aus Alara Paligan, Ugdane vom Großen Fluss und Graf Rondrigan die Fakten offen legen müssen. So recht überzeugend sind die Beweise vermutlich nicht, doch alles weist auf den Kronverweser Dschijndar von Falkenberg-Rabemund hin. Das Shurinknollen-Gift stammt aus seiner Hand, er hatte ein Motiv, Kenntnis der Örtlichkeiten (immerhin wohnt er seit über zehn Jahren in der Eslamidenresidenz) etc.

Während Graf Rondrigan sich nicht völlig sicher ist, besteht Prinzessin Ugdane auf eine sofortige Verhaftung des "gemeinen Mörders und Reichsverrätters".

VERHAFTUNG

Schließlich werden der Kronverweser und die Medica Toronaya Espenlaub auf Befehl der Sonderbotschafterin Ugdane vom Großen Fluss verhaftet. Die Anklage lautet unter anderem auf "Reichsverrat, heimtückischen Mord, Schwächung des Reiches Rauls und Hämmern an den Pfeilern der praiosgefälligen Ordnung" – auf jede einzelne dieser Anklagen steht der Tod.

Der große Darpate lässt dies ruhig über sich ergehen, meint aber knapp: "Wenn das Reich einen Sündenbock braucht – nur zu."

Bei einer Durchsuchung von Dschijndars Gemächern finden sich weitere blaue Fläschchen wie das Shurinknollen-Gefäß aus dem Schlafgemach des Kronprinzen.

VERTÜSCHUNG

Kurz nach der Verhaftung sucht die Gemahlin des Kronverwesers, *Yanis di Rastino*, Baronin von Nordhain, das 'Triumvirat' und die Helden auf und verlangt Beweise. Sie streitet ab, dass ihr Mann zu einem heimtückischen Mord an dem jungen Kronprinzen fähig gewesen sei, den er geliebt habe wie seinen Sohn.

Die Baronin wird darauf bestehen, die Beweise zu sehen (beziehungsweise in Kenntnis der Beweise gesetzt zu werden). Die Helden können die Baronin eventuell aus dem **Stein der Mada** der **Simyala-Trilogie** in guter oder schlechter Erinnerung haben – und sie dadurch möglicherweise noch stärker unter Verdacht haben.

Eine Falle

Graf Eslam lässt der Baronin dann über Umwege Hinweise zukommen, jemand wolle weitere Beweise gegen den Kronverweser verkaufen. Ein Treffpunkt wird an der Alten Abtei außerhalb Punins ausgemacht.

Den Helden berichtet der Graf auf der anderen Seite, die Baronin würde sich mit einem Schurken treffen, um Beweise zu vernichten. Damit lässt er die Helden hinter der Baronin herschnüffeln, die sich natürlich unter entsprechenden Sicherheitsmaßnahmen zur Abtei aufmacht. Vor Ort wird die Baronin dann einen Leichnam mit durchschnittener Kehle finden, bei dem sich eine Bestellung des Kronverwesers befindet – für eine größere Menge Shurinknollengift.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden erst zur Szene kommen, wenn sich die Baronin über den Leichnam beugt, quasi mit dem Beweis in der Hand. Zudem führt sie Edelsteine im Wert von 250 Dukaten bei sich, mit denen sie den Schurken zu bestechen gedachte. Zwar ist der Brief gefälscht und der Bote wurde von einem gedungenen Schurken getötet, doch so hat Eslam den Helden noch mehr belastende Beweise in die Hände gespielt.

Machen die Helden Anstalten, zu nachsichtig zu sein, können Sie nun noch Spione von Alara Paligan oder Prinzessin Ugdane auftauchen lassen, die die Helden beschattet haben und nun die Beweise an sich nehmen und Baronin Yanis verhaften wollen.

Graf Eslam übrigens verschwindet nach seiner Befragung recht bald aus Punin, da er mit der Magierin Sulhamin al'Arraq Selindians Seele jagt (siehe **Aufdeckung einer Intrige**, Seite 89).

REISE IN DEN TOD (10. PRAIOS)

BORONISCHE GESPRÄCHE

DER RUF DES RABEN

Sobald die Helden die Untersuchungen so weit abgeschlossen haben, dass der Kronverweser als Hauptverdächtiger verhaftet worden ist, werden sie von einem Novizen des Boron-Tempels aufgesucht, da der Rabe von Punin sie nun direkt sprechen möchte.

Im Gebrochenen Rad werden die Helden in eine kahle und düstere Kammer geleitet, in der der alte Mann aufrecht auf einem harten Holzstuhl sitzt und sie erwartet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwielicht fällt durch die schmalen Fensterschlitze in die kleine Kammer, in der keinerlei Schmuck oder Gemütlichkeit vorhanden ist. Die Wände sind kahl, nur die nötigsten Möbel wie ein paar hölzerne Sitze finden sich, und der bloße Steinboden lässt die Kammer selbst im Hochsommer kühl wirken.

Auf einem Holzsitz an der Seite hockt ein dürrer Novize in schwarzen Roben, die Kapuze über den Kopf gezogen. Er ermutigt euch, weiter in den Raum zu treten und auf den harten Stühlen gegenüber vom Raben Platz zu nehmen. Dann verlässt er den Raum, und Stille hüllt euch ein.

Den Kopf im Gebet nach unten geneigt, erkennt man von dem Raben von Punin bloß die knöchigen alten Hände, die von dunklen Flecken übersät sind.

Doch die Stimme, die der alte Mann erhebt, ist weder schwach noch dünn, sondern kraftvoll und schwingend: "Sprecht!"

Natürlich ist der Rabe ausschließlich an den Ausführungen der Helden über Rhazzazor, dessen Niederlage und Drohung, den Stab des Vergessens, dessen Kraftverlust, die Reise nach Winhall und dem Misserfolg, Coran Grassberger zur Erfüllung seiner Vision zu überreden, interessiert.

Alle anderen Gesprächsthemen wird er mit einer kurzen, aber bestimmten Handbewegung abwiegen. Vom Tod Selindian Hals weiß er natürlich bereits, sofern die Boron-Priesterschaft von den Helden oder Adligen informiert worden ist. Die Schuldfrage oder politischen Konsequenzen interessieren den Raben jedoch nicht. Selbst wenn die Helden die auffälligen Symptome Selindians nennen sollten (die Farbhalluzinationen), wird der Rabe von Punin nichts dazu sagen. Sein Augenmerk liegt ausschließlich auf dem Stab des Vergessens und der Drohung von Rhazzazors Rückkehr.

Schärfen Sie notfalls die Wahrnehmung der Helden bezüglich einiger Fakten mit gezielten, aber knappen Rückfragen des Raben. (Weiteres zur Person siehe **Dramatis Personae IV**, S. 103.)

VON DER HEILIGUNG EINES GÖTTLICHEN ARTEFAKTES

Schließlich sollten die Helden vom Raben von Punin folgende Punkte vermittelt bekommen, so weit sie sie noch nicht selbst erschlossen haben.

- Der Stab des Vergessens ist nicht zerstört, sondern er ringt mit unheiligen Kräften. Das heißt aber, dass er im Moment quasi 'tot' ist.

- Um die Kraft Borons in dem Artefakt so weit zu stärken, dass sie Thargunitothes Unheiligkeit besiegen kann, muss es einer 'Heiligung' unterzogen werden. So etwas ist seit Jahrhunderten, möglicherweise

seit Jahrtausenden nicht mehr vollbracht worden – weil es nicht nötig war. Einzig der Rabe kann das Ritual vollziehen, da es im Schwarzen Buch verzeichnet steht.

- Für diese Heiligung ist es nötig, dass ein ‘von Boron berührter’, meist also ein Geweihter, in den Tod geht. Die Schriften weisen weiter darauf hin, dass »eyner sterblychen Seel Krafft als Opfer Noth thut, von Boron ausersehen«. Also kann nicht einfach irgendein Geweihter seine Seelenkraft opfern, sondern Bruder Zyriak muss dies tun.

- Wenn die Helden Coran Grassberger getötet haben, teilt der Rabe ihnen mit: “Ihr müsst in den Tod reisen. Bruder Zyriaks Seele muss geborgen und zurückgebracht werden.”

- Haben die Helden Coran Grassberger *nicht* getötet, weil einer von ihnen sich bereit erklärt hat, seine Seele zu opfern, schüttelt der Rabe nur den Kopf und schaut zum ersten Mal auf. Seine dünnen Lippen verziehen sich zu so etwas ähnlichem wie einem Lächeln: “Boron hat dich nicht erwählt. Bruder Zyriak weilt in Borons Hallen. Dorthin müsst ihr ihm folgen.”

- Der Rabe geht weiter davon aus, dass es die Helden sein müssen, die Corans Seele aus Borons Hallen holen: “Ihr seid des Herrn Streiter in diesem Kampf.”

MARBOS BLUT

Stimmen die Helden zu, für den Raben in den Tod zu reisen, teilt er ihnen mit, dass mit den Vorbereitungen dafür sofort begonnen werden müsse, da er einige Stunden, wenn nicht Tage des Gebetes benötige, um ein Band zu ihren Seelen aufzubauen. Ohne dieses Band würden sie den Rückweg zu ihren Körpern kaum finden. Er erklärt auch, dass er es ihnen zwar ermöglichen könne, ihren Körper zu verlassen, aber den Weg in Borons Hallen müssten sie schon selbst finden. Dazu sollten sie “Golgaris über das Nirgendmeer folgen”. Was genau das bedeutet, vermag der Priester auch nicht zu sagen, denn diese Reise sei für jeden Menschen eine eigene. Der beste Weg sei es jedoch, einen Menschen zu suchen, der gerade stirbt, und seiner Seele zu folgen.

Schließlich steht der Rabe auf und gibt den Helden ein Zeichen, ihm zu folgen – hinab in die *Halle des Todes*. Diese wird während der Zeremonie für alle anderen geschlossen.

MARBOS SÜßER KUSS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die finstere Halle des Todes wird nur von wenigen Fackeln erhellt. Es herrscht absolute Stille – selbst der Klang eures Atmens wird von den Wänden des riesigen runden Saales als Echo zurückgeworfen.

Die Statuen von Boron in der Mitte, Golgaris und Bishdaniel auf der einen, Marbo und Etilia auf der anderen Seite ragen über euch auf und lassen euch und die Welt winzig und unwichtig erscheinen. Hoch über euren Köpfen tanzen an einem hohen Fries die Toten mit Golgaris und dem Tod – und die Skelette scheinen dabei zu lachen.

Als der Rabe von Punin vor dem Altar steht, schlägt er seine Kapuze zurück. Sein Haupt gleicht mehr einem Totenschädel, die Augen liegen tief in den Höhlen, die Wangenknochen treten stark hervor. Er wendet sich um und schaut zur Boron-Statue auf. “Herr”, lässt er seine Stimme leise in der Halle ertönen, in der doch so selten gesprochen wird. “Dir empfehle ich diese Seelen an. Hüte und bewahre sie auf ihren Reisen durch dein Reich. Denn

sie kommen nicht als Schänder des Seelenfriedens, sondern als Hüter der Lebenden.”

Der Rabe wendet sich zu euch um. In der Hand hält er ein kleines Messer. Nacheinander sticht er jedem von euch in den Finger und sammelt jeweils einige Tropfen Blut in einer Schale. Schließlich gibt er von seinem eigenen Lebenssaft dazu. Dann stellt er das silberne Gefäß auf den Altar.

“Lasse diese Seelen sicher heimfinden. Meine Seele soll ihnen Licht in der Finsternis sein.”

Im Gegenzug füllt er eine andere Schale mit einer klaren Flüssigkeit. Der Erhabene betet still, als er vor einen jeden von euch tritt und ihm die Schale zum Trank anbietet. Dazu spricht er die Worte: “Nimm von Marbos Blut, das dich sanft in den Tod geleiten wird.”

Die Flüssigkeit riecht würzig und süß. Sie schmeckt nach Mohnkuchen.

Verweigert einer der Helden das Getränk, wird der Rabe von Punin mit der Zeremonie fortfahren, ihn dann aber fortschicken. Der betreffende Held nimmt nicht an der folgenden Reise teil, kann aber gleichzeitig andere Dinge tun.

Dies hat zur Folge, dass die Geschichte sich in einigen Bereichen anders entwickeln kann als vorgesehen. Das bedeutet für Sie umfangreiche Improvisationsarbeit und bringt das Problem einer dauerhaften Teilung Ihrer Spielgruppe mit sich, kann aber zu einem sehr interessanten Handlungsverlauf führen, wenn Sie und Ihre Gruppe die Nachteile in Kauf nehmen mögen.

Über die Suche der Helden und den Trank verkündet der Rabe schließlich Folgendes (und beantwortet weiterführende Fragen der Helden):

- Während die Helden die Seele suchen, wird er selbst das Ritual für die Heiligung des Stabes vorbereiten. Die Helden sollen Bruder Zyriaks Seele in die Rabengruft bringen, wo der Rabe die Schale mit dem Blut der Helden aufstellen wird: “Das Blut soll euch helfen, zu diesem Ort zu finden.”

- Ein paar Stunden nach der Einnahme von Marbos Blut werden die

Helden nach und nach in einen ‘todesähnlichen Schlaf’ gleiten.

- “Begeht euch vorher an einen sicheren Ort – am besten in meine Obhut. Denn ist euer Körper tot, werdet ihr ihn nicht finden, es sei denn, jemand hält euch die Totenwache. Wenn es euch recht ist, werde ich einen Diener Borons darum bitten, euch von nun an zu begleiten, um eure Körper notfalls herzubringen.”

- In Borons Hallen sind sie auf sich allein gestellt.

- Doch der Rabe hofft, Abhilfe geschaffen zu haben: “Ich habe meine Seele mit der euren verbunden. So solltet ihr auch ohne Golgaris Hilfe über das Nirgendmeer zurückfinden, um zurück in eure Körper zu gelangen.”

- Die Helden dürfen nicht allzu lange von ihren Körpern getrennt bleiben. “Jede Seele vermag unterschiedlich lange von ihrem Körper getrennt zu bleiben, bevor sie endgültig in Borons Hallen eingeht. Das Schwarze Buch sagt, dies seien höchstens fünf Tage. Andererseits heißt es, dass in Borons Hallen die Zeit nicht vergeht. Daher ist die Dauer eures Aufenthaltes dort nicht weiter von Belang – abgesehen davon, dass ihr dort noch nicht willkommen seid.”

- Die letzte Eröffnung sollte die Helden mit einer schockartigen Er-



kenntnis treffen: "Ich kann euch nicht genau sagen, wann euch der Todesschlaf einholen wird. Ihr werdet spüren, wie eure Körper schwächer werden. Spätestens wenn eure Wahrnehmung sich verändert und ihr Farben oder Töne seht oder hört, wo eigentlich keine sein sollten, ist es Zeit, euch in meine Obhut zu begeben."

Genau dies sind die Symptome, die Selindian Hal geäußert hat – so dass die Chance besteht, dass auch der Kronprinz des Reiches 'nur' in einem Todesschlaf liegt.

● Über Marbos Blut weiß der Rabe von Punin zu berichten, es handele sich um eine alte Rezeptur. Nur einige wenige Boron-Priestern (wie die Erhabenen der Boron-Kirche) kennen sie und könnten sie zubereiten, darüber hinaus noch ein paar einige Alchimisten – und vielleicht einige Schamanen.

● Im Prinzip ähnelt das Vorgehen der Helden der Boron-Liturgie MARBOS GELEIT, mit dem Unterschied, dass die Liturgie dazu dient, eine Seele vor Uthars Pforten geleitet, damit sie von Boron gewogen werden und in eines der Zwölf göttlichen Paradiese eintreten kann. Diese Liturgie aber würde nicht funktionieren – denn es gilt nicht, einen Sterbenden zu geleiten, sondern eine Seele zu finden. Und diese Seele wurde von Boron noch nicht gewogen oder in ein Paradies eingelassen – denn sie hat ihre Aufgabe noch nicht erfüllt.

Vermutlich werden die Helden nun in heller Panik die letzten Stunden vor ihrem Todesschlaf nutzen wollen, um zu sehen, ob Selindian eventuell gar nicht 'wirklich tot' ist. Denn die Wirkung von Marbos Blut lässt sich nicht wieder rückgängig machen (und der Rabe hätte dafür auch keinerlei Verständnis).

Bevor die Helden nun das Zerbrochene Rad verlassen, stellt der Rabe ihnen den jungen Geweihten Golgarian vor: Er hat den Auftrag, über die Helden zu wachen und ihre Körper zu bergen, wenn die Helden einschlafen, bevor sie einen sicheren Ort erreichen.

Der Priester begleitet die Helden von nun an und kann ihnen notfalls auch mit Informationen aushelfen, wenn Sie glauben, dass das angebracht ist. Er weiß allerdings auch nicht viel mehr über Marbos Blut als die Helden. Da er weiß, dass die Helden in besonderer Mission unterwegs sind, wird er keine ihrer Aktionen kommentieren oder sogar zu verhindern versuchen – außer sie verstoßen allzu sehr gegen Borons Gebote.

AUFDECKUNG EINER INTRIGE

TORONAYAS ERINNERUNG

Die einzige, die dem Kronprinzen ungefragt und unüberprüft Mittel verabreichen konnte, ist Toronaya Espenlaub, die Medica. Diese sitzt im Kerker in der Commandantur Punins und bleibt natürlich auch bei zweiter Befragung bei ihrer Aussage, nichts mit dem Mord zu tun zu haben und dem Kronprinzen bloß seine normalen Tinkturen verabreicht zu haben (beziehungsweise den Olginwurzbrei des Kronverwesers).

Toronaya glaubt fest daran, dass sie sich freiwillig eine Erinnerung hat auslöschen lassen, weil diese sehr schmerzhaft war. Kommen die Helden allerdings mit den Argumenten, dass Selindian möglicherweise gar nicht wirklich tot ist, sondern mit ihrer Hilfe als Geist umherirrt, wird sie einer Brechung der Beherrschung zustimmen. Verfügt kein Heldenzauberer über den Zauber BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, können die beiden Leibmagier Kronprinz Selindians (Elini von Mersingen und Knorrholt von Streitzig) einspringen – allerdings nur, wenn die Helden die offiziellen Kanäle bemühen, und das dauert. Zum Brechen des Zaubers ist die Probe um 16 Punkte erschwert, ein Blick in die Gedanken gar um 29 Punkte. Wenn den Helden die Probe nicht gelingt – seien Sie hart. Die Helden veranstalten gerade einen Wettlauf mit der Zeit, und der darf ruhig spannend verlaufen. Richten Sie es aber dennoch so ein, dass es den Helden spätestens im letzten Moment gelingt.

Auch weitere Möglichkeiten laufen nur über den offiziellen Weg: Einen Praios- oder Hesinde-Geweihten dazu zu bringen, ARGELIONS BANNENDE HAND oder SANKT GILBORNS BANNFLUCH zu wirken, oder Magier aufzutreiben, die mit der SF *Zauber vereinigen* (man kann im UNITATIO statt +1 den ganzen ZiP* beitragen) mithelfen können, sollte in Punin kein Problem sein – aber lange dauern. Und natürlich will Ancuiras Alfaran in der Kommandantur erst bei Graf Rondrian

und Prinzessin Ugdane anfragen, ob diese ein solches Vorgehen gutheißen. Und die beiden befinden sich gerade in einer Besprechung (die Helden müssen also selbst hineilen und um die Erlaubnis bitten). Der Priester möchte ganz genau wissen, um was für einen Fall es sich denn handelt, der bezahlte Magus ist prinzipiell theoretisch interessiert und ein wenig umständlich. In jedem Fall ist es aber dienlich, einen unbefangenen Priester dabei zu haben, wenn die Medica zum Sprechen gebracht wird.

Das Boron-Wunder BORONS SÜSSE GNADE kann nicht helfen, die Erinnerung wiederherzustellen – denn dafür ist der *Stab des Vergessens* nötig, und der ist ja seiner Kraft beraubt. Auf diesen Umstand kann notfalls auch Golgarian aufmerksam machen.

