

Das Schwarze Auge

DER ROTE CHOR  
THEATERRITTER VI

## Anshags Bekenntnis

Also lauten die Gebote, die Anshag von Glodenhof der Silbernen Horde im Lande zwischen Born und Walsach gegeben, erleuchtet von Kor, welcher ist Rondras Sohn.

**I. Wissen:** Achte die Weisheit deiner Feinde, indem du von ihnen lernst. Ergründe, was dir dienlich scheinet, um es zu verwenden.

**II. Wagen:** Fürchte nicht Verbot noch Rache, auf dass dich Kor in der Zeit der Schlacht erfülle. Denn nur wer Grobes wagt, soll Grobes auch gewinnen.

**III. Wollen:** Nimm dir, was du brauchest. Wer das Seine zu beschützen nicht imstande ist, mag es ohnedies verlieren, und besser ist es, wenn du Edles damit tust.

**IV. Schweigen:** Teile Wissen nur mit den Würdigen. Wenn Mut nur Dummheit ist, befleißige dich der Finterei. Was dein Feind nicht weiß noch kann, mag Vorteil sein.

**V. Herrschen:** Das Land, das deine Ahnen erobert, ist dir Eigentum, darum trage Sorge für alles, was darinnen, und für jeden, der darauf ist. Deine Ahnen machten dich zum Noblen, doch wahrer Adel ist der Preis des Tüchtigen.

## Das Blaue Buch

Das Zepter der Goblinkönigin wurde von Rondra von Leuenwald erobert, doch unter der ausgestellten Beute im Tempel war es nicht. Die Goblinküste ist geschleift, dort wurde nichts zurückgelassen, ich habe es persönlich überprüft. Das Zepter ist der Schlüssel zur Macht der Goblins, ihrer Macht über die Elemente des Landes. Vermutlich hat es Jadriga genommen. Im Namen von Ich muss es haben! Es kostet uns wertvolle Zeit, solange ich es nicht habe und der Äonenalte mir seine Geheimnisse verhüllt.

—Kommentar zum Bericht über die Schlacht von Wjassuula; GB

Graquulos, erhöre Deine Diener! Högen die blutgespeisten Flammen unsere Feinde verzehren, die Frucht des dreifach bewachten, dreizehnten Baumes reifen und gedeihen, die eisigen Wände des Passes den Weltenberg herabwehen.

So wird CR die Stufen zu allen Sphären herabkommen und die Gebeine des Landes beschreiten.

Jadriga hat versagt! Sie ist fort!

**Der Abgrund zu stark! Das Ende!**

—Ritualbeschreibung von GB

Weder die Goblinkpauke noch das sogenannte Zepter der Goblinkönigin konnten gefunden werden. Die Pauke wurde nach Norden geschafft, unbestimmt wohin, vermutlich Leufurten. Das Zepter wurde derweil in der Rondra-Kapelle der Löwenburg verwahrt, doch nach den Umbauten im Jahre 290 BF war es verschwunden; zusammen mit weiteren liturgischen Gegenständen, was einen größeren Tempelraub nahelegt. Es ist kaum überraschend, dass Gunbalds Leute dergleichen nicht entschieden verfolgt haben – sofern sie den Raub nicht selbst begangen haben und Gunbald die Schätze sicher verborgen hat. Ich bin zwar zuversichtlich, dass wir seine Anhänger allesamt stellen konnten, doch wir müssen aufmerksam bleiben.

— eine der letzten Seiten des Blauen Buches; EvD

# Theaterritter 6: Der rote Chor



# IMPRESSUM

## **Verlagsleitung**

Markus Plötz, Michael Mingers

## **Redaktion**

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch

## **Regeldesign**

Nikolai Hoch, Markus Plötz, Alex Spohr

## **Autoren**

Daniel Heßler, Niklas Forreiter

## **Lektorat**

Eevie Demirtel

## **Korrektorat**

Jan-Philipp Wex

## **Künstlerische Leitung**

Nadine Schäkel

## **Coverbild**

Luisa Preißler, Klaus Scherwinski

## **Satz, Layout & Gestaltung**

Thomas Michalski

## **Layoutdesign**

Patrick Soeder

## **Innenillustrationen & Pläne**

Tristan Denecke, Regina Kallasch, Djamila Knopf, Jennifer S. Lange, Luisa Preißler, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Klaus Scherwinski, Nadine Schäkel, Christian Schob, Elif Siebenpfeiffer

Copyright © 2017 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.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



## Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Das Spielfeld	08
Kors Werk und Graqualos' Beitrag	28
Wiedergutmachung	53
Anhang	63



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

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedeckt sind.
- **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

• Immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

- **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Kampfsonderfertigkeit Tod von Links<sup>AKO164</sup>.

AKO – Aventurisches Kompendium

### Qualität, Preis, Schlafplätze

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

### Qualität und Preis

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

### Währungsrechner

Außerhalb allgemeiner Wertekästen sind Geldbeträge in Landeswährung angegeben. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen des Bornlands akzeptiert.

Bornland	Mittelreich	Wert in Silbertalern
<b>Batzen</b>	1 Dukaten	10
<b>Groschen</b>	1 Silber	1
<b>Deut</b>	1 Heller	0,1

### Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruß! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Der **rote Chor** ist das sechste und finale Abenteuer der Theaterritter-Kampagne.

Die Handlung dieses Bandes ist eng mit der Kampagne verzahnt, sodass wir empfehlen, es auch in diesem Zusammenhang zu spielen und die vorgesehene Reihenfolge der Abenteuer einzuhalten. Alternativ ist es aber auch als Einzelstück spielbar, jedoch mit einigen Abstrichen.

 Das Löwensymbol weist dich auf Stellen hin, die für die Kampagne wichtig sind, und die du beim Spiel als Einzelabenteuer auslassen oder entsprechend anpassen solltest. Im Abenteuer sind an solchen Stellen außerdem meist Alternativen angegeben, wie du eine Situation stattdessen lösen kannst.