Der Bericht

Ist der MEMORABIA einmal gebrochen, berichtet die Medica zunächst erstaunt, dann entsetzt von den 'neuen' Erinnerungen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Es war nicht der Kronverweser, der mich aufsuchte und mir den Olginwurz-Brei gab. Das war eine ältere Frau mit grauem Haar in Magierroben ... und es war auch kein Olginwurz-Brei. Sie gab mir eine schwarze Phiole und meinte, ich solle das dem Prinzen ins Frühstück mischen und das blaue Fläschchen mit den Shurinknollenresten dort stehen lassen. Als ich mich weigerte, murmelte die Magierin etwas und gab mir den Befehl noch einmal – und ich habe es getan."

Die Medica bricht in Tränen aus und spricht unter Schluchzen: "Ich kannte die Substanz nicht. Aber sie duftete leicht nach Mohn. Als ich die Gemächer des Kronprinzen verließ, wartete die Magierin schon auf mich. Sie murmelte erneut einen Zauber – und dann wusste ich nur noch, dass der Kronverweser mir das Fläschchen für den Prinzen gegeben hatte und dass ich mir einmal die Erinnerung habe manipulieren lassen, um etwas Schlimmes zu vergessen. Oh, Ihr Zwölfe – was habe ich bloß getan?"

Die Tsa-Akoluthin bricht weinend zusammen.

SELBSTMORD

Wenn die Helden Kronverweser Dschijndar aufsuchen (und sei es, um ihm die freudige Nachricht zu bringen, er sei entlastet), finden sie ihn tot in seiner Zelle. Ein Schlauch Wein mit einem Grußkärtchen seiner Frau Yanis liegt neben ihm: »Bis in alle Ewigkeit stets die deine – Yanis«. Untersuchungen ergeben, dass der Trank mit Shurinknollengift versetzt ist.

Der giftige Wein stammt natürlich ebenfalls von Graf Eslam, der einen möglicherweise zu überzeugend unschuldigen Verdächtigen aus dem Weg schaffen wollte und musste. Das Kärtchen soll eine falsche Spur legen und andeuten, dass der Kronverweser das Gift von seiner Frau angefordert hat.

DIE MAGIERIN

Nach der Beschreibung von Toronaya Espenlaub können die Helden bei den Wachen der Eslamidenresidenz und an der Akademie zu Punin oder im Hesinde-Tempel tatsächlich nach einigen nervaufreibenden Stunden (!) der Nachforschungen herausfinden, um wen es sich bei der mysteriösen Magierin, die die Medica bezaubert hat, vermutlich handelt: Die fünfzigjährige Magistra *Sulhamin al'Arruq* stammt aus Fasar und hat in der dortigen Beherrschungsakademie gelernt. Ihr Zweitstudium absolvierte sie in Punin. Angeblich ist sie eine Koryphäe auf den Gebieten der Gedächtnismagie und Geisterbeschwörung. Sie hat einen jungen Lehrling namens Fipo.

Wo sie zurzeit ist, kann niemand genau sagen. Die Helden werden von der Akademie zum Hesinde-Tempel und von dort zu ihrer Pension geschickt.

Natürlich ist Sulhamin nicht mehr in Punin – sie begleitet Graf Eslam nach Norden. Die Helden können also höchstens ihre Habseligkeiten untersuchen, um weitere Hinweise zu finden. Dazu können sie offiziell oder heimlich Sulhamins Pensionszimmer im *Haus Boronsruh* in der Nähe des Hesinde-Tempels aufsuchen – der Betreiber *Ondilio Caramin* ist sehr darauf bedacht, Ärger mit allen offiziellen Stellen zu vermeiden.

Der Brief

Bei den wenig aussagekräftigen Habseligkeiten der Magierin (rote Zauberkreide, diverse Ingredienzien und harmlose Paraphernalia, einige magische Bücher) findet sich auch ein Brief, den die Helden mit Eslam in Verbindung bringen können, auch wenn er nicht unterschrieben ist.

*Verehrte Magistra,
der Bursche hat es versteckt. Direktes Vorgehen ist also nicht
angeraten. Ich kann nur davor warnen, selbst mit Euren
magischen Fähigkeiten direkt eingreifen zu wollen. Magi-
sche und weltliche Sicherheit ist außerordentlich effektiv. Vielleicht
sollten wir doch auf Euren Plan mit jenem Trank zurück-
kommen, um das Versteck herauszufinden.
Jegliche Spur zu mir muss vermieden werden. Den Offi-
ziellen muss ein akzeptabler Schuldiger präsentiert werden,
der Mittel und Grund hätte.
Und das alles schnell – denn ich werde in wenigen Tagen
auf eine diplomatische Mission aufbrechen müssen. Die
Durchführung bleibt also Euch überlassen. Natürlich wird
sich das auf Euren ohnehin lächerlich hohen Lohn noch
einmal positiv auswirken.
Lasst uns morgen zu bekannter Zeit und gewohntem Ort
über die Details sprechen. Bringt Eure Probe mit.
Euer Freund.*

Aus diesem Brief können die Helden einige Hinweise entnehmen:

- Der Verräter kennt den Haushalt des Kronprinzen und die magische Sicherheit außerordentlich gut.
- Er will selbst nicht in Verdacht geraten.
- Der Mörder sucht etwas, das Prinz Selindian versteckt hat. (Hierbei handelt es sich um das *Auge des Morgens*.)
- Der Verräter ist dann auf diplomatische Mission aufgebrochen. Theoretisch könnten das ja viele almadanische Diplomaten sein, doch die Helden kennen einen, dem sie selbst begegnet sind und auf den alle anderen Hinweise auch zutreffen: Graf Eslam.

Der Lehrling

Fipo, der Zauberschüler der Magistra, betritt erfreut das Zimmer seiner Lehrherrin, als die Helden es gerade untersuchen, denn er glaubt, die Magierin sei zurückgekehrt. Der Junge ist zwölf Jahre alt und bringt höchstens einen FLIM FLAM zuverlässig hin (sein BANNBALADIN funktioniert manchmal, lässt das Opfer aber für 1 SP aus den Augen bluten), ist also weder körperlich noch magisch eine Gefahr.

Der junge Almadaner hat ungemeinen Respekt vor seiner Lehrherrin, doch die Helden haben gute Chancen, ihn einzuschüchtern und die folgenden Informationen aus ihm herauszubekommen:

- Seine Herrin ist vor (vermutlich) zwei Tagen kurzfristig zu einer längeren Reise aufgebrochen. Das ist ungewöhnlich, weil sie nicht mehr so gerne reist (schon gar nicht im Hochsommer).
- Sie hat Fipo vor ihrer Abreise zum Aves-Tempel geschickt, um dort nachfragen zu lassen, wie denn die Straßen nach Gareth aussehen, da sie Gerüchte über einen schlechten Zustand der Reichsstraße vernommen hätte.
- Wohin genau die Magierin wollte, weiß Fipo nicht – doch sie hat ihre ganzen Utensilien zur Bannung von Geistern mitgenommen.
- Bei der Apotheke *Blaemendâl* (gleich um die Ecke) hat Fipo vier Flux Yagan-Nuss-Öl (ein die Ausdauer steigerndes Öl einer marasikanischen Nuss) sowie eine Heilsalbe gegen Scheuerwunden kaufen müssen (um das Scheuern des ungewohnten Sattels behandeln zu können).
- Des weiteren hat der Junge die Reitstiefel seiner Herrin herauskramen und fetten müssen – und das, wo doch seine Herrin seit einem Jahrzehnt nicht mehr auf einem Pferd gesessen hat.

LETZTE BEWEISE

Einige letzte Fakten können die Helden noch zusammentragen, bevor sie in Borons Arme fliehen.

- Graf Eslam hat die Totenwache an Selindians Leichnam (der mittlerweile im Tempel sein sollte) übernommen und sich Zeit für einen Abschied erbeten – er wollte nicht gestört werden.
- In der Nähe des Leichnams finden sich feine Wachsspuren einer rötlichen Beschwörungskerze. (Eslam hat hier die Maga Sulhamin den 'Geist' des Kronprinzen beschwören lassen, um ihn zu bewegen, den Aufenthaltsort des Auges des Morgens zu verraten, damit es 'geborgen werden kann'. Er hat dem Prinzen jedoch nicht verraten, dass man ihn wieder erwecken kann. Selindian hingegen verriet zwar, dass das Auge im *Tal der Kaiser* ist, nicht aber, wo dort genau – das will er dem Grafen erst dort verraten, und ihn bitten, alles Erdenkliche zu tun, um ihn in einen neuen Körper fahren zu lassen. Denn Selindian hat Angst vor dem Tod.)
- Sulhamin ist natürlich auch den Wachen oder Geweihten aufgefallen (je nachdem, wo der Leichnam sich befindet). Aber Eslams Wort hat genügt, um ihr den Weg zum toten Prinzen zu ermöglichen.

FLÜCHTIG

Suchen die Helden nun Graf Eslam, werden sie zunächst nicht fündig. In seinen Gemächern ist er nicht – tatsächlich fehlen sogar Gepäckstücke. Mit einigem Zeitaufwand (und nicht sofort) sollten die Helden dann erfahren, dass Graf Eslam Punin vor (vermutlich) zwei Tagen durch das Nordtor in aller Eile verlassen hat – zusammen mit einer Magierin, auf die Toronayas Beschreibung von Sulhamin passt.

Alchimie

In Eslams Zimmer finden sich allerdings alchimistische Phiolen mit den Etiketten jener Apotheke in Gareth, die Graf Eslam zu Beginn des Abenteuers 'für die Verwundeten' geplündert hat (siehe Seite 20). In einer schwarzen Phiole ist eine letzte Portion Marbo-Blut.

Rohajas Testament

Unter Eslams Dokumenten findet sich auch eine eigenhändige Abschrift von dem Passus in Rohajas Testament, wie die Königin es bei Prinz Storko hinterlegt hatte.

*Zudem möchten Wir, Rohaja, dafür Sorge tragen, dass
der Vater Unseres Kindes Erziehung und Hilfe
angedeihen lassen kann, selbst wenn Wir denn dereinst mal
vor den Dunklen Herrn getreten sind. Denn dieser
Bastard wird mir, so Tsa meine Gebete nicht erhört und
mir andere Kinder verwehrt, auf dem Thron nachfolgen.
Zu diesem Zweck, und um Eslam von Eslamsbad und
Punin auch ohne Traviabund die Möglichkeit zu geben,
meinem Kind und möglichen Erben auch als Regent den
Thron bewahren zu können, soll er nach meinem geliebten
jüngeren Bruder Selindian Hal in die Thronfolge des
Reiches Rauls der Familie von Gareth eingefügt
werden, der er ja ohnehin bereits angehört. Die Zwölfe
mögen verhüten, dass ich das Zeitliche segne, bevor ich
mein Kind habe aufwachsen sehen.*

Aus dem Testamentsabschnitt wird Folgendes deutlich:

- Rohaja hatte vor, ihr Verlöbnis mit Graf Eslam zu lösen – aus welchen Gründen auch immer.
- Trotzdem hätte Rohajas Kind ihr auf dem Kaiserthron nachfolgen sollen, falls sie keine weiteren Erben haben würde.
- Offensichtlich hat Rohaja Eslam so weit vertraut, dass sie diesen nicht für fähig hielt, gegen ihren Bruder zu intrigieren ... eine katastrophale Fehleinschätzung.

IN DEN TOD

ERSTE ANZEICHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Mann geht an dir vorbei und schlägt seinen Mantel trotz der Praioshitze enger um sich. In seiner Hand erblickst du eine Rose, die fast rot zu glühen scheint – als säße eine Lichtquelle im Innern des Blütenkelchs.

Nun, da du dich umschaust, entdeckst du viele kleine Dinge, die von der Farbe her unwirklich aus ihrer Umgebung herausstechen. Ein goldenes Praios-Amulett funkelt nur so vor Helligkeit, eine Brosche am Gewand einer edlen Frau leuchtet saphirblau, und die Steine einer Seitengasse wirken schwärzer und düsterer, als sie eigentlich sein sollten.

Es hat begonnen.

LETZTE TATEN

Die Helden sollten vor ihrem Todesschlaf herausgefunden haben, dass Eslam mit Sulhamin al'Arruq Punin durch das Nordtor verlassen hat. Den entsprechenden Stellen (Rondrigan, Alara, Ugdane) zu berichten, dass Eslam der Verräter und Selindian gar nicht tot ist, sollte allerdings im letzten Moment daran scheitern, dass auch der letzte Held zusammenbricht. Kommen die Helden auf die Idee, Golgarian darum zu bitten, eine entsprechende Botschaft weiterzugeben, wird er dies nur sehr widerstrebend versprechen, denn er mag sich nicht in politische Belange einmischen.

Er gibt den Helden aber den Hinweis, dass sie in körperloser Form auch im Diesseits reisen können und daher als Geister weitere Dinge unternehmen könnten. Sie dürften sich nur nicht allzu viel Zeit lassen, damit sie nicht in ihre Körper zurückkehren müssten, bevor sie den Weg in Borons Hallen gefunden hätten. Andererseits sei es geschickter, solche Dinge auch vor der Reise über das Nirgendmeer zu erledigen, da nachher ja hoffentlich die Seele von Bruder Zyriak in ihrer Begleitung sei.

Vermutlich werden es nicht alle Helden in die Obhut des Raben von Punin im Gebrochenen Rad schaffen, um eine Rückkehr in ihren Körper sicherzustellen. Aber dafür befindet sich ja Golgarian in ihrer Nähe.

DER FEHLENDE RING

Wo auch immer Selindian Hals Leichnam aufgebahrt ist, die Helden sollten in einem Wettrennen gegen die Zeit zu ihm vordringen. Vermutlich liegt er noch in seinen Gemächern in der Eslamidenresidenz oder wurde bereits zur besseren Konservierung und Totenwache in das Gebrochene Rad gebracht.

Die Wache teilt den Helden mit, Graf Eslam habe sich für die nächsten Tage zur Totenwache gemeldet und sei bereits einige Stunden bei dem Toten. Natürlich ist er nicht bei Selindian, da er kein Interesse daran hat, dass dieser in seinen Körper zurückfindet.

Ein unbedeutender Ring mit einem Fuchsornament fehlt allerdings, den der Kronprinz noch in jungen Jahren von seinem Vater König Brin geschenkt bekommen hat. Da der Ring ihm mittlerweile etwas zu eng war und er ihn ständig trug, ist einer der Finger an einer Stelle blass und eingeschnürt.

Besonders stimmungsvoll ist es, wenn nur noch einer der Helden den Leichnam erreicht und gerade feststellt, dass Selindians Ring fehlt, bevor er das Bewusstsein verliert. (Eslam hat das Schmuckstück an sich genommen, um Kontakt zu dem Geist des Prinzen aufnehmen zu können.)

DIE HELDEN GLEITEN IN DEN TOD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon lange seht ihr die Welt um euch herum nicht mehr so, wie sie sein sollte. Händler sind von grünen Schlieren umgeben, ein Hund verwandelt sich in einen blauen Blitz, der an euch vorbeihuscht, und ein streitendes Pärchen strahlt in gelbem Zorn. Dabei weichen die Schatten, und alles um euch herum wird greller, unerträglich grell. Schließlich scheint Dere nur noch aus Licht zu bestehen, und ein Stimmenwirrwarr zusammenhangloser Fetzen hallt um euch herum.

Dann verblasst das Licht um euch, Boron sei Dank. Auch die Stimmen werden leiser.

Überall ist nur Kälte.

Dunkelheit.

Stille.

JENSEITS DES SCHLEIERS (10. PRAIOS)

GEISTGESTALTEN

DIE ANDERE SEITE DER WELT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du fühlst ... nichts.

Kein Licht brennt in den Augen, kein Schmerz im Brustkorb, kein Jucken im Zeh. Du hast sämtliche Sinne abgestreift und hinter dir gelassen. Jetzt bist du nur noch Gedanke. Auch die Welt um dich herum hat sich verändert. Keine Möbel, Wände, Gestalten existieren mehr. Aus deiner Perspektive gibt es nichts Stoffliches. Dich umwabern Schatten und Nebelfetzen. Und dazwischen glü-

hen Farben und Muster in einem steten Wechselspiel. Du siehst einen rot-orange pulsierenden Flecken, der sich langsam von dir fort bewegt. Daneben windet sich eine gelblich grüne Spirale. Als du weiterschaut, siehst du eine sehr statisch-düstere Aura aus Braun und Schwarz. Die faszinierende Mischung daneben tanzt in allen Farben des Regenbogens an dir vorüber.

Doch all die Farben und Muster ziehen teilnahmslos an dir vorbei. Nichts und niemand nimmt Notiz von dir. Nirgendwo erkennst du etwas Vertrautes.

Du schwebst ohne Halt und Schutz im Nichts.

Völlig allein.

Die Helden verlassen als Geister ihre Körper. Doch den Umgang mit dieser Form der Existenz müssen sie erst einmal erlernen. Beschreiben Sie den Helden keine Orte mehr, sondern nur Farben (oder Töne) und Gefühle, oder auch gefühlsmäßige 'Eingebungen' wie Hass, Angst, Leidenschaft etc., die ihre Umgebung erfüllen.

Die meisten Gebäude sind nicht mit ausreichend Emotionen aufgeladen, um von den Helden als mehr als nur ein Schatten oder Nebelfetzen wahrgenommen zu werden. Nur uralte Gebäude, die stets demselben Zweck dienten, besitzen emotionale Abbilder, genauso wie Orte, die über kurze Zeit sehr starken Gefühlen ausgesetzt waren. Dazu gehören ein alter Kerker, eine Richtstätte, ein Schlachtfeld, eine alte Festwiese etc.

DIE EIGENEN KRÄFTE ENTDECKEN

Lassen Sie Ihre Helden ihre Kräfte langsam entdecken. Bei manchen hilft einfach der Wille, etwas zu bewegen – und schon kann man mit *Gegenstände beleben* Dinge telekinetisch manipulieren. In anderen Situationen könnte auch ein verzweifelter Wunsch der Auslöser für eine Kraft wie *Sikaryan-Raub* sein, oder Hass löst *Schaden auf belebte Materie* aus.

Vielleicht gerät ein geistreisender Held in eine Szene, in der eine Schurkin ein wehrloses Opfer in einer dunklen Gasse überfällt. ("Du spürst Furcht, entsetzliche Panik um das eigene Leben. Auf der anderen Seite fegst dich eine Welle der Schadenfreude und der Selbstsucht fast hinweg.") Hierbei könnte es diesem Helden zum ersten Mal gelingen, Opfer oder Täterin mit seinen Kräften zu manipulieren, zum Beispiel, indem er von einem der beiden Besitz ergreift (*Übernahme eines Körpers/Geistes*).

VERSAMMLUNG DER TOTEN HELDEN

Die Helden können sich kurz vor ihrem Todesschlaf voneinander getrennt haben und müssen sich erst wieder versammeln. Helden, die schon länger miteinander reisen (also die Kampagne bis hierher zusammen erlebt haben), fällt dies nicht allzu schwer.

DIE GEISTER PUNINS

Bereits in Punin können die Helden Begegnungen mit Geistern der Vergangenheit haben. Allerdings weist diese Stadt mit dem Hauptsitz des Puniner Boron-Kultes nur vergleichsweise wenige Geister auf. Im Folgenden finden Sie nur einige Vorschläge zu solchen Begegnungen; die Regeln für den Geisterkampf bei einer eventuellen Konfrontation entnehmen Sie bitte dem Kasten **Geister**. Die meisten der Geister, denen die Helden begegnen, sind Gefesselte Seelen. Es gibt aber auch gefährlichere Exemplare.

- Der dekadente Lustknabe des Sultans Ahulab y-ben Nazir namens *Al'Abastrim* wurde der bereits vor vielen Jahrhunderten von seinem Herrn stranguliert und hält sich immer noch in den Gemächern der Eslamidenresidenz auf, die heute dem König vorbehalten sind.

- Das Straßenmädchen *Viliana* wurde erst jüngst von einer eiligen Kut-sche überrollt.

- Der Giftmörder *Harmano* ermordete vor Dutzenden von Jahren in Punin mehrere Ehefrauen ermordete, bis er beim nächsten Versuch selbst zum falschen Becher griff (ein Nachtalp).

- Das Opfer eines Überfalls des Blutalrik, einer brutalen Verbrechergröße der Stadt, hat immer noch nicht recht begriffen, warum es nicht in Borons Hallen eingekerkert ist.

- Die zornige Seele der Tänzerin *Azila Saba Haniqis* ist den Helden möglicherweise bekannt und wurde vielleicht sogar von ihnen selbst

getötet, weil sie eine Geweihte des Namenlosen war (siehe das Abenteuer **Stein der Mada** – heute ist sie ein Spuk).

- Der Historienforscher hat zwar seinen eigenen Namen vergessen, möchte aber noch immer begeistert die Geschichte des Boron-Kultes erforschen.

- Die Artefaktzauberin *Luminix* wollte ein INFINITUM-Artefakt herstellen und ist nun auf ewig an einen Kerzenhalter gebunden ist (ein Spuk).

DER GEIST DES KRONVERWESERS

Wenn den Helden aus ihren Nachforschungen nicht ersichtlich ist, dass sie zum Tal der Kaiser müssen, um Selindian zu retten, können Sie ihnen in Gestalt des Geistes von Kronverweser Dschijndar einen konkreten Hinweis dorthin geben.

Beim Durchstreifen der Eslamidenresidenz (oder zur Not anderswo) sollte zumindest einer der Helden auf den Kronverweser treffen, der ja vor kurzem einen überraschenden Tod gefunden hat. Ihn treibt die Sorge um seine Familie um, zu der ja Selindian Hal zumindest eine Weile lang als Knappe gehörte. Dschijndar ist an die Residenz gebunden (wenn die Helden partout dort nicht hingehen, kann er sich immerhin in Punin bewegen, aber nicht darüber hinaus).

Er wird den Helden bestätigen, dass er sich nicht umgebracht hat, sondern dass dies zwei Wachen waren. Den Grund dafür kann er natürlich nicht nennen.

Tatsächlich ist er Selindians Geist kurz begegnet. Der Kronprinz habe gesagt, er glaube, Graf Eslam könne ihm vielleicht wieder ins Leben zurückführen. Dies müsse aber im Tal der Kaiser geschehen. Dorthin sei Selindian dann aufgebrochen.

Berichten die Helden Dschijndar, dass Selindian in Wirklichkeit nicht tot ist, ist seiner Aura die Erleichterung deutlich anzusehen. Der Kronverweser wird noch am Bett seiner kranken Tochter Corvina verweilen, bis diese gestorben ist, und ihr dann in Borons Hallen folgen.

ZUM TAL DER KAISER

Die geistreisenden Helden können versuchen, sich in Richtung Gareth zu orientieren, was ihnen am leichtesten fallen dürfte. Tatsächlich wissen sie intuitiv, wo jener Ort liegt – immerhin haben sie und andere in der Stadt erst vor kurzem Ereignisse erlebt, deren emotionale Nachwirkungen nur von jener der Ersten Dämonenschlacht übertroffen werden.

Bis Gareth kommen die Helden in ungefähr sechs Stunden, während Eslam und Sulhamin für die Reise nach Eslamsgrund (in dessen Nähe das Tal der Kaiser liegt) zweieinhalb bis drei Tage brauchen. In Gareth herrschen noch immer große Wellen von Schmerz, Leid, Panik und Tod, doch darin mischen sich auch Kraft, Entschlossenheit, Mitgefühl und Gemeinschaftsgeist: Gareth hilft sich selbst.

Von hier aus zum Tal der Kaiser zu finden ist wiederum eine andere Sache: pro Stunde können die Helden das Umland mit einer Intuitions-Probe +5 absuchen, bei deren Erfolg sie die düsteren Schatten der Totenstadt finden. Je nachdem, wann die Helden aufbrechen, könnten sie also sogar früher vor Ort sein als Eslam.

Alternativ könnten die Helden versuchen, den geistreisenden Kronprinzen Selindian zu finden (Probe immerhin nur +2), der bereits länger von seinem Leib getrennt ist und Eslam aus lauter Verzweiflung begleitet, um wieder in seinen Körper geleitet zu werden.

Je nachdem, wann die Helden in Punin abreisen und wann Sie sie auf Eslam stoßen lassen möchten, können Sie die Proben erleichtern oder erschweren.

GEISTER

MARBOS BLUT

Während *Boronwein* ein Rauschmittel und ein *Etilientrunke* ein Giftbecher ist, ist das sogenannte *Marbo-Blut* oder *Marbos Blut* fast unbekannt. Nur wenige tulamidische und alfanfanische Alchimisten und Boron-Geweihte kennen es – und natürlich einige ausgewählte Boron-Geweihte in Punin, darunter der Rabe.

Marbos Blut versetzt den Anwender in einen Todesschlaf beziehungs-

weise eine Todesstarre, so dass er wie ein gerade Verstorbener wirkt: Weder Puls noch Atem sind fühlbar, die Körpertemperatur senkt sich und eine leichte Totenstarre setzt ein.

Ursprünglich stammt die Pflanzensubstanz aus dem Regenbogengebirge, wo sie von Schamanen benutzt wurde, um Visions-suchenden die Befragung ihrer Ahnen zu ermöglichen – sprich, eine Geistreise.

Als Auswirkung des Todesschlafs lösen sich Geist (Astralleib als Summe von Charakter und Erinnerungen) sowie die Seele (Sitz von Kreativität und Entscheidungsfreiheit) vorübergehend vom Körper. Im Regelfall finden sie innerhalb von fünf Tagen wieder in den Körper. Sollte das nicht geschehen, ist der Körper wahrhaftig tot beziehungsweise der Astralleib zerfallen (siehe unten).

Faktisch bedeutet das für den Scheintoten, dass er ähnlich einem Geist zwischen den Welten existiert und die normale Welt auch nur durch seine Willenskraft manipulieren kann.

Bis der Scheintod eintritt

Eigentlich wird Marbos Blut freiwillig eingenommen. Eine unfreiwillige Vergiftung kann man über verschiedene Symptome bestimmen, die aber den meisten Medici, Peraine- und Tsa-Priestern und selbst Boron-Priestern unbekannt sind.

● **Schwächung des Körpers:** Nach Einnahme der Droge verfällt die körperliche Leistungsfähigkeit rasant. Pro Stunde sinkt die Konstitution um 1W2 Punkte, bei Misslingen einer KK-Probe zusätzlich auch noch die Körperkraft um 1 Punkt.

Sobald einer dieser Werte auf 0 gesunken, fällt der Anwender in den Todesschlaf. Dies bedeutet, dass die meisten Menschen fünf bis zehn Stunden brauchen, um nach dem Genuss des Marbo-Blutes zu 'sterben'. Als zusätzliche Auswirkung der Schwächung beginnt der Anwender nach dem Verlust der halben Konstitution bereits auszukühlen.

● **Einstimmung der Seele:** Die Seele des Anwenders beginnt, sich auf die jenseitige Welt einzustimmen. Hat ein Opfer des Marbo-Blutes nur noch ein bis zwei Punkte seiner Konstitution übrig, werden die normalen Sinnesindrücke nach und nach durch den Widerhall starker Emotionen in der Umgebung überdeckt. Helden, deren Wahrnehmung vor allem auf das Sehen konzentriert sind, nehmen diese Emotionen als Farben wahr, andere hören sie als Musik oder Klänge, wieder andere 'spüren' sie als zum Beispiel hart oder weich, rau oder glatt. Suchen Sie sich für jeden Charakter einen passenden Sinn heraus (oder für alle der Einfachheit den selben, optisch erweist sich da meist als am leichtesten zu beschreiben). Wichtig ist dabei nur, dass die Gefühlseindrücke, die man ja sonst nur ahnen kann, in einen der fünf Sinne des Menschen (Elfs, Zwergs ...) übersetzt werden, um sie erfahrbar zu machen. Die jeweiligen Farben oder Töne sind dann jedoch bereits Interpretationen des jeweilig sehenden Geistes, also keine absoluten 'Stimmungsfarben' o.ä. Zu den wahrgenommenen Gefühlen gehören übrigens auch die vorherrschenden Emotionen an bestimmten Orten: Ein Schlachtfeld wird düster und bedrohlich wahrgenommen, ein Rahja-Tempel leicht und fröhlich. Dabei prägen besonders intensive Gefühle ihre Umgebung auch für sehr lange Zeit, so dass der Ort eines fürchterlichen Massakers über Jahrhunderte von Schmerz, Angst und Schrecken geprägt ist.

● **Schärfung des Geistes:** Dem Anwender fällt es zunehmend einfacher, die jenseitige Welt wahrzunehmen, sobald seine Konstitution unter 5 sinkt. Magische und karmale Wahrnehmung wird erst um einen, dann zwei und schließlich drei Punkte erleichtert, während normale Sinnesindrücke immer verwirrender und von anderen Eindrücken überlagert werden. Dies äußert sich schließlich in einer zunehmenden Schmerz- und Lichtempfindlichkeit.

IN GEISTGESTALT

Die Trennung vom Körper

Die Trennung von Astralleib und Seele vom Körper dauert eine geraume Weile, in der der Betroffene nichts wahrnimmt. Dieser Vorgang dauert je nach Stärke des Astralleibes ein bis fünf Stunden (Selindian sollte ungefähr anderthalb bis zwei Stunden brauchen, Ihre Helden eher drei bis vier). Danach ist die Trennung so gründlich vollzogen, dass der Geist den eigenen Leib nicht mehr erkennt und ihn auch gar nicht mehr findet (siehe **Die Rückkehr**).

Zauberei und Götterwirken

Magie kann in diesem Zustand nicht gewirkt werden – dem Helden fehlt einfach der Körper, durch den er die Astralenergie fokussieren könnte. Ergreift ein Zauberer per *Übernahme eines Geistes* Besitz von

einem Magiebegabten (oder auch von einem Nichtzauberer, wenn er die SF *Verbotene Pforten* beherrscht), kann er auf dessen Astral- oder Lebensenergie zurückgreifen. Die Zauberei, die der Held spricht, sind aber seine eigenen. Gewürfelt wird auf die geistigen Eigenschaften des Helden (MU, KL, IN, CH) und die körperlichen des Besessenen (FF, GE, KO, KK). In jedem Fall verliert der Besessene dadurch aber 1W6 LeP und AsP.

Da Karma-Energie keine auf Sikaryan basierende Kraft ist, ist das Wirken von Liturgien ohne Körper sehr wohl möglich. In diesem Fall sollten Sie aber Aufschläge dadurch verteilen, dass der Held sich in einer ungewohnten körperlichen Situation befindet beziehungsweise ritualisierte Handlungen nicht vornehmen kann. Je nach Liturgie kommen Aufschläge von +3 bis +12 auf die Mirakel-Probe zum Tragen. Zudem können Sie festlegen, dass manche Liturgien nicht funktionieren, da die Umstände dies verbieten. Ein EHRENHAFTER ZWEIKAMPF zwischen Geistern bzw. zwischen Geistern und Menschen wird beispielsweise einfach dadurch ausgehebelt, dass eine Geist-Attacke selbst (ob nun durch *Gegenstände beleben* als unsichtbare Kraft mit einem Säbel oder durch die Geisterkraft *Schaden auf belebte Materie*) nicht den rondrianischen Lehren entspricht. Ein GÖTTLICHES ZEICHEN wird normal in der stofflichen Welt herbeigerufen, während ein HEILIGER BEFEHL nur manifestiert gewirkt werden kann – das Opfer muss den Befehl hören können.

Die Erscheinung

Ein Scheintoter ähnelt als Geist seiner normalen Erscheinung und trägt symbolische Kleidung – die seinem Charakter entspricht. Bei Helden mit enger Beziehung zu einem tierischen Aspekt (etwa einem nivesischen Wolfskind, einem Gjalskerländer Tierkrieger oder einem Elf mit enger Verbindung zu seinem Seelentier) könnte die Geistergestalt auch einige Merkmale des entsprechenden Tiers aufweisen.

Übrigens kann die Erscheinung eines Geistreisenden genauso wie ein normaler Geist wahrgenommen werden – mit ODEM, OCULUS, NEMEKATHS/MARBOS GEISTERBLICK, NEMEKATHS ZWIESPRACHE oder schamanistischen Ritualen.

Auflösung des Astralleibes

Eine Seele kann nur eine gewisse Zeit vom Körper getrennt sein. Der *Astralleib* (auch *Geist* genannt), der beides verknüpft, leidet unter der Trennung und löst sich langsam auf. Irgendwann ist er nicht mehr stark genug, um die Seele wieder an den Körper zu binden, und der Körper stirbt tatsächlich. Eine solche Seele findet im Regelfall selbst den Weg in die Vierte Sphäre (das Totenreich), andernfalls wandelt sie ruhelos durch die Welt.

Regeltechnisch verliert ein Geistreisender pro Stunde einen Punkt Sikaryan, wenn ihm eine Konstitutions-Probe misslingt. Wenn Ihre Spieler eine niedrige Konstitution haben oder über die Maßen viel Würfelpech, können Sie die Proben im Verlauf der Zeit ein wenig erleichtern, um einen Ausgleich zu schaffen. Am Anfang aber sollten die Helden mehrere Stunden auswürfeln und bei Misslingen einen Teil ihres Geistes davongleiten spüren.

Die Rückkehr

Um einer vom Körper getrennten Seele (oder von Boron oder den Ahnen zurückgesandten) die Rückkehr in selbigen zu ermöglichen, wird üblicherweise vom Schamanen oder Priester die *Totenwache* abgehalten. Schamanen singen und tanzen über den Leichnamen ihrer Stammesmitglieder, Boron-Geweihte beten an der Seite der Toten und reflektieren über ihr Leben, die Erinnerung an ihren Charakter etc. Dadurch wird der Körper des Geistreisenden mit spiritueller Resonanz aufgeladen und eine Bindung zum Astralleib hergestellt. Findet diese Totenwache nicht statt, kann ein Geistreisender meist seinen eigenen Körper nicht mehr wahrnehmen, da er sich in der Geisterwelt nur an emotionalen Abbildern der Wirklichkeit orientiert.

Daher wird der Rabe von Punin den Helden einschärfen, unbedingt in das Gebrochene Rad zu ihm zu kommen, sobald sie die ersten Anzeichen für den Wechsel spüren (Farben sehen, Musik hören etc.).

Dadurch wissen die Helden außerdem, wo sie ihren Körper suchen müssen – Selindian zum Beispiel würde zunächst versuchen, den Palast zu finden, weil er dort gestorben ist, und sich dann versuchen zu orientieren.

Reisen in Geistgestalt

Die Helden können in Geistergestalt auch in Gedankenschnelle reisen – sie 'bewegen' sich durch die Welt. Die Geschwindigkeit liegt etwa bei 50 Meilen pro Stunde. Dabei sind die Reisenden natürlich nicht stofflich und können auch nichts Stoffliches hochheben – es sei denn, sie können es mit Telekinese manipulieren.

Wahrnehmung

Durch die Trennung von Geist und Seele vom Körper haben die Helden keine Augen mehr, mit denen sie sehen können, keine Ohren zum Hören etc. Daher müssen sie sich auf das Sinnesorgan verlassen, das ihnen noch bleibt: ihre Seele. (Siehe alles weitere unter **Einstimmung der Seele** weiter oben.)

Das bedeutet, dass die Helden keine Worte hören, wohl aber den Sinn der Worte begreifen können (unabhängig von Sprachbarrieren), wenn diese mit dem nötigen Nachdruck vorgetragen werden. Durch feste Objekte können die Helden übrigens nicht sehen (sie nehmen sie als dunkle Schleier wahr), wohl aber gehen. Durch Lebewesen kann ein Geist nicht passieren, er kann nur versuchen, von ihm Besitz zu ergreifen.

Orientierung in der 'Welt'

Um sich anhand der Gefühlsbilder der Orte, Menschen und Gegenstände zu orientieren, sind Intuitions-Proben nötig (nach Meistermaßgabe erschwert oder erleichtert). Dabei ist es leichter, große Ansammlungen starker Gefühle zu finden als kleinere spezielle. Eine Schlachtfeld zu finden ist dementsprechend viel leichter als ein einfaches Wohnhaus. Auch wenn ein Ort wie Gareth Hunderte von Meilen entfernt ist, hat ein Held, der dort ein emotional aufrüttelndes Erlebnis hatte, eine Ahnung davon, in welche Richtung diese Stadt zu suchen ist (Probe –12). Zu einem Ort zu finden, an dem man noch nie war, ist dagegen schwieriger, hängt aber natürlich auch von dessen individueller Gefühlsintensität ab (das Tal der Kaiser zum Beispiel erfordert für die Helden eine Intuitions-Probe +5: Es ist ihnen vermutlich unbekannt, aber seit vierhundert Jahren mit intensiven Gefühlen und Gebeten aufgeladen).

Einen einzelnen Menschen zu suchen, hängt sowohl von dessen Persönlichkeit als auch von seiner Umgebung ab: Der Rabe von Punin ist inmitten einer fröhlichen Feier sicherlich einfach zu entdecken (–12), mitten im Boron-Tempel aber recht gut 'getarnt' (+12). Für die Identifizierung einzelner Personen können Sie gerne auch das Talent *Menschenkenntnis* einsetzen.

Wenn die Helden sich 'verlaufen' haben, können sie immer noch versuchen, die unsichtbaren 'Bewohner' der Welt um Führung zu bitten – wobei mancher Geist dafür auch eine Gegenleistung erwartet.

Kräfte

Wie ein normaler Geist verfügt auch ein Geistreisender über Kräfte, die denen von Spukgestalten nicht unähnlich sind (siehe auch **MGS 109ff**). Ein Geistreisender kann mehrere, theoretisch sogar alle diese Kräfte besitzen. Wenn einige Ihrer Helden extrem hohe Eigenschaftswerte haben, sollten Sie die Schwellen für einzelne Kräfte vielleicht etwas hochsetzen, damit nicht ein bis zwei Helden alle, andere aber nur eine besitzen.

Als Geister werden die Helden nur von Menschen in der stofflichen Welt wahrgenommen, wenn sie manifestiert sind – durch die Kraft gleichen Namens oder eine Beschwörung. Eine normale Kommunikation ist nur über die Kräfte möglich.

Mut 12 und mehr: Manifestation. Der Geist kann sich nach einer gelungenen MU-Probe manifestieren, also als durchscheinende Gestalt in der stofflichen Welt sichtbar werden und mit Anwesenden

sprechen. (*Wirkungsdauer:* tagsüber Mut-Wert in KR, nachts halber Mut in Minuten; *Kosten:* 3 Sikaryan-Punkte)

Klugheit 12 und mehr: Übernahme eines fremden Geistes. Kluge Geistreisende können die 'Befehlsgewalt' über eine andere Person übernehmen. Dazu ist eine KL-Probe nötig, die um die MR des Opfers erschwert ist. Pro Spielrunde muss eine weitere Probe abgelegt werden, bei der jedes Mal wieder Sikaryan verloren wird. Ist der übernommene Geist der eines Magiebegabten, kann der Geistreisende dessen Astralenergie für eigene Zauber benutzen (siehe S. 93). (*Wirkungsdauer:* 1 SR, Verlängerung jeweils möglich; *Kosten:* MR des Opfers in Sikaryan pro SR)

Intuition 12 und mehr: Übernahme eines Körpers. Der Geistreisende kann den Körper eines Opfers übernehmen. Im Gegensatz zur Übernahme eines Geistes ist sich das Opfer die ganze Zeit bewusst, was mit ihm geschieht. Je stärker sein Willen, desto schwieriger ist das Unterfangen: Bei einem Schlafenden oder berauschten Opfer ist nur eine einfache Intuitions-Probe nötig, bei einem wachen und ungeprüften Geist wird pro Stunde eine konkurrierende Probe abgelegt und der Gewinner erhält die Herrschaft. Bei einer Körperübernahme ist aber diese neuerliche Herrschaftsprüfung nicht mit weiteren Sikaryan-Kosten verbunden. (*Wirkungsdauer:* unbeschränkt; *Kosten:* MR des Opfers in Sikaryan)

Charisma 12 und mehr: Geisterführung. Der Geistreisende kann andere Geister (Spuke, Nachtalpe, Gefesselte Seelen, aber auch Mindergeister und andere Geistreisende) wie mit einem BANNBALADIN beherrschen. Dazu muss ihm eine Charisma-Probe gelingen, die um den Austreibungswert oder den halben Charisma-Wert des Opfers erschwert ist. (*Wirkungsdauer:* eine Anzahl Spielrunden, die dem Charisma-Wert des Reisenden entspricht; *Kosten:* halbes Charisma beziehungsweise Austreibungswert in Sikaryan-Punkten)

Fingerfertigkeit 12 und mehr: Gegenstände beleben. Nach einer gelungenen FF-Probe kann der Reisende Gegenstände bewegen, die zusammen höchstens seinen FF-Wert in Stein wiegen dürfen. Möglich ist es, die Gegenstände einfach schweben zu lassen, aber auch, sie bestimmte Bewegungen durchführen zu lassen (bei komplexen Bewegungen können weitere FF-Proben über das Gelingen entscheiden). Mit dieser Kraft sind auch Attacken möglich, allerdings nur jede zweite KR eine. (*Kosten:* Gewicht in Stein mal Dauer in Minuten – eine sekundenschnelle Bewegung eines schweren Gegenstands kostet also nur 1 Sikaryan-Punkt.)