Viele bekannte Elemente tauchen im Laufe der Kampagne erneut auf, und immer wieder geht das Abenteuer darauf ein, welche Entscheidungen deine Helden in den vorigen Teilen getroffen haben. Der Moment, in dem solche Entscheidungen Konsequenzen für den Spielverlauf haben, wird von deinen Spielern als besonderer Erfolg empfunden werden, denn sie haben den Ausgang der Geschichte maßgeblich beeinflusst. Mit der Rondrageweihten Leudara, dem Adepten Olko und Mitgliedern der Familie Jantareff erhältst du im Laufe der Kampagne wiederkehrende Figuren an die Hand, was die Zusammengehörigkeit der Handlung noch verstärkt.

Neben den Hinterlassenschaften der Theaterritter beschäftigt sich die Kampagne außerdem auch mit dem Erwachen des Bornlandes: Flüsse und Wälder nehmen sich mit urtümlicher Kraft zurück, was der Mensch ihnen abtrotzte, Tiere sind ungewöhnlich aggressiv, Bauern

finden gespenstische Zeugen vergangener Schlachten auf ihren Feldern und vieles mehr.

 Dieses Symbol kennzeichnet Szenen, die das Erwachen des Bornlandes zum Thema haben.

## Einleitung

### Was bisher geschah

Ein halbes Jahr ist es her, dass die Kultisten des Korsmal-Bundes die Abwesenheit von Teilen des bornischen Adels nutzten, um in Sewerien den Umsturz zu wagen. Während viele Bronnjaren unter der Führung *Linjan von Elenaus* in Tobrien gegen Helme Haffax kämpften, zwangen die Kultisten die Adelsmarschallin *Nadjescha von Leufurten* auf einen Feldzug gen Notmark.

Die Kultisten waren ein Zusammenschluss zweier Fraktionen. Den Kern des Bundes bildete eine Gruppe korgläubiger bornländischer Fanatiker, eine alte Geheimsekte mit Verbindungen zu traditionsbewussten Adelshäusern, die bürgerliche Gruppen zurückdrängen wollten. Ihr Streben nach einer alten Ordnung richtete sich auch gegen die Völker der Goblins und Norbarden, deren zunehmende Rechte sie als Strategie der bürgerlichen „Pfeffersäcke“ ansahen, die Macht des Adels weiter zu beschneiden.

Unterstützung erhielt der Korsmal-Bund von Drachenreitern, Nachfahren der legendären *Silbernen Horde*, die sich lange Zeit in den Walbergen verborgen gehalten hatten. Sie verehrten den Dämon Graquhalos, einen Diener des Namenlosen, und bereiteten mit finsternen Ritualen und altem Geheimwissen der Theaterritter eine Invasion des Namenlosen nach Aventurien vor. Sie versuchten, möglichst viele Korsmal-Kultisten in eben jene Versuchung zu führen, der ihre Ahnen einst durch die Hinwendung zu Graquhalos erlegen waren.

Durch den Fund der legendären *Schwerter des Nordens* und den Einsatz der *Goblinpauke* konnte Nadjeschas Grüner Zug über den Korsmal-Bund und die meisten Drachenreiter siegen. Durch einen Vulkanausbruch zu Beginn der Schlacht wurde jedoch die Stadt Notmark zu weiten Teilen zerstört. Die Goblinpauke verwahrte man danach auf Burg Trescha, wo der Widderorden sie beschützen sollte, bis ein Weg gefunden wäre, sie zu zerstören. Nur mit großen Anstrengungen konnte das Instrument weiteren Zugriffsversuchen der Kultisten entzogen werden, und es gelang schließlich auch, das Hauptquartier des Korsmal-Bundes, die Kälarenburg *Neu-Arivor* in den Walbergen, zu zerstören. Seitdem liegt die Goblinpauke unter vielen Quadern Fels verschüttet, und auch der ehemalige Adelsmarschall *Jucho von Dallenthin* und *Persanzig* ist seit diesen Ereignissen verschollen.

### Kors Erwählte

Für den Korsmal-Bund galt die ehemalige Rondrageweihte *Leudara von Firunen* seit vielen Jahren als Erwählte von Rondras Sohn Kor. Als die Kultistin Leudonia sie 1001 BF gebar, trug das Kind das Mal der neunfingrigen

### Verweise auf andere Bände

 An einigen Stellen im Abenteuer wirst du Verweise auf andere Bände der Kampagne und Nebenschauplätze aus Heldenwerk-Abenteuern finden.

TR1 Der Weiße See

TR2 Das Blaue Buch

TR3 Der Schwarze Forst

TR4 Der Grüne Zug

TR5 Die Silberne Wehr

HW005 Die Thorwalertrommel

Kralle im Nacken, das Symbol des Kultes. Als sie 1030 BF für die Adelsmarschallswahl kandidierte, wurde Leudara durch den Kult entführt, konnte aber entkommen. In den folgenden Jahren gelang es dem Korsmal-Bund jedoch, ihren Heimattempel zu unterwandern und Leudara auf seine Seite zu ziehen, deren Faszination für die Geheimnisse der Theaterritter und ihre Verbindung zu Kor ständig gewachsen war.

Mit Leudaras Hilfe erhielt der Kult das Wissen über das Goblinritual ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL (siehe Seite 41), das große Gruppen von Menschen in einen Blutrausch versetzen kann. Es dauerte lange, bis die Geweihte die Verwirrung und die Konflikte überwunden konnte, die ihr sowohl die Beeinflussung durch die Drachenreiter als auch wiederkehrende Visionen verursachten. Erst das Feuer des Vulkans, aus dem Leudara durch Kors göttliches Eingreifen gerettet wurde, führte zu ihrer Läuterung und einer neuen Gewissheit: Es ist Leudaras Bestimmung, Kors Kirche zu erneuern und ihr im Bornland neues Gewicht zu verschaffen. Die ursprünglichen Ideale der Silbernen Horde, über die Leudara während ihrer Zeit beim Korsmal-Bund viel erfahren hat, gelten ihr hierbei als Richtlinie.