Gewandtheit 12 und mehr: Schaden auf unbelebte Materie. Wenn dem Geistreisenden eine GE-Probe gelingt, verursacht er pro eingesetztem Sikaryan-Punkt 1W6 Punkte Schaden an unbelebter und nicht geweihter Materie. (Die Strukturpunkte einzelner Gegenstände müssen Sie im Zweifelsfall selbst festlegen. Als Größenordnung hat ein Glasfläschchen 1 StP, ein irdener Teller 3 StP, eine einfache Brettertür 30 und eine stabile Außentür 50.) Bei magischer Materie werden die pAsP der Verzauberung auf die GE-Probe aufgeschlagen, die StP des Objekts betragen 10 x pAsP *zusätzlich* zu den normalen StP des Gegenstandes. (*Kosten:* 1 Sikaryan-Punkt pro 1W6 SP)

Konstitution 12 und mehr: Sikaryan-Raub. Durch eine gelungene KO-Probe (erschwert um die halbe Konstitution des Opfers) kann der Geist einem Menschen Sikaryan rauben, um es seinem eigenen Vorrat zuzuführen. Raubt der Reisende einem Menschen auf diese Weise sämtliches Sikaryan, erschafft er damit einen Vampir. Generell wird dieser Raub des Seelenhauchs Sumus als Frevel an den Göttern angesehen. Je nach Glauben des Reisenden könnte er sogar ein Mal des Frevlers erhalten oder, im Falle eines Tsa-Priesters, sogar seine Weihe verlieren. Wenn Sie möchten, können Sie dem Geistreisenden mit dieser Fähigkeit auch gestatten, Sikaryan auf andere Geister zu übertragen – zu denselben Kosten. (*Kosten:* 1 Konstitutions-Punkt pro 1W6 geraubte Sikaryan-Punkte. Fällt die KO dabei unter 12, bleibt die Kraft trotzdem erhalten.)

Körperkraft 12 und mehr: Schaden auf belebte Materie. Bei einer gelungenen KK-Probe richtet der Reisende pro zwei eingesetzten Sikaryan-Punkten 1W6 Punkte Schaden an einem Lebewesen an. (*Kosten:* 2 Sikaryan-Punkte pro 1W6 SP)

Geisterkampf

Möglicherweise geraten Ihre Helden in Geistgestalt mit anderen, echten Geistern aneinander. Dafür sind nur wenige Anpassungen nötig:

- Die Initiative bleibt gleich.
- Die Lebensenergie in Geistgestalt ist das aktuelle Sikaryan.
- Die Attacke wird mit dem Mut-Wert gewürfelt.
- Eine Parade wird auf Intuition abgelegt.

● Der Schaden in SP ist das Charisma.

● Rüstungsschutz ist die doppelte MR.

Kampfmanöver sind irrelevant. Verwenden Sie für die gegnerischen Geister die Werte aus MGS oder leiten Sie welche im Vergleich zu Ihren Helden ab. Gefesselte Seelen haben zum Beispiel keine Kampfwerte, hier müssen Sie den Helden gemäß Werte entwerfen. Für Nachtalpe sollten Sie einen Charisma-Wert festlegen, um den Schaden gemäß der MR Ihrer Helden anzupassen.

AUFERSTEHUNG (10. BIS 13. PRAIOS)

IM TAL DER KAISER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkel wabert ein Tal vor euch, ganz in Schwärze und Düsternis gehüllt. Wie im Boron-Tempel zu Punin herrscht hier kein Fünkchen Freude, kein bisschen Leidenschaft, keine Helligkeit. Fast meint man, bereits in Borons Hallen zu stehen, statt sich noch auf Deres Antlitz zu bewegen. Auch die meisten Lebewesen, die sich hier aufhalten, gleichen eher einem Nebelschweif als einem Wesen voller Lebenskraft.

Dennoch entdeckt ihr einige wenige Farbtupfen in dem dunklen Einerlei, und auf diese haltet ihr zu.

Die Helden haben das Tal der Kaiser entdeckt und möglicherweise bereits Graf Eslam vom Yaquirtal ausfindig gemacht. Dieser hat als Angehöriger der Familie von Gareth mühelos Zugang zu den Grabstätten der toten Kaiser erhalten und macht sich nun zu einem stillen Ort auf, wo er Selindians Seele beschwören und schließlich vernichten kann. Vor Ort hat der Kronprinz ihm das Versteck des Auges des Morgens verraten – das sich im Grab seines Vaters befindet, in den Armen von König und Reichsbehüter Brin von Gareth. Nun versucht die Magierin, den Geist Selindians permanent zu bannen – mit einem GEISTERBANN.

DIE GRÄBER

Im Tal der Kaiser sind einige Herrscher des Mittelreichs seit Kaiser Eslam I. begraben, unter dem das Tal angelegt wurde. Hier liegen Eslam I., Tolak, Eslam II., Eslam III., Bodar I., Bodar II., Eslam IV. (leer), Eslam V., Valpo der Trinker, Barduron, Perval, Bardo, Cella, Reto, Hal (leer) und Brin (noch voller Trauer).

Eigentlich ist jedes Grab mit wirksamen Fallen und Schutzfunktionen ausgestattet, die jedoch von eingeweihten Boron-Geweihten außer Kraft gesetzt werden können, wenn sich ein Angehöriger der kaiserlichen Familie in ein Grab begibt.

Unruhige Seelen

Auch im Tal der Kaiser gibt es unruhige Seelen, die sich entweder den Exorzismus-Versuchen der anwesenden Boron-Geweihten widersetzt oder sich bis jetzt gut vor den Augen der Sterblichen verborgen haben.

- Die Steinmetze Maline und Odilbert wurden bei den Arbeiten an Kaiser Valpos Grab im Liebesspiel von einer einstürzenden Mauer erschlagen.
- Thalina, die trauernde Mätresse Bodars I., starb vor Kummer.
- Der Junge Arlan, Sohn einer Arbeiterin, stürzte in eine Grube.
- Der Attentäter Firunian wollte Kaiser Perval ermorden und wurde zur Strafe in dessen Grab lebendig eingemauert (ein Nachtalp).
- Die Grabräuber Larinu, Jikhbar, Lhon, Aischa und Verigonil gingen an den Schutzmechanismen der Gräber zugrunde (alles Nachtalpe).
- Kaiser Perval ist an sein Turnierbanner gebunden (ein Spuk).

Die Helden können versuchen, einen oder mehrere Geister zu 'bestechen', um sie auf ihre Seite zu ziehen: ewiger Seelenfrieden gegen ein bisschen Hilfe im Kampf gegen ein paar Menschen. Aber wehe dem Helden, der nicht in körperlicher Form zurückkehrt, um sein Versprechen zu halten! Lassen Sie die Helden auf hilfreiche und auch auf bössartige Geister treffen.

DER VERRÄTER

Eslam ist mit Sulhamin nicht allein in Brins Grab – er hat sich zwei bis drei Wachen mitgenommen, die in Rufweite warten. Allerdings wird er sei erst herbeirufen, wenn sein Leben bedroht ist, denn dann muss er unbequeme Fragen beantworten.

DAS GRAB DES REICHSBEHÜTERS

Brins Grab, von der Puniner Architektin Asfalia de Lana gebaut, hat einen zwölfeckigen Grundriss. Merkwürdige Winkel, geheime Räume, zyklische Säulen und furchterregende Schächte prägen den Bau. Von den vier Arbeitern, die hier während der Bauarbeiten verschollen sind, sind noch immer mindestens zwei als Spuk zugegen.

EINEN GEIST ZU RUFEN

Die Helden kommen zum Geschehen, als Eslam und Sulhamin Selindians Geist bereits beschworen haben. Den Aufenthaltsort des Auge des Morgens hat das Gespann von Selindian mittels einer Befragung und BLICK IN DIE GEDANKEN erfahren.

Während Eslam sich auf die Suche nach dem Schwarzen Auge macht, das der Kronprinz auf der Anreise hier versteckt hat, bereitet Sulhamin ihr zweites Ritual vor: den GEISTERBANN. Kommen die Helden hinzu, könnte die Magierin sie am *Warnenden Leuchten* ihrer Kristallkugel bemerken, die rot aufglüht, falls jemand in der Nähe Hass oder Mordabsichten gegen sie hegt. Zur Not könnte sie auch auf eine Ahnung hin einen ODEM wirken.

Sobald sie die Anwesenheit der Helden feststellt, beginnt sie mit dem GEISTERBANN, auch wenn Eslam das Auge noch nicht gefunden hat.

WIEDERVEREINIGUNG MIT DEM KRONPRINZEN

Selindian Hals Aura schimmert vor Erleichterung, sobald die Helden ihn gefunden haben. Seine farbige Geistgestalt entspricht fast vollständig seiner weltlichen, mit der Ausnahme eines schwarzen (liegenden) Halbmondes auf der Stirn, der einem Loch ins Nichts gleicht und von der Größe her an ein Paar aufgemalter Hörner erinnert.

Selindian fragt die Helden, warum sie auch tot sind, und wird noch viel glücklicher sein, wenn die Helden ihm mitteilen, dass er wieder in seinen Körper zurückkehren kann. Sein Sikaryan ist durch die lange Trennung von seinem Körper schon fast aufgebraucht. Die Helden sollten ihm per *Sikaryan-Raub* etwas zukommen lassen, damit er es noch 'nach Hause' schafft. Wenn Ihre Helden auch bereits stark geschwächt sind, sollte Selindian allerdings nicht völlig kraftlos sein.

EINEN GEIST ZU BANNEN

Die Magierin Sulhamin legt im Grab König Brins ihr Entschwörungspentagramm mit fünf Entschwörungskerzen an, die die Bannung erleichtern sollen. Die Entschwörung dauert lediglich eine Spielrunde (ca. 5 Minuten), die die Helden nutzen sollten, um gegen sie und Eslam vorzugehen.

EIN UNGLEICHER KAMPF

Leider ist das erste, was die clevere Magierin getan hat, einen *Schutzkreis gegen Geister* (SRD 67f.) zu errichten, in den sie sich gemeinsam mit Eslam nun zurückgezogen hat. Dieser Kreis hält alle Geister (und geistergestaltigen Helden) sowie deren Kräfte ab, so lange deren Magie-

resistenz kleiner als 6 ist. Helden mit höherer MR können also zu der Maga durchdringen und versuchen, sie und Eslam mit ihren Kräften aus dem Kreis herauszudrängen, damit auch die anderen in den Kampf eingreifen können.

Alternativ könnte ein Held Besitz von einem Wächter ergreifen, der den Schutzkreis durchbricht, indem er mit der Schuhspitze den Kreis verwischt oder schlicht Eslam oder Sulhamin angreift.

Graf Eslam führt einen magischen Dolch und besitzt eine Portion Bannpulver (Qualität F), um eventuell angreifende Geister sichtbar zu machen und dann angreifen zu können.

Wenn die Helden zu schnell und gut vorgehen, können sie erkennen, dass Sulhamin als Meisterin ihrer Kunst die Zauberdauer des GEISTERBANNES zu halbieren beginnt. Die Magierin hat ihren Geist vor der Beschwörung mit dem *Eisernen Willen I und II* gegen *Beherrschungs-, Einfluss-, Hellsichts- und Verständigungsmagie* geschützt.

Graf Eslam vom Yaquirtal

MU 14 KL 14 IN 13 CH 15 FF 12 GE 12 KK 11 KO 11
Dolch: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+1 DK H
LE 36 AU 36 KO 11 RS 0 GS 7 MR 5

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Binden, Finte, Linkhand

Sulhamin al'Arraq

MU 15 KL 15 IN 13 CH 13 FF 12 GE 11 KK 11 KO 10
Magierstab: INI 10+W6 AT 13 PA 10 TP 1W+2 DK NS
Faust: INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W (A) DK H
LE 31 AE 53 AU 29 KO 10 RS 0 GS 7 MR 6/13*

Ausgewählte Zauberei: Analys 11, Armatutz 7, Balsam 8, Band und Fessel 9, Beherrschungen brechen 12, Blick in die Gedanken 13, Blitz dich find 7, Einfluss bannen 10, Fulminatus 11, Gardianum 9, Geisterruf 16, Geisterbann 15, Horriphobus 15, Ignifaxius 11, Imperavi 15, Klarum Purum 12, Memorabilia 13, Odem 9, Psychostabilis 12, Respondami 13, Sensibar 10, Somnigravis 12

Relevante Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Eiserner Wille* I und II (nach 1 KR Konzentration, kostet 1W6 AuP), Konzentrationsstärke (Zauberprobe bei Störung –7), Kraftkontrolle (spart bei jedem Zauber 1 AsP), Verbotene Pforten; *Kugelzauber:* Bindung, Brennglas, Schutz gegen Untote, Warnendes Leuchten, Kugel des Hellsehers, Orbitarium; *Stabzauber:* Apport, Bindung, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus, Kraftfokus, Merkmalsfokus (Geisterwesen)

SELINDIANS RETTUNG

Selindians Gestalt beginnt, sich zu verändern, durchscheinend zu werden, zu flackern. Kurz bevor es Sulhamin gelingt, Selindians Geist ewig zu vernichten, sollten die Helden das Bannritual stören – entweder, indem sie die Magierin töten, Besitz von ihr ergreifen oder sie derart aus der Konzentration bringen, dass sie den Zauber verliert. Wie die Helden das Finale beenden, wird Ihre Runde entscheiden. Möglicherweise töten die Helden sowohl Eslam als auch Sulhamin.

Das Auge des Morgens

Hat Eslam das Auge des Morgens vor einem Kampf noch nicht aus seinem Versteck holen können, könnten die Helden jetzt einen übernommenen Körper dazu benutzen, das nachzuholen. Es ist aber auch denkbar, dass sie das Auge vorerst in dem sicheren Versteck lassen wollen, denn mit dem Tod von Eslam und Sulhamin ist die Gefahr eines Diebstahls vorerst gebannt. Das hätte vor allem auch den Vorteil, dass die Helden sich keine Gedanken darüber machen müssen, wie sie das schwere Artefakt in Geistgestalt nach Punin transportieren (mehr dazu weiter unten).

Sobald sie sich aber entscheiden, das Auge zu bergen, verrät Selindian ihnen das Geheimnis, wie sie das Geheimfach öffnen können: "Im Hochzeitsfries meiner Eltern ist in der Menschenmenge das Gesicht eines unbekannten Helden zu sehen. Darauf muss man drücken, um die Tür zu einer Geheimkammer zu öffnen. Aber Vorsicht – einige andere Gesichter lassen sich ebenfalls drücken, lösen aber Fallen aus." Selindian selbst könnte den richtigen Kopf natürlich erkennen, besitzt jedoch im Moment nicht die Kraft, einen Körper oder Geist zu übernehmen, und wird später nicht die Zeit haben, noch einmal ins Tal der Kaiser zu reisen.

Wenn die Helden vor dem Fries stehen, müssen sie nach dem 'unbe-

kannten Helden' suchen. Und tatsächlich – vielleicht war ja sogar einer Ihrer Helden daran beteiligt, einen Giftanschlag auf Brin zu vereiteln (siehe das alte Abenteuer **Die Verschwörung von Gareth**) oder hat sich anderweitig an dem König verdient gemacht und wurde aus Dank in diesem Fries verewigt. Vermutlich jedoch müssen auch die Helden raten, wenn ihnen keine Probe auf *Etikette* +12 oder *Staatskunst* +7 gelingt, um aus den bekannten politischen Gesichtern von vor fast dreißig Jahren eines herauszusortieren, das unbekannt ist.

Gelingt die Probe nicht, erwischen die Helden bei 1–4 auf W20 den richtigen Knopf. Bei 5–10 wird ein doppelter KUGELBLITZ ausgelöst, bei 11–15 ein SCHWARZ UND ROT (ZfP* 18 für 12 Stunden) für insgesamt vier Opfer, bei 16–18 ein AEROFUGO VAKUUM (3W6 SP/KR für 16 KR) und bei 19–20 ein AUGES DES LIMBUS, bei dem der Held den Wirtskörper hoffentlich noch schnell genug verlassen kann. In allen Fällen saust ein Fallgitter vor den Eingang und versperrt den Weg für eine schnelle Flucht in physikalischer Form. Das Gitter kann von außen einfach durch einen Hebel geöffnet werden, aber der Vorgang alarmiert natürlich die Wachen und Priester.

Beim richtigen Knopf öffnet sich die Klappe zu einer kleinen Geheimkammer. Darin befinden sich neben dem Auge des Morgens unter anderem auch:

- das Bild *Emer auf dem weißen Ross*, das Brin sich von der noch jugendlichen Prinzessin hat anfertigen lassen.
- die Reste des zerstörten Streitwagens, mit dem der junge König am letzten Donnersturm-Rennen teilnahm.
- die zerbeulte Rüstung des Königs, mit der er vor Eslamsbrück gegen die Orks kämpfte.
- der gesplattete Helm von der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden
- ein vor Jahren von Rohaja geschnitztes Holzpferd

Die Seelen der Toten

Eventuell wird Graf Eslams oder Sulhamins Geist selbst zu einer ruhelosen Seele, die nach Rache dürstet. Und möglicherweise sind es die Helden, an die er gebunden ist und die sich zu einem späteren Zeitpunkt noch mit ihm auseinander setzen müssen.

Da die 'Entstehung' eines ans Diesseits gebundenen Geistes nicht in Sekundenschnelle vonstatten geht, sollten Sie davon Abstand nehmen, Eslam oder Sulhamin gleich als Geister erscheinen zu lassen, die, kaum erschlagen, sich mit ihren Kräften auf die Helden stürzen. Wenn Sie allerdings der Meinung sind, Ihre Helden seien in dem Kampf zu 'leicht davongekommen', können Sie diesen Weg natürlich beschreiten, statt sich die Rache des Grafen für später aufzusparen.

Ein ungewöhnlicher Transport

Wenn die Helden das Auge des Morgens aus seinem Versteck geholt haben, müssen sie nun irgendwie dafür Sorge tragen, dass es wohlbehalten nach Punin gebracht wird. Wie sie dies bewerkstelligen, sei ihnen überlassen. Vielleicht ergreifen sie von Eslam Besitz und versuchen, ihn und das Auge des Morgens im steten Ringen mit dessen Geist nach Punin zu schaffen. Zur Not sind noch Boron-Geweihte oder Wachen da, die denselben 'Zweck' erfüllen können. In diesem Fall sollten Sie aber genau den Sikaryan-Verlust der Helden nachhalten, die die zweieinhalb Tage (mindestens 36 Stunden!) währende Reise fast vergehen lassen dürfte. Ohne *Sikaryan-Raub* erscheint das kaum möglich (und wenn die Helden zu günstig würfeln, sollten Sie die Proben deutlich verschärfen). Haben die Helden von einem Geist Besitz ergriffen, werden sie feststellen, dass sie nicht müde werden und den besseren Körper zu seinen äußersten Leistungen treiben können.

Haben die Helden nur noch wenig Sikaryan übrig, könnten sie alternativ einem Boron-Geweihten oder einer Wache erscheinen und versuchen, diese in einem umständlichen Gespräch davon zu überzeugen, das Auge nach Punin zu bringen. Auf der anderen Seite sollten die Helden natürlich selbst für die Sicherheit des Auges sorgen und dessen Reise durch das Reich besser geheim halten.

HEIMKEHR EINES PRINZEN

Bevor die Helden die finale Queste in Borons Hallen erfüllen können, müssen sie dafür sorgen, dass Selindian wieder heim in seinen Körper

findet. Dazu müssen sie jemanden aufspüren, der den Leichnam erreichen kann und über dessen Leichnam Gebete, Klagen oder Erinnerungsgeschichten anstimmt. Dies könnte der Rabe von Punin sein, wenn sich Selindians Leichnam im Gebrochenen Rad befindet, oder Rondrigan, Alara oder Ugdane (die alle ein Interesse daran haben, den Jungen zurückzubekommen). Selindians Glück, wieder am Leben zu sein, bekommen die geistergestaltigen Helden hautnah mit – und auch seine Qualen, weil das Marbo-Blut bei Selindian nach dem Erwachen so heftige Magen- und Bauchkrämpfe verursacht, dass er sich übergeben muss.

Am Tag darauf sind in ganz Punin Gerüchte über die Totenreise des Kronprinzen zu hören, die ihm im borongläubigen Almada viele Sympathien einbringt.

SEELENQUAL

IN BORONS HALLEN

DER ÜBERGANG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder verdichten sich die Schatten um eine Menschenseele, die ihr derisches Dasein bald beendet hat. Wellen von Fieberhitze und Leid schwappen über euch hinweg, als ihr erkennt, dass dieser Mensch nur noch ein schwaches Lebensfünkchen in sich birgt. Schließlich erlischt auch dieses.

Ihr hört ein unbestimmtes Flüstern, das keine Worte bildet und doch zu eurer Seele spricht. Schatten, Vergessen, Stille liegen darin und rufen nach euch. Eine Spannung liegt in der Luft, die doch sämtliche Sorgen wegwischt und Geborgenheit verspricht.

Die Dunkelheit lockt und wirbt um euch, umfasst euch, zieht euch in ihren Schlund. Das einzige, was ihr tun müsst, ist loslassen.

Schwärze umfasst euch, und ihr seht und spürt nichts mehr. Allein ein Rauschen ist zu hören, das rhythmisch an- und abschwilt. Sind es Golgaris Schwingen? Hört ihr die Fluten des Nirgendmeeres? Oder den Herzschlag Tausender Menschen?

Doch auch dieses Geräusch verebbt langsam.

Der Tod hat euch.

Das einzige, was euch jetzt noch gegenwärtig ist, sind gemurmelte Worte, Gebete – die Stimme des Raben von Punin.

Während sich die Helden in Borons Hallen aufhalten, vergeht in Punin übrigens nur ein Herzschlag. Daher verlieren sie weder Sikaryan noch Zeit. Der Rabe von Punin ist den Helden derweilen ein Anker, damit sie in die Dritte Sphäre zurückfinden.

BEGEGNUNG IN DER ERINNERUNG

Was dieser Abschnitt *nicht* liefern soll, ist eine definitive Beschreibung von Borons Hallen. Das Jenseits, die Ewiggrüne Ebene, das Land hinter der Sonne, Tairachs Totenhallen – sie alle behalten nebeneinander Recht und Bedeutung. Die Helden tragen ihre Jenseitsvorstellung mit sich und werden nur einen kleinen Teil des Totenreichs 'sehen', das aus Repräsentationen ihrer Erinnerungen besteht. Tatsächlich braucht dieser Teil des Abenteuers von Ihrer Seite aus einen Gutteil zusätzlicher Vorbereitung pro Held.

● Machen Sie sich Notizen über die Vergangenheit Ihrer Helden. Wenn keine Jugendbekanntschaften festgelegt oder die Eltern unbekannt sind, entwerfen Sie einige wenige zusätzliche Figuren, die den Charakter geprägt haben könnten.

● Überlegen Sie sich zudem für jede der Figuren eine prägnante Szene (wie einen katastrophalen Unfall, einen Schlachtentod o.ä.), in der sie Ihrem Helden begegnet ist, und einen möglichen Konflikt, der damals stattgefunden hat. Und wenn es nur die früh verstorbene Mutter ist, die unter Tränen bedauert, dass sie nicht länger für ihren Sohn da sein konnte.

● Der Held erlebt die Szene zunächst nur passiv, kann sich dann aber daraus lösen und darin bewegen, so dass er Dinge herausfindet, die er vorher nicht wahrnehmen konnte. Dies könnte zum Beispiel die Beobachtung sein, wie jemand dem 'krank' gestorbenen Vater / Bruder /

RITUALVORBEREITUNGEN

Der Rabe von Punin befindet sich derweilen über dem Stab des Vergessens im Gebet. Die Zeremonie, die er vornimmt, wird ihn viel Kraft kosten – körperlich wie geistig. Erscheinen ihm die Helden, wird er sein Gebet kurz unterbrechen, um sie zur Eile zu ermahnen.

DIE STERBENDE SEELE

Tatsächlich nähert sich in der Eslamidenresidenz der Tod der jungen Corvina di Rastino, den die Helden für den Übergang in Borons Reich nutzen können. Wer dort tatsächlich gestorben ist, werden sie erst auf der Reise zur oder in der Vierten Sphäre herausfinden.

Freund Gift in den Weinkelch streut, als in der tatsächlichen Situation alle abgelenkt waren.

Nehmen Sie sich bei dieser Szene unbedingt jeden Helden einzeln vor, auch wenn das länger dauert. Denn jeder Held taucht in die eigenen Erinnerungen und begegnet den Seelen der Toten, die er gekannt hat. Erst, wenn alle Bruder Zyriaks Seele begegnet sind, vereint sich die Gruppe wieder.

Aufgefädelte Perlen

Jeder Held wird sein Leben noch einmal durchleben – natürlich in einem von Ihnen gerafften Schnellverfahren. Dies kann mit frühesten Erinnerungen beginnen, von denen der Held keine aktive Kenntnis besitzt – etwa mit Wärme- und Geborgenheitsgefühlen an eine früh gestorbene Mutter, die er nie kennen lernte. Schließlich sollten kurze Szenen der Kindheit und des Heranwachsens folgen, in denen Sie sich Bestandteile der Hintergrundgeschichte Ihres Helden herausgreifen können. Vielleicht möchten Sie dann Szenen aus anderen Abenteuern einflechten, die für den Helden von Bedeutung waren, bis Sie schließlich zu der Schlacht vor Wehrheim, den Kampf um Gareth und andere wichtige Ereignisse von **Aus der Asche** kommen – und endlich zu dem Kampf mit Bruder Zyriak.

Gespräche mit Toten

Ermutigen Sie den Helden, mit den Figuren ins Gespräch zu kommen. Wenn der Held auf eine Person aus seiner Erinnerung zugeht, wird sich das Karussell der Erinnerung langsamer drehen und auf sein Gegenüber konzentrieren. Bemerkenswert ist, dass der Held dann nicht einfach nur durch die eigene Erinnerung reist, sondern nun vor der Seele jener Person steht, an die er sich erinnert.

Wenn der Held kein Interesse hat, mit dem Toten zu sprechen, lassen sie dessen Gesicht wieder verblassen und fahren sie mit dem Zeitraffer fort. Manche Seelen könnten dem Helden aber eine Auseinandersetzung regelrecht aufzwingen, besonders, wenn der Charakter ihr im Leben ein Unrecht zugefügt hat.

Lassen Sie solche Diskussionen aber nicht ins Endlose abgleiten. Eine gute Dynamik ist hier essentiell: Eine Begegnung hat eine Funktion, einen Konflikt und ein Ende – und dieses Ende muss nicht unbedingt eine Lösung des Konflikts sein. Jeder Held sollte aber mindestens eine Szene erhalten, die sein zukünftiges Leben (oder die Einschätzung seiner Person oder Vergangenheit) beeinflusst.

Tote werden sich möglicherweise mit ihm unterhalten, um die gemeinsam erlebten Szenen jetzt, nachdem sie weit zurück liegen, zu besprechen. Hier bietet sich die Chance, sich für getanes Unrecht zu entschuldigen oder eine fehlende Erklärung von einem Verstorbenen einzufordern.

Lassen Sie den Helden aber auch nicht mit allen 'Geistern seiner Vergangenheit' ins Reine kommen. Im Gegenteil: Hier kann er Dinge über seine Eltern, seine Herkunft oder seine Vergangenheit erfahren, die er bis dato noch nicht wusste und die ihn in große Verzweiflung stürzen können. Möglicherweise will sich die stets verehrte Mutter gar nicht bei dem Helden entschuldigen, sondern verflucht den Tag, an dem er geboren wurde.

Übrigens: Wenn Sie bestimmte Tote aus diesen ‘Gesprächen’ ausklammern wollen, steht Ihnen das selbstverständlich frei. Es gibt viele Orte, an denen diese Seelen nun sein können, so dass der Held sie nicht ‘erreichen’ kann. Diese ‘Abwesenden’ bleiben ebenso wie noch nicht verstorbene Menschen in den Szenen relativ blass und einsilbig – denn bei ihnen handelt es sich wirklich nur um die Erinnerungen des Helden. Dazu gehören auch die anderen Helden – erst beim Eintreffen an Zyriaks Hütte begegnen sich die Geister der Helden wieder.

Zeit und Raum

Die Toten haben kein Verhältnis zu Zeit und Raum: Sie leben in ihrer eigenen Erinnerung. Sie können nicht sagen, wie lange ihr Tod her ist oder wie lange sie schon im Totenreich warten. Auch Raum im eigentlichen Sinn gibt es nicht: Jegliche Bewegung findet in der Erinnerung statt.

Dabei können Helden aus der Erfahrung anderer Menschen Dinge lernen, von denen sie bisher nichts wussten, und im Gegenzug können sie auch anderen an ihrer eigenen Erinnerung teilhaben lassen. Laden Sie die Helden zu einem solchen ‘Erinnerungsaustausch’ ein, indem ein Toter oder eine Tote sehnsüchtig seufzt: “Hach, das hätte ich zu gerne miterlebt ...”

Um die tote Seele daran teilhaben zu lassen, ist nur ein wenig Konzentration nötig (tatsächlich könnte dies der Schlüssel sein, Bruder Zyriak von der Notwendigkeit seines Opfers zu überzeugen).

Der Hauch des Todes

Die Helden werden den Verstorbenen mit Hilfe ihrer Erinnerungen begegnen. Dabei laufen alle Szenen fast genauso ab wie damals – nur scheint die Zeit eingefroren beziehungsweise unwirklich verlangsamt, während der Held mit den Toten kommuniziert.

Unterschiede gibt es natürlich: Jeglicher Ort, an den die Helden zurückkehren, ist irgendwie vom Tod gekennzeichnet. Das Gesicht einer Geliebten könnte sich im Gespräch in einen Totenschädel verwandeln; es herrscht tödliche Stille oder nervzerrüttendes Wispern; der Held und sein Gegenüber scheinen allein in einer leeren Welt – wie in einem Alptraum. Vielleicht ist dort, wo früher Luxus und Dekadenz herrschten, nun alles verwest und verfallen. Kronleuchter und Kerzenständer könnten aus Knochen, Girlanden und Lampions aus Totenschädeln, Flüsse aus Blut und Meere aus Rabenfedern bestehen.

DER AUSGESTOßENE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst wieder auf jenem Hügel südlich der kleinen Stadt Winhall – und zum ersten Mal, seit du hier bist, sind auch deine Begleiter nicht mehr blass, sondern in normalen Farben: Offensichtlich habt ihr euch wiedergefunden. Neben euch steht die Hütte, davor brennt ein Feuer mit einem Kessel darüber, aus dem es appetitlich duftet. Schatten nisten in den Baumwipfeln und verklären den Himmel, die Sonne scheint blutig rot zu euch herab. Am Feuer sitzt Bruder Zyriak wie an jenem Tag im Rahja-Mond. Er trägt die euch bekannte Kleidung, doch er selbst ist nur noch ein Skelett mit einem grinsenden Totenschädel und Resten von Haaren auf dem Kopf.

Er rührt in dem brodelnden Eintopf, dann fügt er einige Kräuter hinzu.

“Ihr hättet nicht kommen sollen. Ihr kennt meine Antwort”, ist die hohle Stimme Bruder Zyriaks zu hören.

Der ehemalige Boron-Priester ist tatsächlich dazu verdammt, ewig in den Hallen der Toten zu warten, wenn er sich nicht auf eine Rückkehr mit den Helden einlässt. Da er jedoch nach wie vor entsetzliche Angst vor dem Verlust seiner Seele hat, sollte es immer noch nicht leicht sein, ihn zu überzeugen. Doch hier, in Borons Hallen, stehen den Helden andere Möglichkeiten zur Verfügung als auf Dere.

DER TOD VON MARASKAN

Wenn die Helden mit Moral, Verpflichtung, Borons Wunsch oder Vergeltung argumentieren, wird Bruder Zyriak sie mit den Erinnerungen seiner Vergangenheit konfrontieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr versteht nicht!”, ruft Bruder Zyriak verzweifelt. “Was ich tat, kann kein Gott vergeben.”

Und dann tauchen Bilder vor euch auf: Ihr seht seine Erinnerungen.

Affen kreischen. Rascheln und Huschen im Gebüsch. Du gleitest leise durch den Dschungel wie ein Panther auf der Jagd. Und vor dir wartet deine Beute. Auf einer Lichtung erkennst du ein Dorf von Einheimischen, die hastig ihre Sachen packen. Rufe, Befehle, Kinderweinen dringen an dein Ohr. Fast nur noch Alte und Kranke sind zurückgeblieben, die anderen führen anderswo die Rebellion gegen den Kaiser. Und zwischen all den Dörflern erkennst du die drei Mörder deiner Gefährten. Hastig helfen sie, Bündel zu schnüren, schauen aber immer wieder zum Waldrand. Sie werden bezahlen für jeden Tod, den sie verursacht haben, sie werden sich wünschen, niemals geboren zu sein. Und aus diesem Ort wird niemand jemals wieder einen Angriff führen. Schmerz und Tod – das wird ihr Lohn für den Mord sein. Du gibst deinen Begleitern ein Zeichen.

Langsam, fast gemächlich, erhebst du dich aus deiner geschützten Position. Das Tuzakmesser in der Hand, schreitest du offen voran zwischen die Häuser.

Ein scharfer Diskus schwirrt auf dich zu, doch du weichst ihm aus. Hinter dir hörst du ein Klatschen, als die Waffe in den Leib von Sirina einschlägt. Dann bist du heran und fällst den feindlichen Kämpfer mit zwei Schlägen. Ein blutiger Schleier legt sich über deine Augen, während du mit dem tropfenden Schwert weitergehst.

Die Knochen eines alten Greises ohne Zähne knirschen unter deiner Klinge. Eine kranke Frau schreit noch, als du dich wieder abwendest – mit dieser Bauchwunde wird der Tod sie erst in Stunden erlösen. Ein Kind von zwölf Jahren wirft einen Diskus nach dir, doch die Hand, die ihn führte, ist bald vom Körper getrennt. Zwillinge liegen in ihrer Wiege, ihre Gliedmaßen gebrochen, die Großmutter hält sich röchelnd die geschlitzte Kehle.

Am detailreichsten ist das Bild, in dem der Anführer der Mörder sein Leben lässt. Erst knirscht jeder seiner Fingerknochen einzeln unter deiner Klinge, dann brichst du seine Beine. Um seine Schreie scherst du dich nicht, als du die Nägel durch seine Handflächen schlägst, um ihn an den Baum zu fesseln.

Während deine Adjutantin die schwangere Geliebte des Mannes an den Haaren herbeischleift, schürst du bereits das Feuer. Der Gestank der schmorenden Füße ist fast schlimmer als das Geschrei der Frau und ihres Mannes. Als der Rebellenführer sich auszusuchen weigert, ob seine Frau oder sein Kind überleben soll, triffst du die Entscheidung. Der Junge ist bald aus der Mutter herausgeschnitten.

Den schreienden Jungen auf dem Arm säuberst du dein Schwert und rufst deine Leute zusammen, die den Rest des Dorfes aufgeräumt haben. Dann aber schreitest du davon in den Dschungel und begehst dabei die größte Grausamkeit deines Lebens: Du lässt den Mann am Leben.

Bruder Zyriaks Skelettgesicht grinst, doch er schweigt, noch immer im Eintopf rührend. Schließlich lacht der Tote leise. “Da bin ich in den Tod geflohen, um mich zu retten, und alles was ich hier finde, ist die Hölle meines Lebens. Borons Strafe entbehrt nicht eines gewissen Humors. Also sagt mir: Welche Taten können einen Mann mehr verdammen als diese?”

Möglicherweise möchten Sie Bruder Zyriaks Erinnerung noch um eine Szene aus Ihrem Lieblingsthiller ergänzen: nur zu. Der selbstmitleidige Boron-Geweihte ahnt nicht, dass er den Helden gerade den Schlüssel gegeben hat, ihn von der Notwendigkeit seines Tuns zu überzeugen. Seine Taten mögen grausam gewesen sein, sind jedoch schließlich nur Schmerz und Tod, wie sie ein Mensch dem anderen zufügen kann.

Sicherlich hat Bruder Zyriak grässliche Untaten begangen; doch diese sind nichts gegen die schiere Lebensfeindlichkeit, die die Angriffe Galottas und Rhazzazors mit sich brachten. Zyriak nimmt sich selbst zu wichtig, wenn er der Meinung ist, Hunderttausende zum Untod und zu Seelenmühle verdammen zu können, nur um Boron für seine Taten nicht ins Antlitz blicken zu müssen.

ERINNERUNG AN DIE SCHRECKEN

Kommen die Helden nicht selbst auf den Gedanken, Bruder Zyriak an ihren Erinnerungen teilhaben zu lassen, können Sie sie noch weiter reizen.

“Ich habe Unaussprechliches getan. Wie soll ich mit diesen Verbrechen auf dem Gewissen vor den Herrn des Todes treten? Er wird meine Seele in die Verdammnis schleudern”, oder ähnliches.

Vielleicht kommen die Helden aber tatsächlich von allein auf den Gedanken, ihm zu zeigen, dass seine Taten grässlich und unmenschlich sind, aber lange nicht mit jenen mithalten können, die Helden miterleben mussten: die Vernichtung der unsterblichen Seelen von Praios’ heiligen Greifen, das Opfer und die Vernichtung von unzähligen Seelen, die Verurteilung von zahllosen Menschen zum sicheren Tod und ewiger Verdammnis ...

Ermutigen Sie die Spieler, Ihre Erinnerungen an Wehrheim und Gareth so zu beschreiben, wie ihr Held sie wahrgenommen hat. Möglicherweise gelingt es den Spielern, diese Momente noch einmal wahrhaftig vor Augen zu rufen. Hat einmal einer begonnen, wird die Erinnerung auch in den anderen Helden erweckt und die Szene so verstärkt – durch die Erlebnisse der anderen.

Sprechen Sie einen noch passiven Spieler mit einer Erinnerung an, die sein Held allein erlebt hat, oder einem Schrecken, den er als besonders lebhaft empfunden hat. So können sich die Helden gegenseitig ergänzen und weben mit der Erinnerung das entsetzliche Bild jener Tage, das auch Bruder Zyriak überzeugen wird, das seine inzwischen bereuten Taten seine Seele längst nicht verdammen müssen. Besonders nicht, wenn er eine Queste auf sich nimmt, die ihn von seiner Schuld reinwaschen wird.

DER ENTSCHESS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Skelett nickt: “Ihr habt Recht. Ein Verbrechen ist ein Verbrechen, und nichts kann mich davon reinwaschen. Ich kann nur hoffen, dass Boron mir vergeben wird. Was diese Kreaturen getan haben, kann jedoch nicht vergeben werden.”

Er schweigt eine Weile, während das Feuer langsam herunterbrennt.

“Vielleicht habe ich mich und meinen Schmerz zu wichtig genommen. Für einen Priester sollte der Schmerz Anderer zählen, nicht der eigene.”

Und als er aufblickt, schaut ihr nicht mehr in das skelettartige Gesicht, sondern in die menschlichen Züge von Bruder Zyriak.

“Ich werde Borons Willen erfüllen.”

LETZTE BEGEGNUNG

Kurz bevor die Helden Borons Hallen verlassen, sollten sie der kleinen Corvina di Rastino begegnen, die wie am Tag ihrer ersten Begegnung mit Floh der Katze im Gang der Eslamidenresidenz hinter dem Vorhang lächelt. Ihr Gesicht ist immer noch von der Krankheit gezeichnet, doch es lächelt. Vielleicht winkt sie einem der Helden, der sich um sie gekümmert hat, nur zu. Vielleicht möchten sich die Helden noch von ihr verabschieden. Die Kleine ist glücklich, dass es ihr nicht mehr so schlecht geht. Für einen besonders tragischen Abschied könnte Corvina den Helden für die Mutter folgende Worte mitgeben: “Sagt ihr, sie soll nicht traurig sein. Der Herr Vater ist auch hier. Und ich gebe schon auf ihn Acht.”