Spätestens seit dem letzten Teil der Kampagne hat sie endgültig mit dem Korsmal-Bund und den Drachenreitern gebrochen. Nach ihrer Rückkehr aus den Walbergen hat sie begonnen, Gläubige des Kor zu sammeln. Die Unterscheidung zwischen Leudaras Anhängern und dem verhassten und militärisch geschlagenen Korsmal-Bund fällt jedoch Vielen schwer. So bekommen sie und ihre Leute regelmäßig Anfeindungen zu spüren, denen sie nur mühsam mit Gelassenheit begegnen können. Besonders Sennenmeister *Gernot von Halsingen*, der höchste Rondrageweihte des Bornlandes, hält Leudara für eine gefährliche Demagogin – nicht zuletzt, weil sie eine Abtrünnige seiner eigenen Kirche ist.

### Ein finsterer Magier

Olko Knaack, Abgänger der Festumer Magierakademie, pflegte noch vor anderthalb Jahren beste Verbindungen zu den Festumer Goblins. Er veranstaltete Leserunden, um die Völkerverständigung zu fördern, und war mit der Goblinin *Jääni Grauroth* befreundet. Inspiriert von vielen Diskussionen in Scholarenkreisen glaubte Olko an die Überwindung der Adelsherrschaft. Er und seine Freunde wollten ein Gemeinwesen schaffen, das für alle Bewohner des Landes offensteht, insbesondere auch für die Goblins. Doch Olkos Hoffnungen wurden jäh enttäuscht, als Jääni sich für erlittene Demütigungen grausam an einem Haufen Adliger rächte und dabei auch den Mord an Unschuldigen in Kauf nahm. Erschüttert verließ Olko Festum und versuchte, einen neuen Lebenssinn zu finden, wurde jedoch bald darauf vom Korsmal-Bund entführt. Die Kultisten zwangen ihn, alte Texte zu entschlüsseln und grausigen Blutritualen beizuwohnen. Immer tiefer sickerte der verderbliche Einfluss des Dämonen Graqualos in Olkos Bewusstsein, und als der Magier am Vulkan von Notmark in den sicheren Tod zu stürzen glaubte, flehte er schließlich den Dämon um Hilfe an. Olkos Leben wurde gerettet, doch seine Seele gehört nun Graqualos' Herrn: dem Namenlosen Gott.

Olko grübelte lang über seine Lage, und seine Überzeugung, dass der Adel niedergeworfen werden müsse, ist seitdem fester geworden. Zwar weiß er, dass seine Seele verloren ist, und dass sein neuer Herr keine Verbesserung der Gesellschaft wünscht, doch hält sich Olko für klug genug, einen Drahtseilakt vollführen zu können, der seine Ziele voranbringt, aber andererseits den Dämon zufriedenstellt. So hat er im Herbst des Jahres 1040 BF wieder Kontakt zu seinen revolutionär gesinnten Studienfreunden aufgenommen. Im Firun soll in der Hauptstadt die Adelsversammlung stattfinden, und viele Bronnjaren werden anwesend sein – ideal für ein Attentat. Olko plant, die gesamte adelige Führung auszulöschen, um sie durch Gelehrte des Hesindendorfs zu ersetzen. Der Ort des Attentats soll die Festumer Stadt bühne sein, das Instrument der Befreiung das Ritual **ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL**. Das Schlüsselement der Aktion ist ausgerechnet ein Projekt zur Völkerverständigung, das der Komponist *Reijkad Stellmacher* mit nicht weniger als 80 Goblins veranstaltet: der *Rote Chor*.

### Die Verhüllte Meisterin

Dass so viele Festumer Goblins mit hübschen Gesangsstimmen gesegnet sind, ist zu großen Teilen das Verdienst der *Kunga Suula*, der unsterblichen Hohepriesterin der Rotpelze, die unter dem Namen *Mantka Riiba* im Festumer Gerberviertel lebt. Sie hat den Namenlosen schon einmal bekämpft und sieht nun die Menschen in der Pflicht, dies zu tun. Als vor knapp tausend Jahren das Erwachen des Bornlandes zum letzten Mal stattfand, begriff es die *Kunga Suula* als ihr Schicksal, mithilfe der Macht des Landes die Horden des Namenlosen zurückzudrängen, die über das Eherne Schwert nach Aventurien einfallen wollten. Ab 50 BF gründete sie ein Großreich, und ihr Volk brachte viele Opfer, um sich gegen die Versuchungen des Dreizehnnten zu wappnen. Doch während die Goblins noch im Osten gegen den Namenlosen kämpften, begannen die

Theaterritter von Westen einen Eroberungsfeldzug. Die Goblins wurden vor der Zeit besiegt, der Namenlose nicht vollständig zurückgedrängt, und so gewann er nach dem Sieg des Theaterordens Macht über viele Ritter.

Unter *Rondara von Leuenwald* eroberten die Invasoren 243 BF den Thron der *Kunga Suula* in *Wjassuula* und erbeuteten ihr Zepter, die Zauberwurzel *Imjas Tiischa*\*. Sie erkannten darin eine Art Schlüssel zur Kraft des Landes, dessen Macht sie in der Folge für einige Freveltaten nutzten. Der *Kunga Suula* gelang die Flucht, doch die Untaten der nachfolgenden Marschälle beobachtete sie sehr genau. Die finsterste war *Marschallin Jadvige von Hummergarben*, die sich mit Hilfe des Namenlosen des Zepfers bediente und große Gräueltaten an den Völkern der Goblins und der Norbarden beging. Als *Jadvige Imjas Tiischa* einsetzen wollte, um dem Land alle Lebenskraft zu rauben und dem Namenlosen zu opfern, griff die *Kunga Suula* ein. Sie trennte Jadviges Wirken von der Welt, indem sie jenen Teil aus der Festumer Löwenburg herauslöste, in dem Jadvige mit einigen Getreuen das namenlose Ritual zum Missbrauch des Zepfers abhielt. Bis heute sind die dekadenten Theaterritter in dieser magischen Nebenwelt gefangen.