RÜCKKEHR IN DIE WELT DER LEBENDEN

Die Rückkehr ist nicht schwierig – die Helden müssen sich dazu nur auf die Stimme des Raben von Punin konzentrieren. Die Worte sind kaum vernehmbar, doch sie leiten die Helden in die Dritte Sphäre zurück. Einen besseren Anker könnten die Helden nicht finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder umfängt euch das Rauschen wie von großen Wellen, die an einen weiten Strand laufen. Die Bilder, die euch gerade noch umgeben haben, wirbeln ineinander und verschwimmen. Die vertraute Stimme des Raben von Punin murmelt Worte, die mit jedem Augenblick lauter werden, bis sich jedes einzelne wie ein

Paukenschlag in eure Köpfe hämmert. Als die Stimme verstummt, schweigt auch das rhythmische Rauschen. Schwere hat euch wieder.

Bei der ersten Regung stellen die Helden fest, dass Bewegung nicht mehr in Gedankenschnelle abläuft und feste Objekte wieder schmerzhaft Hindernisse darstellen. Bruder Zyriak kann sich an den Helden orientieren und findet so ebenfalls den Weg in die Dritte Sphäre – er hat jedoch keinen Körper. Und so muss wohl oder übel einer Ihrer Helden dem ruhelosen Geist seinen Leib leihen, bis das Ritual des Raben beendet ist. Zyriak wird sich den Leib aber mit dem Helden teilen. So kann der Charakter trotzdem noch handeln und sprechen. Die Helden sind genau dort aufgewacht, wo sie lagen – die Stimme des Raben von Punin hat sie in ihre Körper zurückgeleitet. Wenn sie natürlich genau auf Punins größter Kreuzung ‘gestorben’ sind, hat man sie natürlich beiseite geräumt – und vermutlich in den Boron-Tempel gebracht. Dass Körper und Habseligkeiten eines Toten z.B. in der Unterstadt von Punin nicht allzu sicher gewesen sein dürften, versteht sich von selbst.

OPFER EINER SEELE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hunderte von Knochen, Schädeln, Zähnen – ein wahres Meer von den Überresten Sterblicher empfängt euch in der Rabengruft unterhalb des Gebrochenen Rades. Noch nie hat ein Nichtgeweihter diesen Ort betreten, noch nicht einmal Geweihte des Boron dürfen die Gruft aufsuchen. Dies ist das Refugium des höchsten Vertreters Borons auf Dere, und hierher zieht er sich zurück, um den Rat seiner Vorgänger einzuholen. Als ihr euch einfindet, steht der Rabe mit einem Totenschädel in der Hand vor einem kleinen fleckigen Steinaltar, der Jahrhunderte, vielleicht Jahrtausende alt wirkt. Wie schon vier andere Schädel setzt er nun den fünften in ein Halbrund auf den Boden, das ein gebrochenes Rad nachempfunden. Dort, wo die Nabe säße, liegt der *Stab des Vergessens*. Der Geruch des Todes ist allgegenwärtig.

Im stillen Gebet greift der Rabe von Punin sich nun einen sechsten Schädel aus einer Nische und platziert ihn auf den Boden, dann einen siebten, achten und neunten, bis schließlich zehn Totenschädel ein ganzes, rundes, vollständiges Rad um das heilige Artefakt bilden. Dann blickt er euch nacheinander an und fixiert schließlich den Gastgeber Bruder Zyriaks: “Mensch, du bist sündig. Du hast dem Herrn Boron gefrevelt und seinen Worten hohn gelacht. Der Herr des Todes ist hart, aber gerecht. Bist du reuig und erfleht seine Gnade?”

(Der Spieler des Helden, der Geist und Seele Bruder Zyriaks birgt, sollte für ihn ein “Ja!” formulieren.)

Der Rabe nickt. “Dann empfang die strafende Gnade Borons.” Der Rabe kommt auf dich zu und zückt ein schwarz schillerndes Ritualmesser. Er nimmt deine Hand und schneidet dir in den Arm. Warmes Blut fließt in eine verbeulte silberne Schale. Mit beiden Händen greift der Rabe in das Blut und benetzt den Stab des Vergessens damit. Er legt das Artefakt in deine Hände und betet.

Während die restlichen Helden in das Gebet einstimmen können, wird der Held, der Bruder Zyriaks Seele birgt, hautnah Zeuge des Rituals:

DER STAB DES VERGESSENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald der Stab deine Haut berührt, durchfährt dich ein Schlag, als habe dich ein Blitz getroffen. Derweilen hörst du die stummen Worte des Raben von Punin in deinem Geist: “Willst du dem Wort des Herren Boron gehorchen?”

Bruder Zyriaks leise Stimme antwortet: “Ja.”

“Willst du dem Herren Boron dienen?”

“Ja.”

“Willst du die Kraft deiner Seele opfern, um Borons Heiligkeit zu mehren?”

Ohne zu zögern erwidert Bruder Zyriak: “Ja.”



Die Welt dreht sich um dich. Wie ein Rabe gleitest du über Dere, schaust herab auf eine wunderschöne Welt voller Grün und Blau, voller Leben und Schönheit. Jeglicher Schmerz ist vergessen, jegliche Tat vergeben. Du sinkst tiefer, während sich um dich herum eine Spirale bildet. Du erkennst Almada – das Land an dem blauen Strom oberhalb einer gelben Sandwüste. Das Land verzerrt sich wie das Wasser eines Mahlstroms. Tiefer und tiefer sinkst du herab. Die Dächer von Punin wirbeln um dich herum, verschwimmen zu einem weiß-roten Meer. Ein schwarzes Gebrochenes Rad ist die Nabe des Rades, das Auge des Wirbels. Etwas saugt dich in einem entsetzlich schnellen Kreisen hinein, durch die verwischte Halle, tiefer, in die Gruft, die nur noch ein verschwommenes Grauschwarz darstellt.

Dann spürst du Frieden, Ruhe, Gnade. Der Hauch Borons berührt dich. Und alles steht still.

Ein Lächeln kräuselt deine Lippen.

Schwärze umfängt dich.

Der Held, der Bruder Zyriaks Seele in sich geborgen hat, ist nur der passive Zuschauer des Erlebten, vor dessen 'spirituellem Auge' sich die Seelenfahrt des ehemaligen Priesters abspielt. Das ist aber für einen Uneingeweihten schwer zu ertragen, so dass den Charakter nun gnädige Ohnmacht umfängt. Doch so viel hat der Held erfahren: Zyriak verspürte weder Furcht noch Not, sogar inneren Frieden.

SEELENHEIL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Boron, pater silentii, domine mortis, corvus alveranis. Marbo, gratia plena, benefica soter, benigna amica noster. Requiem eternam dona eis."

Die Worte des Raben von Punin vollenden das Ritual und segnen die Seele von Bruder Zyriak. Zwischen euch liegt der Stab des Vergessens und summt fast vor Kraft. Als der Rabe ihn erschöpft aufhebt, betrachtet er ihn genau und weist schließlich auf die Augen des Raben.

"Bruder Zyriak hat seine Spuren auf dem heiligen Artefakt hinterlassen", spricht der Rabe. "Und Boron sei Dank, die Unheiligkeit ist fort."

Der Stab des Vergessens leuchtet noch einmal auf, dann ist er fort.

Der Segenstext (Garethi: Boron, Vater der Stille, Herr des Todes, alveranischer Rabe. Marbo, voll der Gnade, barmherzige Schwester, huldvolle Gefährtin. Schenkt ihnen den ewigen Frieden.) könnte die Helden an den Gesang von Prinz Selindian erinnern, als der Coran Grassbergers 'Grab' in Gareth fand. Das ist inzwischen drei Monate her.

Später wird der Rabe dem Helden, der Bruder Zyriaks Seelenfahrt miterlebt hat, anbieten, diese Erinnerung zu tilgen: "Was du gesehen und gefühlt hast, war nicht für dich bestimmt. Doch du musst damit leben. Es ist deine Entscheidung."

VON FERREN LANDE (14. PRAIOS BIS 2. RONDRA)

VOM DANK EINES KÖNIGS

ALLES IST GUT

Die Helden haben sich eine Pause redlich verdient. Sie sind durch das halbe Mittelreich gehetzt, haben den Mächtigen ins Handwerk gepfuscht, Grafen gerettet und gestürzt und Seelen gerettet. Das Sikaryan der Helden dürfte fast verbraucht sein – und auch wenn es sich nur mit höchstens einem Punkt pro Monat regeneriert (es sei denn, sie bitten im Puniner Tempel um ein Tsa-Wunder), dürften die Helden davon in der nächsten Zeit nicht mehr viel verlieren.

KRÖNUNG

Kronprinz Selindian lebt und ist wiederhergestellt. Die Krönung wird auf den 24. Praios verschoben, einen Praios-Tag, aber doch in feierlicher Würde abgehalten. Der Kronprinz besteht darauf, dass Ihre Helden, die sein Seelenheil gerettet haben, ihn als Ehrengarde in den Boron-Tempel geleiten, wo er vom Raben von Punin und Amando Laconda da Vanya, dem Hochgeweihten des Praios in Punin, zum König Almadass gesalbt wird.

Dem Volk von Punin, von ganz Almada, steht der Atem still: Der König ist ins Reich der Toten gereist und wieder auferstanden! König Selindian wird als wahrhaft von Boron gesegnet angesehen. Denn wie sagt das einfache Volk Almadass schon seit Kaiser Alriks Zeiten?

*»Denn daran erkennt ihr den wahren König:
dass er heilt mit bloßer Hand,
dass er bereist das Totenreich,
dass er eint sein Volk in Weisheit.«*

Die Hochzeit mit Prinzessin Tulameth wird allerdings veragt. „Der König befindet sich in einem Zustand spirituellen Übergangs“, lautet die Erklärung. „Und zudem hat die Prinzessin noch nicht zugestimmt, zum Glauben der Zwölfe überzutreten, was eine Voraussetzung dafür ist, den Tag der Vermählung festzulegen.“

Der Gesandte des Kalifen, der Hohe Mawdli Shanatir ibn Amullah, sieht das aber anders herum: „Für die Prinzessin ist die Abkehr vom Glauben an Rastullah ein großes Opfer und wurde so im Hochzeitsvertrag nicht festgelegt. Möglicherweise wäre sie dazu allerdings bereit – für solche Gespräche muss aber zunächst der Tag der Vermählung festgelegt werden.“

Das wiederum wird der Prinzessin natürlich als 'Unbelehrbarkeit' der Heiden ausgelegt.

DER LOHN

Selindian Hal ist nun König von Almada: „Ihr habt mich vom Tode zurückgeholt. Da ist es nur angemessen, dass ich Euch einen Wunsch erfülle.“

Was das im Einzelnen sein könnte, bleibt der Phantasie Ihrer Spieler überlassen. 'Superschwerter' oder 'magische Repetierarmbrüste' lässt sicher auch der König Almadass nicht extra anfertigen. Wenn es einen Helden aber nach einem edlen Yaquirtaler Ross aus den königlichen Ställen gelüftet, er ein bestimmtes Artefakt angefertigt haben möchte oder er eine Leibrente für seine Familie wünscht – König Selindian ist nicht geizig.

Zudem überreicht er jedem der Helden einen kostbaren Ring mit dem Wappen der Familie von Gareth.

„Ich möchte euch zu meinen größten Streitern und engsten Freunden zählen. Nehmt diese Wappenringe als Zeichen dafür. Den Dank, den ihr für eure Taten verdient, vermag ich allerdings nicht in Worte zu fassen.“

Dann umarmt er jeden von ihnen herzlich.

DER WÄCHTER DES SCHWARZEN AUGES

Wenn die Helden das Auge des Morgens nicht bereits nach Punin transportiert haben, dann ist es nun an der Zeit, das nachzuholen. Selindian selbst wird ihnen noch einmal sehr genau beschreiben, wo sie es fin-

den können, und ihnen ein gesiegeltes Geleitschreiben geben, damit sie problemlos in Brins Grab vorgelassen werden. Eventuell wird auch Graf Rondrian die Helden bei diesem Unterfangen unterstützen.

Da ein Irrtum bei der Identifikation des 'unbekannten Helden' für Helden, die nicht in Geistergestalt anwesend sind, sehr verhängnisvoll sein könnte, sollten Sie entweder den Grafen im letzten Moment einschreiten und den Fehler verhindern lassen oder die notwendigen Proben leichter gestalten.

ERKENNTUNG

Im geheimen Kreis mit Graf Rondrian und den Helden wird König Selindian den Grafen zum Hüter des Schwarzen Auges benennen: „Nun sind sie vereint – das Auge des Morgens und das Geheime Siegel. Die Macht, die es eröffnet, ist groß. Ihr, Graf Rondrian, habt Euch als treu und würdig erwiesen, das Auge einstweilen zu hüten. Ihr Helden aber sollt den Ring an euch nehmen, den einzigen Schlüssel zu dem Artefakt.“

Der König Almadass hebt seine rechte Hand und legt sie aufs Herz. „Ich schwöre zudem, dass ich dieses Artefakt nicht anwenden werde, bevor ich zum Kaiser des Neuen Reiches ernannt worden bin. Zu viel Blut ist dafür vergossen worden, zu viel Übles um seinethalben geschehen. Ich möchte nicht der Macht erliegen, die von dem Auge des Morgens ausgeht.“

ANALYSEMAGIE

Haben Sie einen Analysemagier unter den Helden, könnte dieser sich einige Tage mit dem Artefakt beschäftigen. Dabei lässt sich (neben den immens machtvollen Astralstrukturen der Bereiche *Hellsicht* und *Versündigung*, die zu enträtseln Jahrzehnte dauern würde) feststellen, dass die Grundstruktur des ARCANOVI, die Versockelung sozusagen, sowie der Auslöser durch die Ereignisse beschädigt worden sind. Wie sich das auf eine Wirkung niederschlägt, ist schwer zu sagen. Sicher ist, dass sich das Auge aus nicht geklärten Ursachen möglicherweise auch selbst aktivieren kann sowie außer der Zeit zu aktivieren ist. Ist der Analysemagier auch sternenkundlich, können Sie ihn die Informationen zu dem Zeitpunkt der Aktivierung herausfinden lassen (siehe unten).

Ansonsten weiht Rondrian einen Puniner Magier ein, der feststellt, dass das Auge eine eingeschränkte Funktion zulässt, wenn der junge Rohalsstern das Bild des Helden kreuzt. Diese Konstellation wird Anfang Rundra erwartet – welcher Zeitpunkt genau das ist, lässt sich meist erst wenige Tage vorher bestimmen.

DIE VISION IM SCHWARZEN AUGEN

Einige Tage nach der Krönung wird Graf Rondrian schließlich auf die Helden zukommen. Er versucht, sie davon zu überzeugen, in das Auge des Morgens zu blicken – und zwar ohne König Selindian davon zu informieren. Warum?

„Der König hat geschworen, das Artefakt nicht zu nutzen, ehe er Kaiser ist. Doch Ihr und ich, wir haben diesen Eid nicht geleistet: Ich möchte überprüfen, wie der Krieg in Albarnia steht. Ich möchte die Lage im Reich begutachten. Dieses Artefakt könnte uns den einzigen strategischen Vorteil liefern, den wir im Kampf gegen Rhazzazor haben: Informationen. Bitte, wir müssen es tun! Die Astrologen haben errechnet, dass sich in der Nacht des 2. Rundra die nächste Sternkonstellation ergibt, die sich zur Aktivierung des Auges nutzen lässt. Das ist für Monate die letzte Gelegenheit.“

Willigen die Helden (oder auch nur derjenige, der das Geheime Reichsiegel trägt) in Graf Rondrians Vorschlag ein, werden diese sich Anfang Rundra nachts in der Kammer in der Eslamidenresidenz treffen, um das Auge des Morgens zu aktivieren.

Wenn die Helden jedoch Selindian Hal über Rondrians Aktivität informieren, dann wird der König erklären, dass er dem Grafen vertraut – auch seinem Urteilsvermögen, wann und wie er das Auge benutzt. Allerdings will Selindian ausdrücklich nicht darüber informiert werden, was die Helden in dem Auge zu sehen bekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die wenigen Kerzen, die ihr mit in die dunkle Kammer gebracht habt, flackern. Graf Rondrigan verstaubt den Schlüssel zu der Kammer und setzt sich an den runden Tisch, in dessen Mitte das Auge des Morgens steht. Als ihr euch ebenfalls gesetzt habt, nickt er euch zu. Als der Träger des Geheimen Reichssiegels mit der Hand über das Auge wischt, flackert der Raum in einem gespenstisch blauen Licht auf. "Invher ni Bennain", flüstert Graf Rondrigan. Die Bilder sind undeutlich und flackern, doch ihr seht das Gesicht der unbeugsamen albernischen Königin. Sie steht mit grimmier Miene über einem Schlachtfeld, umgeben von zahlreichen Leichen – und viele davon tragen das Wappen albernischer Adliger. Neben vielen Elenvinern seht ihr auch etliche Söldnerfarben unter den Toten, während im Hintergrund die Sterne im Großen Fluss funkeln. "Krieg im Mittelreich. Wie damals unter Answin von Rabenmund", flüstert der Graf. Das Auge flackert hell auf, Blitze ziehen hindurch. Dann seht ihr ein bärtiges Gesicht, gerahmt von schlohweißen Haaren und harten Augen. Dahinter flattert ein Banner im Wind, das ein schwarzer Rabe auf weißem Grund sein könnte.

"Alle Zwölfe!", zischt Rondrigan. "Ist das Answin von Rabenmund?"

Der Mann wandert durch die Nacht, angetan mit einem spiegelnden Plattenpanzer. Und je länger ihr seinen Weg beobachtet, desto mehr Kämpfer seht ihr: zunächst zwei, dann fünf, dann ein Dutzend Söldner, immer wieder Feuer, um die sich kleine bis große Gruppen Bewaffneter versammelt haben. Der Mann wandert durch ein Heerlager, und offensichtlich spricht er mit jemandem. Doch die Worte vernehmt ihr nicht. Bevor ihr Genaueres sehen könnt, flackern die Bilder im Auge des Morgens wieder auf und verblassen.

Je nachdem, wonach die Helden und Rondrigan fragen, sehen sie unterschiedlichste Szenen. Orientieren Sie sich an der Zeitleiste, falls die Helden Dinge wissen wollen, die hier nicht beschrieben sind.

STICHWORT GARETH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Trümmer und Chaos – Gareth sieht noch ähnlich aus wie vor drei Monaten. Doch die Gesichter der Menschen haben sich grundlegend verändert. Zwar herrscht keine ausgelassene Freude vor, doch die Menschen packen mit grimmiger Entschlossenheit an. Noch jetzt, mitten in der Nacht, werden schwarzgebrannte Balken mit Pferdegespannen aus Hausruinen geborgen, Frauen und Männer packen sich Körbe mit Backsteinen voll und schwingen sie sich auf die Rücken, und Gardisten mit dem Stadtwappen Gareths wandern durch die Gassen. Doch auch Not und Leid seht ihr in dem kurzen Augenblick, in dem das Auge des Morgens über Gareth schweift, bevor es wieder flackert und verblasst.

STICHWORT REICHSTRUPPEN / WEHRHEIM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ruinen von Wehrheim – denn mehr ist es nicht. Im Gegensatz zu Gareth ist die Stadt nur noch ein Trümmerhaufen, gleich einer Märchenstadt überwuchert mit Pflanzen. Der Blickwinkel

schwenkt, und man sieht einen Haufen Bewaffneter durch die Ruinen huschen. Doch wem halten sie die Treue?

STICHWORTE RHAZZAZOR / EMER / GALOTTA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum ausgesprochen, zucken blaue Blitze durch das Auge, das mehrfach grell aufflackert. Doch ein Bild zeigt es nicht.

STICHWORT ROHAJA

Wenn die Helden Rohajas Namen nicht erwähnen, wird Rondrigan erstickt seufzen: "Ach, Rohaja! Wie gut, dass Ihr Euer Reich so nicht sehen müsst."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Flackern, ein undeutliches Bild. Ihr seht eine Frau mit wirrem Haar. Ihr Gesicht ist verschwitzt, dreckig und von frischen Narben übersät. Sie trägt ein schlichtes helles Hemd mit einer einfachen Lederhose. In der Hand hält sie eine Axt, die sie mit verkniffenen Zügen niedersausen lässt – um ein Stück Holz zu spalten. Die beiden Scheite schichtet sie auf einen großen Stapel frischen Holzes, der ihren Scheitel fast überragt.

Die Frau rammt die Axt in den Hauklotz, wischt sich mit dem Hemds-

ärmel den Schweiß aus der Stirn und lehnt sich an den Holzstapel. Schließlich holt sie eine Pfeife aus der Tasche, stopft sie und wandert zu einem Feuer, um den Tabak zu entzünden. Im Hintergrund erkennt man über den Wipfeln eines Waldes die schwarzen Kämme einer schroffen Gebirgskette.

Als sich die Frau wieder umdreht, seht ihr sie direkt von vorne. Müde, erschöpft, doch ganz entspannt steht Rohaja von Gareth vor euch. Doch auch wenn es ihre Züge sind, die ihr seht, könnt ihr kaum glauben, dass dies die Königin von Garethien sein soll. Wo sind der Stolz und die Last ihres Amtes hin, die ihr stets ins Gesicht geschrieben standen? Die Augen jedoch sind noch dieselben. Voller Kraft und Tatendrang blicken sie in die Nacht, als suche sie etwas.

Dann flackert das Schwarze Auge und erlischt vollends.

Neben euch hört ihr ein Schluchzen. Graf Rondrigan starrt mit offenen Augen auf das Artefakt, als habe er den Tod gesehen. Er merkt nicht einmal, dass ihm die Tränen die Wangen hinabrinnen. Voller ungläubiger Verzweiflung und gleichzeitig voller Hoffnung schaut er zu euch, als wolle er in euren Gesichtern die Bestätigung dessen lesen, was er gerade gesehen hat. Dann lächelt er zum ersten Mal seit drei Monden: Königin Rohaja lebt!

ABSCHLUSS

Das Reich Rauls ist **Aus der Asche** gehoben. Answin hat einen Heerbann ausgehoben und marschiert – vermutlich auf das Reich. Albernien liegt im Krieg. Greifenfurt wird von den Orks bedroht (doch das wissen Ihre Helden noch nicht). Die Königin und designierte Kaiserin Rohaja lebt.

Das Abenteuer **Aus der Asche** endet hier. Doch das **Jahr des Feuers** flammt erst noch zu seinem wahren Höhepunkt auf, denn die **Rückkehr des Kaisers** wird Ihnen und Ihren Helden den Abschluss der fulminanten Trilogie um die Zukunft des Mittelreichs präsentieren.

ABENTEUERPUNKTE IV

Mit dem abschließenden Kapitel des Abenteuerbandes hat sich jeder Held **800 Abenteuerpunkte** verdient. Besondere Erfahrungen in Borons Hallen können mit zusätzlichen AP vergütet werden.

Jeder Held bekommt sieben Spezielle Erfahrungen, die gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden können. Zwei davon gehen auf *Götter/Kulte*, drei sollten sich auf Talente beziehen, die mit der detektivischen Arbeit zu tun hatten: zum Beispiel *Sinnenschärfe*, *Alchimie* und Heilkunde-Talente. Ansonsten bieten sich nach wie vor *Heraldik*, *Etikette*, *Gassenwissen* und *Staatskunst* an.

Die Helden haben sich in Borons Hallen zudem eine spezielle Erfahrung auf den *Mut* verdient. Weiterhin ist die Senkung einer vorhandenen *Totenangst* für einen Punkt um zwei Spalten verbilligt.

Helden, die nicht zaubern können und nicht geweiht sind, können Sie außer der Reihe einen Vorteil wie *Altersresistenz* oder *Zeitgefühl* verleihen oder alternativ die Kosten für eine erwünschte *Spätweihe*

(*Boron-Kult*) halbieren. Haben Sie einen Schamanen in der Gruppe, erhält dieser je eine Spezielle Erfahrung auf seine vier *Ritualfertigkeiten*.

Magiebegabte können sich, wenn das zum Charakter passt, eine *Begegnung Geisterwesen* kostenlos aufschreiben, da sie tiefere Einblicke genossen haben.

Boron-Geweihten können durch die Erfahrung in Borons Hallen Zugang zu eigentlich für ihren Kult ungewöhnliche Liturgien gewähren (NEMEKATHS GEISTERBLICK, NEMEKATHS ZWIESPRACHE) und lernen kostenfrei die Liturgie MARBOS GELEIT, auch wenn sie sie möglicherweise noch nicht anwenden können.

Andere Priester erhalten die VISIONSSUCHE kostenfrei. Besitzt ein Priester diese bereits, könnten Sie ihm eine andere allgemeine Liturgie im passenden Kontext verleihen.

DRAMATIS PERSONAE IV

ДСЧИЈДАР ВОН FALKENBERG-РАБЕНМУНД

Erscheinung: ein großer, stattlicher Mann mit zurückgekämmtem blondem Haar und markantem Schnauzbart

Charakter: Dschijndar hat einen scharfen und feinsinnigen Humor und ein ausgeprägtes Gerechtigkeitsempfinden. Ansonsten ist der Rechtsgelehrte ein ruhiger Vermittler und Diplomat. (Siehe auch **Das Königreich Almada 91.**)

Familie: Falls Ihre Helden z.B. das Abenteuer **Stein der Mada** gespielt haben, könnten sie Kontakt mit der Gemahlin des Kronverwesers, Yanis di Rastino, suchen. Von weiterer Bedeutung ist auch die sterbende Tochter Corvina di Rastino.

АЛАРА ПАЛІГАН, КАІСЕРІНПЕНМУТТЕР

Erscheinung: eine gut konservierte alternde Schönheit mit glatter Haut. Kinn und Wangenknochen wirken etwas zu spitz. Sie trägt stets schwarze Schleier und Kleider aus ihrer alananischen Heimat. (Siehe auch **Land der stolzen Schlösser 129.**)

Charakter: Alara ist die Urmutter der Intriganten. Sie hatte ihre Finger in fast allen politischen Entwicklungen und war über alles informiert, bis – ja, bis Gareth in Flammen aufging. Mit der Ordnung im Kaiserreich verbrannten auch viele ihrer Kontakte, die sie nun fieberhaft wieder aufzubauen sucht.

СУЛHАМІН АЛ'АРВУQ

Erscheinung: eine fünfzigjährige Frau mit grauen Haaren in Magierroben. Die Augen wirken hart und taxierend, das Lächeln birgt Spuren von Spott und Grausamkeit.

Charakter: Die Magistra aus Fasar ist eine Koryphäe auf den Gebieten der Gedächtnismagie und Geisterbeschwörung. Ihre Forschung hat den menschlichen Geist zum Studienobjekt reduziert. Für eine angemessene Summe Geldes ist die bequeme und selbstbezogene Frau zu fast allem bereit. Wegen ihrer mit dem Alter immer steifer werdenden Gelenke reist sie nicht mehr gern.

РАFІK LІSTHELM MАLDONADO VON TАLADUR, KANZLER ALMADAS

Erscheinung: ein schöner Mann um die Vierzig mit kräftiger Statur. Die dunkle Hautfarbe und das schwarzgelockte Haar sowie der gepflegte Kinnbart zeugen von starkem tulamidischem Erbe.

Charakter: Der Kanzler ist Genuss und Bequemlichkeit sowie rah-jagefälligen Freuden zugewandt. Trotzdem ist er ein meisterlicher Advokat und besitzt ein Händchen für die Politik.

ТОРОПАЯ ЕSРЕНЛАУВ

Erscheinung: die weiße Tunika mit regenbogenfarbenen Borten und einem gewundenen Gürtel in derselben Farbkombination macht die Medica als 'Kind des Regenbogens' erkennbar, also als Akoluthin des Tsa-Kultes. Ansonsten ist die Heilerin mit den dunklen Haaren und Augen in dieser Gegend recht unauffällig.

Charakter: Toronaya ist eine gute Heilerin, bringt jedoch auch die nötige Portion Ehrgeiz mit, um sich bis an die Spitze der almadanischen Regierung hocharbeiten zu können. Insgeheim hält sie sich jedoch für überfordert und fürchtet den Tag, an dem jemand das herausfindet. Der Tod von Kronprinz Selindian ist für sie ein Realität gewordener Alptraum.

ПRІNZЕSSІN TULAMETH

Erscheinung: eine schwarzhaarige Schönheit von etwa 14 Jahren. Sie hüllt sich in novadische Gewänder und trägt Nasenring und Ohrschmuck aus Gold. Ihre dunklen Augen schauen sanft, aber neugierig.

Charakter: Neugier ist auch Tulameths hervorstechende Eigenschaft. Als Novadi und Tochter des Kalifen Malkillah ist sie bescheiden und unterwürfig erzogen worden, doch gleichzeitig ist sie wissbegierig auf die Welt 'draußen', die sie nun langsam zu sehen bekommt. Den Tag, an dem sie ihrem Glauben abschwören müsste, fürchtet sie jedoch, da sie überzeugte Rastullah-Anhängerin ist.

DER RABE VON PУПІП

Erscheinung: ein gebeugter, dürrer Greis mit fahler Hautfarbe. Die Haut seines faltigen Gesichts scheint direkt auf dem Knochen zu liegen. Wenn er seine Stimme erhebt, ist diese aber immer noch kraftvoll und schwingend.

Charakter: Der Rabe ist ein mystisch-verklärter Visionär, hat jedoch keine Geduld für affektierte Manierismen und hohles Geschwätz. Derlei beendet er mit unwilligen Gesten oder einer misshandelt hochgezogenen Augenbraue. Er ist ein Meister der Rethorik (der Kunst, einen Sachverhalt mit sparsamstem Wortgebrauch perfekt darzustellen).

APPENDIX

PERSONEN

GRAF RONDRIGAN PALIGAN VON PERRICUM

Erscheinung: Der gut aussehende schlanke Graf hat gewelltes, langes, braunes Haar und dunkle Augen. Er ist Anfang 20, wirkt immer nachdenklich und legt sich seine Worte gut zurecht, bevor er spricht.

Charakter und Geschichte: Der früher an Politik wenig interessierte Lebeamant hat sich in den letzten Jahren zu einem Mann von Profil gemauert. Auf seinem ersten Reichskongress im Jahre 1026 BF gleich mit einem Anspruch der Rondra-Kirche auf sein Land konfrontiert, erwies er sich als geschickter und einfühlsamer Diplomat, der zwischen Interessensgruppen zu vermitteln versteht.

Spötter behaupten, dieser Wandel stamme aus seiner unerwiderten Neigung zu Königin Rohaja, die er mit seinem Geschick in der Diplomatie beeindrucken wollte. Der Graf frönt aber noch immer seinen Leidenschaften: dem Genuss, der Alchimie und der Historie, meint er doch, sein Wissen darin auch für die Zukunft nutzen zu können.

Rondrian liebt Königin Rohaja tatsächlich aufrichtig. Ihr Tod hat ihn schwer getroffen, obwohl er sie längst an den Konkurrenten Eslam von Eslamsbad verloren glaubte. Nun arbeitet Rondrian wie besessen daran, das Reich seiner Geliebten so zu erhalten, wie es früher war: gut und sicher. Dass dies eine Lebensaufgabe ist, hat er noch nicht so recht begriffen.

Funktion: Der Graf dient den Helden durch das ganze Abenteuer hindurch als Ansprechpartner und als Identifikationsfigur für 'die Sache'. Rondrian repräsentiert die alte Reichsidee sowie die Bindung der Helden zu Rohaja von Gareth.

Geboren: 2. Hesinde 1005 BF	Größe: 1,78 Schritt
Haarfarbe: braun	Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: aufrechter und einfühlsamer, jedoch hintergründiger Diplomat, interessierter Alchimist und Historiker, mehr Lebeamant als Krieger, aufgewachsen in der Al'Anfaner Glaubenslehre	
Seelentier: heißblütiges, aber treues Pferd (Tulamide)	
Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 14, Genusssucht	
Herausragende Talente: Alchimie 7, Geschichte 8, Etikette 11, Staatskunst 11, Überzeugen 12	

ESLAM VON ESLAMSBAD, GRAF VOM YAQUIRTAL

Erscheinung: Eslam ist stets in die eslamidischen Farben Blau, Rot und Silber gekleidet. Der feingliedrige, sehr hellhäutige Mann mit dem glatten schwarzen Haar unterscheidet sich kaum von vielen anderen jungen almadanischen Männern, sieht man von der ausgeprägten Nase ab.

Charakter und Geschichte: Als im Sommer 1020 BF die Nachricht vom Fall Eslamsbrücks Punin erreichte, avancierte der charismatische Eslam von Eslamsbad aus einfachen Verhältnissen durch seine goldene Zunge zu einer der angesehensten Persönlichkeiten des Königreiches. Seine almadanischen Anhänger sehen ihn als Nachkommen der Eslamidenkaiser und zukünftigen König Almadadas – und er schwor sich, nie wieder in der verhassten Armut zu leben.

Auf seinem Weg zu Macht und Ansehen versuchte der zwielichtige Mann, sich in Rohaja von Gareth's Gefühle zu schleichen – und verliebte sich in die junge Königin. Zu seiner Überraschung schien die Königin seine Gefühle zu erwidern, er hörte schließlich sogar seine Avancen und seinen Heiratsantrag. Während Regentin Emer ihn ablehnte, brachte die Beziehung zu Rohaja ihm das Amt eines Sonderbotschafters im Kalifat, gar des Grafen vom Yaquirtal ein. Eslam sah sich auf dem Höhepunkt der Macht angelangt: an der Seite Rohajas als Kaiser des Mittelreiches.

Dem Höhenflug folgte der rasante Absturz. Rohaja tot – und das nur wegen alter Fehden Hals, Brins und Emers von Gareth mit Galotta und Rhazzazor. Den einzigen Erben dieser verdammenswürdigen Fa-

milie (Selindian) sieht Eslam als einen ihm nicht sonderlich gewogenen verträumten Idioten.

Seiner geliebten Gönnerin beraubt, verliert Eslam jeglichen Rückhalt. Dass Rohaja eine Schwangerschaft vor ihm verborgen hielt, erweckt die Erkenntnis, dass Rohaja ihn offensichtlich nicht halb so leidenschaftlich geliebt hat wie er sie. Das Testament Rohajas schreibt dies schwarz auf weiß fest: Sie wollte das Verlöbnis lösen.

Während Graf Eslam sicher nicht der erste ist, dessen bedingungslose Liebe in Hass umschlug, ist er sicher einer der leidenschaftlichsten. Nachdem sein Traum vom Glück zerplatzt ist, wendet er all sein Bestreben auf das Ziel, die Familie zu vernichten, die seiner Meinung nach am Tod seiner Geliebten die Schuld trägt, sowie sich den Rang zu erkämpfen, der ihm nun seit Jahren zum Greifen nah scheint: der Kaiserthron des Mittelreiches. Und so schmiedet das Erbe der Rache aus dem friedfertigen Emporkömmling schließlich einen Mann, den Schmerz und Zorn sowie die Gelegenheit zum Mörder machen.

Funktion: Eslam von Eslamsbad wächst im Verlauf von **Aus der Asche** vom Lügner über den Verräter zum Mörder und potentiellen Thronräuber heran. Er täuscht sein Umfeld und die Helden lange, bis er im Finale entlarvt und gestellt wird.

Geboren: 12. Praios 999 BF	Größe: 1,76 Schritt
Haarfarbe: schwarzbraun	Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: brillanter Rhetoriker und Diplomat	
Seelentier: Nesselvipere	
Herausragende Eigenschaften: CH 16, krankhafter Ehrgeiz	
Herausragende Talente: Etikette 12, Geschichte 10, Menschenkenntnis 14, Staatskunst 9, Überreden 15	

SELINDIAN HAL VON GARETH

Erscheinung: blonder Lockenschopf und tiefe, braune Augen

Charakter und Geschichte: Der schüchterne und verträumte Jüngling wird als etwas merkwürdig angesehen, schließlich erzählt man sich, er spreche mit Geistern, interessiere sich nicht für Politik und sei bei der Geburt Opfer eines Orkfluchs geworden. Einst als Thronfolger des Neuen Reiches geboren, verlor er diesen Titel durch eine Gesetzesänderung im Jahr 1014 BF an seine älteste Schwester Rohaja. Zugunsten einer Machtbündelung verzichtete er dann auch zu ihren Gunsten auf den almadanischen Königsthron, der aus Tradition in der männlichen Linie vergeben wird.

Die Ereignisse der letzten Zeit erheben Selindian, der jüngst vom Grafen des Yaquirtals zum Großfürsten Almadadas ernannt wurde, erst zum Kronprinzen des Neuen Reiches, dann zum König Almadadas. Mit dem Erfolg erwacht auch der Wille zum Regieren und eine Eigenschaft seines Urgroßvaters: der Jähzorn der Kaiser Perval und Reto (der bislang stets nur eine Generation übersprang). Von den Zwängen seiner hohen Position beengt und von Neidern umringt, ist er der Spielball von Intriganten wie seiner Großmutter Alara Paligan und dem Reichsregenten Jast.

Funktion: Selindian ist der schwache Erbe, der die Helden braucht, um seine Ansprüche durchzusetzen.

Geboren: 12. Phex 1011 BF	
Haarfarbe: blond	Augenfarbe: rehbraun
Kurzcharakteristik: unentschlüsselter Kronpräsident, der Geschmack am Regieren findet.	
Seelentier: junger Stier	
Herausragende Eigenschaften: CH 13, Raumangst, erwachender Jähzorn	
Herausragende Talente: Etikette 11, Schleichen 10, Sich Verstecken 11	

VOLLSTÄNDIGES PERSONENVERZEICHNIS

- **Alara Paligan**, Kaiserinnenmutter, graue Eminenz hinter Selindian Hal (Kapitel 4, S. 103)
- **Albor von Hohenfels**, alberniateurer Ritter der Krone Alberbias (Kapitel 3, S. 80)
- **Arlin vom Greifener Land**, reichstreue Hauptfrau der kaiserlichen Havener Flussgarde (Kapitel 3, S. 79)
- **Aurana**, Greifenreiterin der Sonnenlegion (Kapitel 1, S. 23)
- **Boronian von Rommilys**, kaiserlicher Marschall, treu zu Selindian Hal (Kapitel 1 und 2, S. 30)
- **Bragon Fenwasian**, alberniateurer Baron von Weyringen (Kapitel 2 und 3, S. 80)
- **Coran Grassberger / Bruder Zyriak / der 'Tod'**, gefallener Boron-Priester (Kapitel 3, S. 80)
- **Das Gänselein**, ein Schurke in Gareth (Kapitel 1, S. 30)
- **Der Starke Hagen**, Schläger von Ifirnja von Mundtbach (Kapitel 1, S. 16)
- **Die Große Zylva**, eine Verbrecherin in Gareth (Kapitel 1, S. 30)
- **Dschindar von Falkenberg-Rabenmund**, reichstreuer Kronverweser Almadass (Kapitel 4, S. 103)
- **Eslam von Eslamsbad**, Graf vom Yaquirtal, angeblich auf Seiten Kronprinz Selindian Hals, jedoch ein Verräter und Mörder (Kapitel 1, 2 und 4, S. 30 und 104)
- **Franka Salva Galahan**, alberniateure Gräfin von Honingen (Kapitel 2 und 3, S. 61)
- **Golgarian**, junger Boron-Geweihter in Diensten des Raben (Kapitel 4, S. 89)
- **Grifo von Streitzig**, kaiserlicher Marschall in Alberbia, reichstreu (Kapitel 3, S. 79)
- **Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss**, Kronprinz des Herzogtums Nordmarken, nordmarkentreu (Kapitel 2, S. 61)
- **Hartuwal vom Großen Fluss**, Sohn Jast Gorsams und Erzkanzler des Mittelreiches, reichstreu und nordmarkentreu (Kapitel 2, S. 61)
- **Ifirnja von Mundtbach**, Oberhaupt der Verbrecherbande 'Tobrier' in Gareth (Kapitel 1, S. 30)
- **Invher ni Bennain**, alberniateure Königin von Alberbia (Kapitel 2 und 3, S. 61)
- **Isegunde von Brüllenfels**, reichstreue Obristin der Gratenfelser Koschwacht (Kapitel 3, S. 79)
- **Isora von Elenvina**, im Bund mit den Nordmarken (Kapitel 2 und 3, S. 61)
- **Jast Gorsam vom Großen Fluss**, Herzog der Nordmarken und neuer Regent des Mittelreiches (Kapitel 2, S. 61)
- **Leonardo der Mechanicus** (Kapitel 1, S. 30)
- **Melwyn Stoerrebrandt**, reichstreue Geheime Weisheit im Orden vom Auge (Kapitel 1, S. 16)
- **Neettya Triffon**, Hohepriesterin des Phex in Gareth (Kapitel 1, S. 17)
- **Orsino von Falkenhag**, Graf vom Angbarer See (Kosch), erst nordmarkentreu, dann läuft er zu Answin von Rabenmund über (Kapitel 2, S. 61)
- **Praiodan von Luring**, Weisheit im Orden vom Auge (Kapitel 1, S. 13)
- **Rabe von Punin**, Erhabener der Boron-Kirche im Puniner Kult (Kapitel IV, S. 103)
- **Rafik Listhelm Maldonado von Taladur**, Kanzler Almadass (Kapitel 4, S. 103)
- **Rhajalyn Herlogan**, Baronin von Niederhoningen, täuscht Reichstreue vor, ist alberniateur (Kapitel 3, S. 80)
- **Rhianna Conchobair**, nordmarkentreue Gräfin von Winhall (Kapitel 2 und 3, S. 80)
- **Rondrigan Paligan**, Graf von Perricum, auf Seiten Selindian Hals (Kapitel 1, 2 und 4, S. 30 und 104)
- **Selindian Hal von Gareth**, Großfürst Almadass und Thronerbe des Mittelreiches, Bruder von Königin Rohaja (Kapitel 2 und 4, S. 30 und 104)