### Der Plan der *Kunga Suula*

Im Winter 1040 BF glaubt die *Kunga Suula* die Zeit gekommen, in der *Imjas Tiischa* wieder gebraucht wird. Auch wenn sie viele Taten der Menschen mit Skepsis betrachtet, glaubt sie doch, dass das Land diese als seine neuen Hüter auserwählt hat. Somit gehört das Zepter in die Hände ihrer neuen Anführer, von denen viele zur Adelsversammlung nach Festum kommen. Wer auch immer der neue Adelsmarschall wird, er und die anderen Mächtigen unter den Menschen sollen begreifen, welchen Schaden das Zepfer anrichten kann, und welche Verantwortung es ihnen überträgt. Darum will die *Kunga Suula* diese Mächtigen mit Jadviges Freveln konfrontieren. Sie sollen selbst Jadviges Verderbtheit erleben und sich *Imjas Tiischa* verdienen, indem sie die Wurzel selbst zurückerobern.

Nach dem Auftritt des Roten Chors ist ein großes Gelage geplant, an dessen Ende voraussichtlich alle Mächtigen ihren Rausch ausschlafen. Von dort sollen die Goblinsänger, fast allesamt geübte Kämpfer und Kleinkriminelle, jene Entscheider entführen, sodass die *Kunga Suula* sie in die besagte Nebenglobule befördern und ihnen die Notwendigkeit ihres Plans erläutern kann. Dass Olko bei der gleichen Veranstaltung einen ganz anderen Plan verfolgt, weiß die *Kunga Suula* jedoch nicht.

### Das Abenteuer im Überblick

Zum größten Teil spielt **Der Rote Chor** in der Stadt Festum und ist daher das am offensten gestaltete Abenteuer der Kampagne. Im Umfeld der Adelsversammlung sind die Helden gefragte Leute, die sich um die Querelen kümmern, die Leudaras neuer Kult verursacht. Weiterhin sollen sie eine Reihe rätselhafter Morde aufklären, die von Olko begangen werden, um das Trommelritual durchzuführen. Ihre Recherchen führen die Helden unter anderem durch das vergeistigte Hesindendorf, in das elende Gerberviertel und in die zugige Löwenburg. Weitere Komplikationen

\* Goblinisch: *Imjas* = Rote Kraft (Blut/Zauberblut),  
*Tiischa* = mächtige Naturerscheinung

entstehen durch Wahlkampfveranstaltungen, bei denen nicht immer klar ist, welche Ereignisse inszeniert sind, welche nichts mit der Wahl zu tun haben, und welche rein zufällig stattfinden. Auch Auseinandersetzungen mit den norbardischen Zibiljas um *Fetanka Jantareff* und den bornischen Hexen um *Zelda von Ilmenstein* spielen eine Rolle. Beide Gruppen, zwischen denen *Bisminka von Jassula* zu vermitteln sucht, schreiben sich die Hauptrolle in der Interpretation des Erwachens und der mystischen Seite des Kampfes gegen den Namenlosen zu. Auch das Zepter und die Frevel Jadviges werden hier angesprochen.

Beim Auftritt des Roten Chors in der Festumer Stadtbühne laufen die Handlungsfäden dann zusammen. Die Helden verhindern Olkos Attentat, woraufhin Graqualos persönlich erscheint, um seinen gescheiterten Diener mit sich zu reißen. Nach dem Sieg über den Dämon feiern sie gemeinsam mit den Mächtigen bis tief in die Nacht und begleiten sie in die Globulwelt der Kunga Suula. Diese vermittelt ihnen einen Eindruck des Bornlands, wie es vor vielen Jahrhunderten ausgesehen hat, und aussehen könnte, wenn das Erwachen seinen Höhepunkt erreicht. Hier erfahren sie mehr über Jadviges Untaten und rüsten sich zum Kampf Seite an Seite mit den Goblins des Roten Chors.

Von Jadvige erobern sie das Zepter und können die Nebenwelt wieder verlassen. Doch der Ausgang führt nicht nach Festum, sondern nach Jassuula, wo einst der Thron der Kunga Suula stand. Hier empfängt sie die goblinische Hohepriesterin, mit der sie das Zepter einsetzen, wodurch ihnen und den anderen Mächtigen feierlich die Verantwortung für den Schutz des Landes übergeben wird.

### Geeignete Helden

In erster Linie sind Helden geeignet, die das Abenteuer im Rahmen der Kampagne spielen, weil sie dadurch zu vielen Figuren und Themen enge Bindungen aufbauen könnten. Es ist wichtig, dass sie das Vertrauen von zumindest einer Handvoll Festumer und Adliger genießen. Kämpferisches Geschick ist von Nutzen, besonders wichtig für Ermittlungen, Verhandlungen und Wahlkämpfe sind Gesellschaftstalente. Gebildete Helden können einige Nutzen aus ihrem Wissen über bornische Geschichte, magische Geheimnisse, rechtliche und religiöse Fragen ziehen. Sie haben die besten Chancen, das ganze Ausmaß der Ereignisse richtig einzuschätzen. Besondere Herausforderungen ergeben sich für Rondra- und Korgläubige, die hier Farbe bekennen müssen. Die Haltung der Helden zum Adel und zum Bürgertum spielen eine Rolle, und auch ihr Verhältnis zu Norbarden, Goblins und Hexen ist von Bedeutung. Welchen Kandidaten für die Adelsmarschallswahlen die Helden bevorzugen, kann den Verlauf des Abenteuers beeinflussen, führt aber nicht zu schwerwiegenden Problemen.