- **Stygomar**, Hüter des Raben (Kapitel 1, S. 30)
- **Sulhamin al'Arruq**, Magierin, mit Graf Eslam im Bunde (Kapitel 4, S. 103)
- **Toronaya Espenlaub**, Leibärztin von Kronprinz Selindian Hal (Kapitel 4, S. 103)
- **Tulameth**, Tochter des Kalifen und Verlobte von Kronprinz Selindian (Kapitel 4, S. 103)
- **Ugdane vom Großen Fluss**, Tochter des Herzogs der Nordmarken, nordmarkentreu (Kapitel 2 und 4, S. 61)
- **Valnar Yitskok**, reichstreue Geheime Weisheit im Orden vom Auge (Kapitel 1, S. 16)
- **Virlana Fuchensand**, alberniateure Peraine-Priesterin (Kapitel 3, S. 80)
- **Wilko von Wetterfels**, reichstreuer Fähnrich der kaiserlichen Havener Flussgarde (Kapitel 3, S. 79)

DIE FRAKTIONEN

Auf Seiten Alberbias

- Albor von Hohenfels, Ritter der Krone Alberbias
- Bragon Fenwasian, Baron von Weyringen
- Franka Salva Galahan, Gräfin von Honingen
- Invher ni Bennain, Königin von Alberbia
- Rittfrau Rhajalyn Herlogan, Baronin von Niederhoningen (täuscht Reichstreue vor)
- Virlana Fuchensand, Peraine-Priesterin

Auf Seiten der Nordmarken

- Hartuwal vom Großen Fluss, Sohn Jast Gorsams und Erzkanzler des Mittelreiches, auch reichstreu
- Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss, Kronprinz des Herzogtums Nordmarken
- Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken und neuer Regent des Mittelreiches
- Isora von Elenvina
- Orsino von Falkenhag, Graf vom Angbarer See, erst nordmarkentreu, dann läuft er zu Answin von Rabenmund über
- Rhianna Conchobair, Gräfin von Winhall
- Ugdane vom Großen Fluss, Tochter des Herzogs der Nordmarken

Auf Seiten des Reiches

- Arlin vom Greifener Land, Hauptfrau der kaiserlichen Havener Flussgarde
- Dschindar von Falkenberg-Rabenmund, Kronverweser Almadass
- Hartuwal vom Großen Fluss, Sohn Jast Gorsams und Erzkanzler des Mittelreiches, auch nordmarkentreu
- Grifo von Streitzig, kaiserlicher Marschall in Alberbia
- Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken und neuer Regent des Mittelreiches
- Isegunde von Brüllenfels, Obristin der Gratenfelser Koschwacht
- Melwyn Stoerrebrandt, Geheime Weisheit im Orden vom Auge
- Praiodan von Luring, Weisheit im Orden vom Auge
- Rafik Listhelm Maldonado von Taladur, Kanzler Almadass, hegt Sympathien zu Selindian Hal
- Wilko von Wetterfels, Fähnrich der kaiserlichen Havener Flussgarde

Auf Seiten Selindian Hals

- Alara Paligan, Kaiserinnenmutter, graue Eminenz hinter Selindian Hal
- Boronian von Rommilys, kaiserlicher Marschall
- Franka Salva Galahan, Gräfin von Honingen
- Eslam von Eslamsbad, Graf vom Yaquirtal, angeblich auf Seiten Kronprinz Selindian Hals, jedoch ein Verräter und Mörder
- Rondrigan Paligan, Graf von Perricum
- Selindian Hal von Gareth, Großfürst Almadass und Thronerbe des Mittelreiches, Bruder Königin Rohajas

ARTEFAKTE

DAS GARAFAN-SIEGEL

Das Zeichen besitzt die Form einer zarten, rötlichen Narbe in der Handfläche, mit der der Held den Zitrin-Monolithen im Innern des Liegenden Greifen berührt hat. Es zeichnet die acht Greifenreiter, die üblicherweise in der Sonnenlegion dienen. Das bedeutet allerdings nicht, dass jeder, der das Siegel trägt, automatisch ein 'offizieller' Greifenreiter und damit ein hochrangiger Befehlshaber in der Sonnenlegion ist. Im Gegenteil – möchte der Träger des Siegels diese Ehre erfahren, muss er zunächst die Ausbildung in der Sonnenlegion durchlaufen und sich auch des Herren Praios würdig erweisen. Dieser Weg ist für den Helden im Anschluss an die Kampagne durchaus denkbar – vorher aber wird er kaum die Zeit dazu finden, wenn er nicht aus den Abenteuern aussteigen möchte.

Auch dient das Symbol nicht als Passierschein, Legitimation im Namen Praios' oder ähnliches. Die meisten Praios-Priester erkennen es zwar als Zeichen Garafans, die wenigsten aber als Symbol der Greifenreiter. Daher kann die Narbe bei Kirchenvertretern des Praios als Stigma oder Auszeichnung ausgelegt werden – genau so, wie es Ihnen gerade in die Dramaturgie passt.

Im Fall unseres (vermutlich) nicht Praios geweihten Helden verleiht das Siegel einige karmale Kräfte, die sonst nur Praios-Diener besitzen. Natürlich kann der Held diese auch wieder verlieren, wenn er sich nicht an die Gesetze des Götterfürsten hält.

Das Siegel verfügt über einen maximalen Vorrat von 20 Karmapunkten, die sich bei der Benutzung verbrauchen. Der Träger ahnt, welche Fähigkeiten ihm das Siegel verleiht. Bricht er ein Praios-Gebot, verliert das Siegel – je nach Schwere des Vergehens – W6 bis 2W20 Karmapunkte und entsprechende Fähigkeiten.

● **Geweiht:** Für 1W6 KP macht das Siegel diese Faust des Helden (und nur diese) zur geweihten Waffe (gemäß dem waffenlosen Schlag eines Priesters).

● **Purgation:** Für 10 KP kann der Held einen Gegenstand (keinen Magiebegabten) von der ihm innewohnenden Magie befreien, spricht permanent entzaubern. Dies entspricht der Liturgie PURGATION auf Grad III. Der Held verliert dabei allerdings 1W3+1 permanente Lebenspunkte (alternativ Karmapunkte, wenn er eigene besitzt).

● **Zauberresistenz:** Für 5 Punkte steht der Träger unter einem Schutz vor Magie, der wie ein *Aurapanzer* (AZ 155) wirkt. Dieser Schutz hält 12 Spielrunden an, bevor er erneut aktiviert werden muss.

Für die *Regeneration* von Karmapunkten muss der Träger stets die Gebote des Praios achten, als wäre er ein Geweihter: Wahrheit, Gehorsam, Unbeugsamkeit, Offensichtlichkeit, Schutz von Gesetz und Staat, Magiebann, Mission (AG 32, siehe auch Regeln zum *Moralcode* (Praios-Kirche)). Unter solchen Bedingungen gewinnt das Siegel pro Tag W6 Karmapunkte zurück.

Verstößt der Träger des Siegels grob gegen Praios' Ordnung (erhält er das *Mal des Eidbrechers* oder des *Frevlers*, nimmt an einem Dämonenbeschwörungsritual teil oder begeht oder unterstützt einen kapitalen Akt der Täuschung) brennt sich das Siegel Garafans mit einem sengenden Schmerz wieder aus: Der Held hat den Segen des Greifenkönigs verloren (dies sollte wenn möglich aber nicht vor dem Finale von *Rückkehr des Kaisers* geschehen).

DAS GEHEIME REICHSSIEGEL

Beschreibung: Der Goldring trägt ein großes Siegel, in das ein Einhorn mit verschlungenen Zauberzeichen eingraviert ist.

Etikette:

7 TaP*: Dies ist eines der geheimen Reichsinsignien des Kaiserthrones des Neuen Reiches. Der Orden vom Auge hütet das Artefakt und berät zugleich den Kaiser.

10 TaP*: Der Hüter des Geheimen Reichssiegels ist seit Jahren Praiodan von Luring.

Magiekunde:

10 TaP*: Vermutlich hat das Siegel allein keine große Funktion außer der, das Auge des Morgens zu aktivieren.

DAS AUGEN DES MORGENS

Beschreibung: Die Zauberkugel glänzt wie poliertes Ebenholz und spiegelt jegliches Licht auf seiner nachtschwarzen Oberfläche schillernd wider.

Etikette mit 7 TaP*: Dies ist eines der Reichsinsignien des Kaiserthrones des Neuen Reiches. Der Orden vom Auge hütet das Artefakt und berät zugleich den Kaiser.

Magiekunde mit 7 TaP*: Dieses Schwarze Auge ist besonders deshalb so bedeutend, weil es eines der wenigen ist, die beweglich sind. Es soll die Fernsicht auf Personen und Orte gestatten.

Gesteinskunde mit 7 TaP*: Es besteht aus Meteoreisen und wiegt angeblich halb so viel wie ein kräftiger Mensch.

Geschichtskunde mit 12 TaP*: Das Artefakt wurde den Friedenskaisern (damals noch Horas-Kaiser) vor etwa 1.500 Jahren von Ur-Tulamiden übergeben. Seit der Unabhängigkeit des Neuen Reiches ist das Auge des Morgens Reichsinsignium und gab unter anderem dem Orden vom Auge, einem ehemals geheimen Beratergremium des Kaisers, seinen Namen.

Hintergrund: Das Auge ist eines der machtvollsten Hellsichtartefakte Aventuriens. Viele Gerüchte ranken sich um seine Kräfte, und die Kunst, jeden beliebigen Ort und jede beliebige Person zu betrachten, soll noch eine der geringeren sein. Tatsächlich wird gemunkelt, es ließen sich auch Nachrichten damit übermitteln, in die Vergangenheit und in die Zukunft schauen, oder es verfüge sogar über die Macht, den Geist von betrachteten Personen zu offenbaren.

Aktiviert wird das Artefakt von fünf Schlüsselworten, die an getrennte Geheime Weisheiten vergeben werden. Alternativ kann das Geheime Reichssiegel benutzt werden, das denselben Zweck erfüllt. Da keine fünf Geheimen Weisheiten mehr am Leben sind, ist das Siegel im Moment das einzige Medium, um das Auge zu aktivieren.

Es lässt sich selbst mit Siegel oder Schlüsselworten nur bei einer bestimmten Sternkonstellation aktivieren (um Vollmond im Sternbild der Rubine), die sehr unregelmäßig auftritt. Eine magische Analyse des Artefaktes wird zutage bringen, dass das Auge durch den Absturz der Fliegenden Festung in der Harmonie der Matrix-Strukturen stark beschädigt wurde. Was für Auswirkungen das haben wird, lässt sich kaum absehen, doch eine Nebenwirkung ist, dass das Auge außer der Reihe eine eingeschränkte Funktion zulässt, wenn der junge Rohalsstern das Sternbild des Helden kreuzt.

DER STAB DES VERGESSENS

Beschreibung: Der etwa einen halben Schritt lange, runenverzierte Stab besteht aus fremdartig dunklem Holz. Der Knauf ist ein großer Rabenkopf, der Fuß eine Rabenkralle.

Götter/Kulte:

3 TaP*: Der Stab ist das heilige Artefakt der Boron-Kirche.

7 TaP*: Aufbewahrt wird er in der Stadt des Schweigens in Al'Anfa. Hohe Geweihte können den Stab rufen.

10 TaP*: Der Stab bringt Vergessen oder Erinnerung.

13 TaP*: Er wurde vor langer Zeit im Regenwald gefunden.

Geschichtswissen:

8 TaP*: Der Stab des Vergessens wurde im Khôm-Krieg von Tar Honak zu einem immensen Wunder eingesetzt, das dazu führte, dass viele feindliche Kämpfer ihr Gedächtnis verloren.

Holzbearbeitung:

10 TaP*: Das fremdartige Holz stammt angeblich aus dem Riesland und nennt sich 'Vizrangyi'.

Hintergrund: Der Stab des Vergessens ist das heiligste Artefakt beider Boron-Kulte. Tatsächlich bringt eine Berührung mit der Spitze *Vergessen*, mit der Kralle *Erinnerung* und mit dem Griff *Verfolgung* – die in dem Holz geborgene Erinnerung wird auf das Opfer losgelassen.

ZEITTADEL

Bedenken Sie, dass sämtliche Angaben von Reise und Ankunft von den Entscheidungen Ihrer Helden und den Ereignissen in Ihrer Spielrunde abhängigen. Es kann also sein, dass der Zeitablauf in Ihrer Runde anders aussieht.

Wir möchten Ihnen mit dieser Zeittafel die Reihenfolge der Ereignisse und einen logischen Zeitablauf präsentieren, der auf der einen Seite Regenerations- und Ruhephasen der Helden grob mit einplant, ohne auf der anderen Seite die Dynamik des Abenteuers aus den Augen zu verlieren. Eine gewisse zeitliche 'Knautschzone' ist vorhanden, machen Sie sich also keine Sorgen, wenn Ihre Helden schneller oder langsamer durch das Abenteuer finden. Benutzen Sie die Zeittafel in diesem Fall als allgemeine Orientierungshilfe.

1027 BF (34 HAL)

29. Peraine: Absturz der Fliegenden Festung, Abgabe des Agrimoth-Splitters

1. Ingerimm: Suche nach Informationen zum Stab des Vergessens, Verschwinden des Agrimoth-Splitters und Leonardos, Suche nach dem Schwarzen Auge. Der Rat der Helden tritt offiziell zusammen.

2. Ingerimm: Finden des Geheimen Reichssiegels

3. Ingerimm: Aufbruch nach Elenvina

6. Ingerimm: Die Helden besteigen die *Forelle* in Ferdok. Derweilen wird in Elenvina der Reichskongress eröffnet.

10. Ingerimm: Ankunft in Elenvina, Vortrag vor dem Reichskongress und Besprechung mit Prinz Selindian

11. Ingerimm: der erste Zusammenstoß zwischen Alberniern und Nordmärkern. Abends eventuell Audienz bei Herzog Jast Gorsam.

12. Ingerimm: Ernennung Großfürst Selindians zum Kronprinzen des Reiches. Abends ein Attentat auf die Gräfin von Honingen mit Kampf der Adligen auf Gut Grötzentrutz.

13. Ingerimm: Reichsregent Jast Gorsam erklärt Rohaja von Gareth für verschollen und sichert sich so die Regentschaft auf sieben Jahre. Albernia kündigt dem Reich die Lehnstreue.

14. Ingerimm: Ausmarsch der Albernier. Abends Gründung des 'Bun-

des von Greif und Fuchs'.

15.–16. Ingerimm: abends eventuell Einbruch der Helden in Galottas Turm

17. Ingerimm: Abschlussfeier des Reichskongresses. Die Helden steigen in die Herzogenfeste ein und stehlen das Auge des Morgens.

18. Ingerimm: Aufbruch der Helden nach Honingen

23. Ingerimm: Die Gräfin von Honingen wird von den Kaiserlichen verhaftet.

24. Ingerimm: Ankunft der Helden in Honingen

29. Ingerimm: Die Helden befreien die Gräfin von Honingen.

30. Ingerimm: Die Nordmärker Verstärkung erreicht Honingen.

3. Rahja: Schlacht um Feste Weyringen

5. Rahja: Die Helden stellen abends Gräfin Rhianna Conchobair.

6. Rahja: Die Helden erreichen die Stadt Winhall.

13. Rahja: Die Helden erreichen Honingen.

16. Rahja: das Massaker von Calladün. Der Beginn des Renegatenaufstandes in der Grafschaft Honingen.

20. Rahja: Die Helden treffen Invher ni Bennain in Orbatat.

24. Rahja: Die Helden brechen nach Süden auf und schlagen sich durch die Nordmarken.

27. Rahja: die Schlacht am Großen Fluss (Königin Invher ni Bennain und Kronverweserin Isora von Elenvina begegnen sich in der Schlacht.)

30. Rahja: neuerliche Ankunft in Elenvina

1028 BF (35 HAL)

2. Praios: Die Helden erreichen Almada und begegnen Graf Eslam.

7. Praios: Abends Ankunft in Punin. Selindian Hal stirbt.

8. Praios: Graf Eslam verlässt Punin in Richtung Tal der Kaiser.

10. Praios: Die Helden fallen in den Todesschlaf. Kampf um Selindians Seele.

Bis 13. Praios: Rückkehr nach Punin. Reise in die Vierte Sphäre.

24. Praios: Krönung Selindian Hals zum König Almadass.

2. Rondra: Die Helden benutzen mit Graf Rondrian das Auge des Morgens.

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.*

AUS DER ASCHE

AUTORIN: LENA FALKEPHAGEN

Die *Schlacht in den Wolken* hat große Opfer verlangt, und zurückgeblieben sind Elend, Leid und rauchende Trümmer. Doch vorerst ist die größte Gefahr abgewehrt.

Rhazzazor, der untote Drache, hat jedoch angekündigt, binnen Jahresfrist zurückzukehren. Sollte es im Lauf dieses Jahres nicht gelingen, alle Kräfte zu vereinen und dem Drachen gemeinsam entgegenzutreten, ist das Reich der Menschen dem Untergang geweiht. Aber die einzelnen Mächtigkeitsgruppen vertreten ganz unterschiedliche Auffassungen, wie dem Chaos zu begegnen ist – und sie sind bereit, ihre Meinung auch mit dem Schwert durchzusetzen. Wenn die Helden nicht vermitteln können, dann wird das Reich von internem Zwist so zerrüttet sein, dass es dem Drachen nichts entgegenzusetzen kann. Werden die Helden inmitten von Verrat und Krieg Antworten finden? Gleichzeitig gilt es, eine Schuld zu begleichen, denn die Helden sind verantwortlich dafür, dass ein heiliges Artefakt seiner Macht beraubt wurde – eines, das im Kampf gegen

den Drachen von großer Wichtigkeit hätte sein können.

Es hängt also am Mut und der Tatkraft einer einzigen Heldengruppe, ob das Kaiserreich endgültig zerbricht oder ob es *Aus der Asche* neu entstehen kann.

Zweiter Band der Kampagne *Das Jahr des Feuers*

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen* empfehlenswert; Kenntnis der Spielhilfen *Geographia Aventurica*, *Stolze Schlösser*, *Dunkle Gassen*, *Das Königreich Almada* sowie *Das Königreich Albernien* ist hilfreich, aber nicht erforderlich. Dieser Band setzt das Abenteuer *Schlacht in den Wolken* voraus.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 129

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
EXPERTE / HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EXPERTEN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
HINTERGRUNDWISSEN,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
GARETH, ELEPVINA,
ALBERNIA UND ALMADA,
1027 BF BIS 1028 BF



13007PDF

ISBN 3-89064-389-2