Ungeeignet sind Helden, denen die Konzepte Stadt, Adel und Verantwortung völlig fremd sind. Auch Feinde der Goblins und Norbarden dürften es sehr schwer haben.

### Das Abenteuer als Einzelstück

Wenn ihr die Kampagne nicht gespielt habt, konzentriert euch auf den Wahlkampf und Olkos Morde. Das

Finale sollte in diesem Fall der Kampf in der Stadtbühne sein, an dessen Ende die Helden sich großen Respekt unter den Adligen des Bornlands erkämpfen können. Du kannst hier auf die weiteren Pläne der Kunga Suula und auf die Spuren, die in die Globulwelt führen, verzichten. Inwieweit die Helden sich mit Leudara auseinandersetzen sollen, hängt davon ab, wie wichtig ihnen die Korg und die Rondrakirche sind.

### Schon wieder Winter?



Die Helden haben im fünften Teil der Kampagne erfahren, dass sich das Land auf einen neuen Ansturm des Namenlosen vorbereitet. Dieser Vorgang hat als „Erwachen“ schon für einige beunruhigende Ereignisse gesorgt. Zwar konnten sie verhindern, dass ein Trollpfad durch das Eherne Schwert geöffnet wurde, doch wahrscheinlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis das Böse einen neuen Weg nach Aventurien findet. Das Bornland muss sich für einen großen Krieg rüsten. Seitdem hatten die Helden einige Monate Zeit, ihr Wissen zu verbreiten. Wem sie die Details zutragen, liegt in ihrer Hand. Gerade wenn sie Schwerter des Nordens oder Silberne Rüstungen besitzen, hat ihr Wort viel Gewicht. Das Abenteuer geht davon aus, dass neben einem der unten genannten Händler und Zauberer zumindest die Adelsmarschallin informiert wurde, die den Helden die Goblinpauke anvertraut hat. Sie, die Mitglieder des Widderordens oder auch verantwortungsbewusste Personen wie Landesvogt Juchō von Elkinnen, gehen mit diesen Informationen sparsam um, da sie Panik vermeiden wollen. Im Hintergrund konsultieren sie hochrangige Geweihte, planen eine Verstärkung des Widderordens und hoffen, bei der Adelsversammlung weitere Unterstützer für dieses Vorhaben zu finden. Geschäftstüchtigere Figuren wie Umerike Surjeloff oder auch Alriksej Jantareff schweigen, weil sie sich Gewinne von ihrem Wissensvorsprung versprechen. Diskret verlagern sie ihre Investitionen in den Westen des Landes und streben engere Geschäftsbeziehungen mit Gruppen an, die von der Verwilderung des Landes und dem Kriegshandwerk profitieren: Waffenschmiede, Baumeister, Feldscher, Alchimisten, Söldnerführer und so fort. Vor allem Zauberkundige, die sich ohnehin mit dem Erwachen beschäftigen, sind brennend an den Vorgängen interessiert (siehe **Bisminkas Zirkel**, Seite 25). Auch die Spektabilitäten der bornischen Magierakademien erwägen das neue Forschungsfeld und planen erste Expeditionen ins Überwals, nach Notmark und darüber hinaus. Doch im Winter 1040 BF sind die aufwändigen Genehmigungsverfahren für Forschungsmittel noch nicht abgeschlossen.

### Der Einstieg ins Abenteuer

Vor diesem Hintergrund sind viele verschiedene Einstiege denkbar, doch wichtig ist vor allem, dass du dabei eine Verbindung zur Adelsversammlung herstellst. Wir schlagen auf Seite 29 einen großen Empfang im Markthotel vor. Dort findest du auch andere Vorschläge, die Spur des **Schlitzers von Westende** (Seite 31) aufzunehmen und die Taten von **Kors Tocher** (Seite 43) zu begleiten.

# DAS SPIELFELD



Dieses Kapitel stellt Ort und Personal des Abenteuers vor. Schwerpunkte werden anhand der wichtigen Ereignisse gesetzt, sodass die Stadt gut bespielbar wird. Für Olkos Handlungsstrang sind das Hesindendorf (Seite 11), das Gerberviertel (Seite 14) und der Obere Hafen (Seite 16) besonders wichtig, Leudara agiert vor allem in der Neustadt (Seite 11), am Hafen (Seite 8) und an der Löwenburg (Seite 16), während sich der Wahlkampf vornehmlich in der Altstadt (Seite 10) abspielt.

 Um Festum besser kennen zu lernen, können die Helden im Vorfeld der Kampagne die Heldenwerk-Abenteuer **Die Thorwalertrömmel** oder **Ein Goblin mehr oder weniger** spielen.

## Die Stadt Festum

Die bornische Hauptstadt ist eine Handelsmetropole, bei deren oft nüchternen und peniblen Einwohnern man fast alles kaufen und verkaufen kann. Der von den Theaterrittern am Reißbrett geplante Stadt kern wirkt bieder und unspektakulär, während die gewachsenen Außenbezirke vielseitiger und oftmals weltoffener sind. In Festum genießen die Bürger viele Freiheiten und Rechte, von denen die Landbevölkerung nur träumen kann. Im Winter ist Festum stark bevölkert, denn neben den Einwohnern verbringen dann auch einige Norbarden-sippen und viele Seefahrer die härtesten Wintertage hier. Zwischen säuberlich geschaufelten Schneehaufen tobt in diesem Firun der Wahlkampf, an dessen Ende die Bronnjaren aus ihrer Mitte den neuen Adelsmarschall wählen werden. An ihnen zu verdienen, betrachtet der typische Festumer, aber auch manch externer Händler, als seine vornehme Aufgabe.

Einen **Stadtplan Festums** findest du im hinteren Umschlag dieses Buches. Du erhältst zuerst einen allgemeinen Überblick über den jeweiligen Stadtteil, danach sind dann besondere Orte und Gebäude beschrieben. Örtlichkeiten, die nur für dieses Abenteuer wichtig sind, sind mit dem Buchstaben A und einer fortlaufenden Nummer versehen.



### Der Hafen (S01)

Hier mündet der Born ins Perlenmeer, stechend kalter Wind fegt über die gemauerten Kais und die mächtige **Adelsmarschall-Gulnitz-Bastion (HA01)** und vertreibt den sonst allgegenwärtigen Fischgeruch. Zwischen armdicken Tauen und Pökelfässern verkehren Schauerleute, Seiler,

## Festum

**Einwohner:** 33.000 Menschen, davon 3.000 Exilmarskanner, 3.000 Goblins, zahlreiche Norbaraden und Nivesen  
**Herrschaft:** freie Stadt; verwaltet vom Weiten Rat aus 300 Ratsherren und dem Engen Rat aus zwölf Räten

**Tempel:** alle Zwölfgötter, Ifirn, Mokoscha, Rur und Gror, Rastulah, Swafnir und weitere Halbgötter

**Handel & Gewerbe:** wichtiger Handelshafen, Sitz großer Handelshäuser, Schiffsbau, Leder und Lederprodukte, Meskinnes

**Gasthäuser:** Die sieben damischen Elche (Q2/P3/S14), Freies Maraskan (Q3/P3/S8), Goblin-Taverne (Q2/P1/S11), Halle des Quacksalbers (Q3/P4/S-), Markthotel (Q6/P6/S22), Lavaitzis (Q3/P3/S18), Riff der verdorrenden Kehlen (Q1/P2/S28), Tempel von Rum und Grog (Q3/P4/S16), Zum Bären (geschlossen), Zur Elchschaukel (Q3/P3/S10), Zwei Masken (Q5/P6/S-), Zur Quelle (ausgebrannt)

**Militär:** 300 Stadtgardisten, rund 300 Mitglieder der Kriegergilde und etwa 800 Seesoldaten

**Besonderheiten:** Sitz des Adelmarschalls, Tiergarten, Drachenmuseum, Halle des Quecksilbers (Magierakademie, grau, Objektmagie), Hohe Festumer Kavaliersakademie (Kriegerakademie), Ordenshaus der hesindianischen Draconiter, Hauptwerkstatt der Alchimisten vom Roten Salamander, Therbünitenspital (Heilerorden der Peraine), Offiziers- und Kriegerschule des Adelmarschalls, Admiral-von-Seweritz-Marineschule, Hauptsitz der Nordlandbank, Maraskanerviertel, Festumer Ghetto der Goblins

**Stimmung in der Stadt:** voller Stolz auf die Stadt und die Freiheit, weltstädisch



Tuchmacher, Fischhändler und allerlei Bewaffnete. Der sommers pulsierende Stadtteil wirkt im Winter beschaulich, Betrunkene und Huren trifft man eher bei Dunkelheit.

Im Hafenbecken, das von menschlichen und goblinischen Tagelöhnnern mühsam eisfrei gehalten wird, überwintern vor allem kleinere, abgetakelte Schiffe. Bootsstege, Wechselstuben, Kräne und Rangierflächen zeigen, woher Festum seinen Reichtum bezieht. Die meisten Lagerhäuser stehen auf der südlich gelegenen Speicherinsel, welche man über die befestigte **Zollbrücke (HA02)** und die **Hafenmeisterei (HA03)** erreicht. Werften und Kriegshäfen wurden in den Oberen Hafen (Seite 16) außerhalb der Stadtmauern verlegt. Die **Admiral-von-Seweritz-Schule (HA04)** bildet kundige Seeoffiziere aus, die nach dem Abschluss dank der vielen Handelsschiffe nicht lange auf Anstellung warten müssen.

**Philmor Ousts Konzerthalle (HA05)** steht für wilde musikalische Experimente nach dem maraskanischen Lehrsatz „Kunst ist rätselhaft“ und zieht Besucher von nah und fern an.

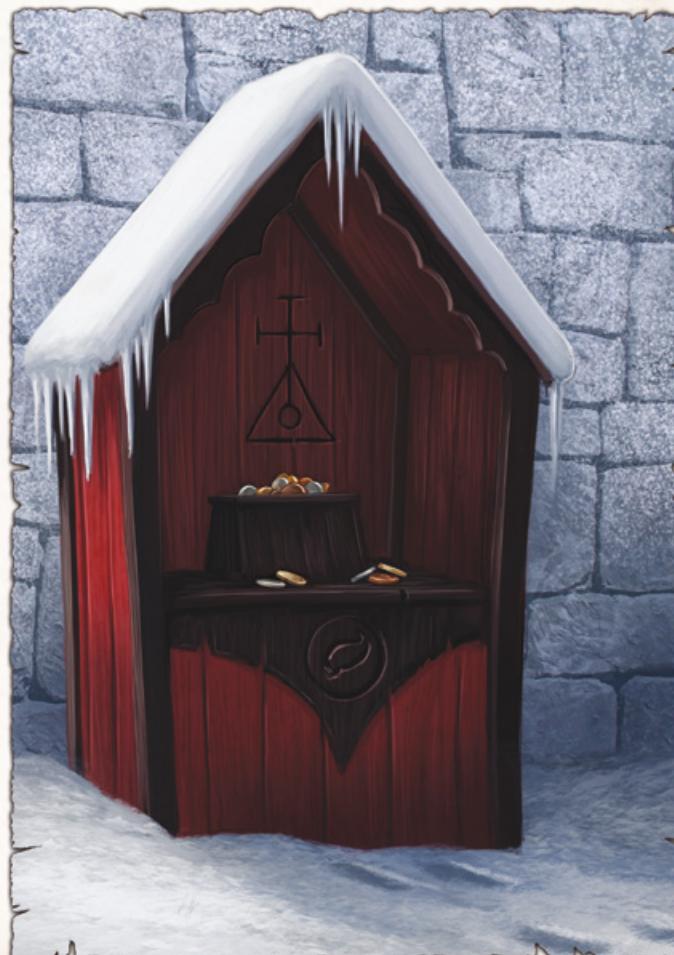
Abseits der Brückenstraße liegt hinter gusseisernen Toren die berüchtigte Füllengasse mit ihren Seitenstraßen. Hier lassen Huren und Lustknaben ihre Reize unter dicken Wolldecken hindurchblitzen, um Amüsierfreudige anzuziehen. Wer kann, verbringt den Winter in den billigen Spelunken und Absteigen wie dem **Riff der verdorrenden Kehlen (G01)** (Q1/P2/S28).

In der Schiffsgasse erhebt sich das Backstein-Giebelhaus der **Festumer Colonialcompagnie (HA06)**, die den emsigen Handel mit den Südmeerkolonien und dem fernen Uthuria vorantreibt. Weiter westlich mit Blick auf die Anlegestegе liegt der enorme **Hafentempel des Efferd (T02)**, in dessen Nachbarschaft man mehrere Pilgerherbergen, das Redaktionshaus der vierteljährlich erscheinenden **Allgemeinen Schiffsglocke (HA07)** und das **Haus der Efferdbrüder (HA08)** findet.

Neben zahlreichen Soldaten treiben sich im Hafenviertel vor allem Tagelöhner, Mietlinge, Matrosen und Abenteurer herum, doch auch die Bewohner des kleinen Thorwalerviertels prägen das Viertel um den **Tempel des Swafnir (T03)** mit klangvollen Straßennamen wie Ottagasse, Schlangentodweg, Premer und Olporter Gasse.

## Kors Altar (T01)

Schon vor einigen Monden haben Seesöldner an einer Mauer der Hafenbastion einen robusten hölzernen Altar des Kor errichtet.



Der Altar ist in Rot und Schwarz bemalt und mit einfachem Schnitzwerk geschmückt. Spätestens seit den Ereignissen um den Korsmal-Bund im vergangenen Jahr ist er in Adelskreisen verpönt, und die bornische Rondrakirche erkennt Kors Kult ohnehin nicht an. So wurde der Altar nie gesegnet oder geweiht, derweil sich der Opferstock aber zusehends füllte.

Lotsenmeister **Gordo Balenske** (37, schwarzer Scheitel, dünne Finger, feuchte Aussprache; liebt Walnüsse, hasst seinen Vetter, braucht mehr Mut; Willenskraft 6 (12/13/13), SK 1) genehmigte den Altar damals eigenmächtig und erhielt eine großzügige Summe von dessen unbekannten, gerüchteweise tulamidischen Erbauern. Da der Stadtrat Diebstähle befürchtete – zu wessen Schaden auch immer –, beauftragte er Gordo mit der Verwaltung beragter Spenden, was diesem viele Anfeindungen einbrachte, aber auch die Sympathie zwielichtiger Gestalten. Hier wird die Leiche von Helko (Seite 33) gefunden, und ab der Altarsegnung (Seite 45) ist es Leudara, die die gespendeten Münzen einsammelt.

### Riff der verdorrenden Kehlen (G01)

Zentral im Rotlichtbezirk gelegen, ist das *Riff der verdorrenden Kehlen* (Q1/P2/S28) die geräumigste Kneipe des Viertels. Gut drei Banner Becherträger und Humpenschwinger finden hier Platz. Hehlerware geht über den Tisch, zweifelhafte Aufträge werden verhandelt und offene Rechnungen mit Dolch oder Schlagring beglichen. Der Schankknecht **Istvan „Kurzfinger“** (41, dunkler Bartschatten, struppiges Haar, tiefe Stimme; liebt knackige Abenteurer, hasst die Garde, braucht ein neues Wams; Gassenwissen 12 (12/14/13), Willenskraft 6 (13/14/13), SK 2) steht für Fragen zur allgemeinen Orientierung gegen einen kleinen Obolus (2 Deut aufwärts) zur Verfügung.

### Taverne zum Bären (G02)

In der Brückenstraße fallen zunächst die vernagelten Fenster dieser ehemaligen Taverne auf. Sie gehörte einst der Norbardin Anjescha, die für ihre Tanzdarbietungen

mit zwei dressierten Schwarzbären stadtbekannt war. Im Frühling 1038 BF hat sie das Haus an einen neuen Besitzer verkauft.

Leudara mietet dieses Gebäude im Abschnitt **In den Bärenkäfig** (Seite 49) an. Für einige Tage wird es so zum Hauptquartier ihres Kultes. Zwar bot die Taverne ursprünglich nur acht Schlafplätze, doch ein Bettenlager im Schankraum vervielfacht diese Anzahl. Die Einrichtung ist an vielen Stellen abgescheuert, aber annehmbar.

## Altstadt (S02)

Die Häuser der Altstadt haben den Festumer Stil geprägt: die Wände geziegelt und mit weißem Kalk getüncht, gestützt von Fachwerk aus dunklem Tannenholz, darüber das typisch steile Giebeldach der nördlichen Länder, gedeckt mit grauen Föhrenholzschindeln. Die Fensterläden sind durchweg in den Stadtfarben Rot und Weiß bemalt. Die gepflasterten Straßen haben einen Rinnstein in der Mitte und werden von goblinischen Straßenkehren regelmäßig gesäubert.

Festums alter Stadtkern wurde von den Theaterrittern quadratisch angelegt. Von wenigen Umbauten abgesehen sind die Fassaden dabei noch immer geschlossen, sodass sich jeder Block einzeln verteidigen lässt. Doch die alte Tradition ist hier nur Fassade, denn heute leben hier vor allem wohlhabende Bürger und wenige alteingesessene Handwerker.

Um den **Drachenbrunnen** (AS01) in der Mitte des Marktplatzes pulsiert das Leben – heute noch heftiger als sonst, da aus dem Wasserspiel zur Adelsversammlung brennender Holzgeist, ein scharfer Schnaps, sprudelt.

Am **Großen Markt** stehen das **Marktgericht** (AS02) und das **Haus des Adelmarschalls** (AS03). **Kontore** und **Botschaften** anderer Länder (AS04 bis AS08, AS12 bis AS14) verweisen auf zahlreiche Beziehungen in aller Herren Länder. Auch die Niederlassung der **Nordlandbank** (AS09) und ein **Haus des Freibundes** (AS10) finden sich nahe dem **Rathaus** (AS11), das Gut- und Blutgericht und das Stadtarchiv beherbergt. Hier tagt



zudem mit dem *Engen Rat* und dem *Weiten Rat* die von wohlhabenden Bürgern gewählte Stadtregierung. Während Praios' **Tempel des Neuen Lichts (T04)** und Travias **Wildganstempel (T05)** eher traditionelle Werte untermauern, steht das **Redaktionshaus der Festumer Flagge (AS15)** mit seiner alle zwei Monde herausgegebenen Gazette für moderne und bisweilen aufrührerische Kritik der bornischen Politik.

### Markthotel (G03)

Das luxuriöse **Markthotel (Q6/P6/S22)** beherbergt zur Adelsversammlung die meisten Bronnjaren von Rang und Namen, sofern sie sich die teure Unterkunft denn leisten können. Besitzer *Hanning Alatzer* (Seite 26) verwaltet von Festum aus die Amtsgeschäfte seiner Familie, die erst vor einigen Jahrzehnten in den Adelsstand erhoben wurde. Hier werden die Helden zum Auftakt des Wahlkampfs von der Adelsmarschallin empfangen (Seite 7).

### Redaktionshaus der Festumer Flagge (AS15)

Direkt an das geschäftige Redaktionshaus in der Bornstraße schließt sich eine hauseigene Druckerei an. Hier werden nicht nur die Festumer Lokalgazette, sondern auch Wertpapiere wie die Wechsel der Nordlandbank in einem komplexen magischen Verfahren hergestellt. Druckgehilfin **Adela** (41, wirklich nicht helle; liebt Fisch, hasst Stille, braucht eine warme Mütze; Willenskraft 3 (11/13/13), SK 1) verschließt regelmäßig die Augen vor den Inhalten, die von ihrer Druckerresse aus verbreitet werden. Allerdings ist ihre Diskretion nicht immer sicher, insbesondere wenn es um die Sicherheit der Stadt geht. Die Glodenhöfer lassen hier ihre Flugblätter herstellen (Seite 37).

### Neustadt (S03)

Im Halbkreis nördlich und östlich der Altstadt bis hinunter zum *Wenschenz-Ismain-Park* sind die Hauptstraßen mit Kalkstein belegt, während grober Bruchstein in den kleineren Gassen die Gefährte rumpeln lässt. Die Häuser stehen weniger gedrängt als in der Altstadt und haben teils große Innenhöfe mit Beeten und kleinen Äckern. Mitunter hört und riecht man Vieh, und morgens sind die meisten Anwohner mit Schneeschippen vor ihren Häusern zugange oder mit Wasserkrügen zu den Brunnen unterwegs.

Zünftige Handwerker und Kleinkrämer stellen die meisten Einwohner der Neustadt. Im Winter macht man weniger Geschäfte, sodass es hier recht ruhig zugeht und viele Schaulustige, denen die Helden später im Abenteuer begegnen, aus der Neustadt stammen.

Glanzlichter der Neustadt bilden der kunterbunt gekachelte, erstaunlich alte **Tsatempel (T06)** und der **Erzhort der Draconiter (NS01)**, hinter dessen grün-goldener Fassade voller Schlangen- und Drachenschnitzereien eine beachtliche Bibliothek untergebracht ist. Zu Füßen einer uralten Holzstatue mit Goldüberzug, die Hesinde in alhanischer Interpretation darstellt, gehen hier neben den Anwohnern auch wissbegierige Norbarden ein und aus.

### Der Wenschenz-Ismain-Park

Die gepflegte Grünanlage lädt tagsüber zu romantischen Winterspaziergängen ein, während hier bei Nacht dunkle Gestalten aus dem Hafen und Neu-Jergan herumschleichen. Auf dem „Brandacker“ loderten einst die Scheiterhaufen der Priesterkaiser, und als sich das Volk 467 BF unter Wenschenz Ismain erhob, brannten hier die Praioten selbst.

Im Laufe des Abenteuers schlägt Leudaras Kult im Park ein Lager auf (Seite 45): Flickenbehaftete Zelte gruppieren sich um Feuerstellen, und von einer planen Steinbank aus hält Leudara ihre Predigten, bis sie in die Brückenstraße umzieht. Ein schäbiger Verschlag für die Notdurft und der später umherstreifende Mantikor (Seite 47) lassen die Lagerbewohner noch zwielichtiger und verwahrloster wirken, als sie sind. Hier begehen die Mondkinder den Mord an Helko (Seite 33).

### Hesindendorf (S04)

Dies ist der Stadtteil der Gelehrten, Künstler und Freigeister. Vom reichen kulturellen Leben profitieren vor allem Gastwirte und Gelehrte, aber auch reiche Vermieter, die den Lebenskünstlern kleine Kammern zu grenzwertigen Preisen anbieten. Viele alte und neue Plakate weisen auf kulturelle Veranstaltungen hin, immer wieder begegnet man Gauklern und Straßenmusikern, und oft durchzieht auch der Duft von Rauschkraut die Gassen.

Ein ummauerter Park namens Schlangenwald beherbergt die malachitgrüne Kuppel von Hesindes sechseckigem **Tempel des Wissens (T07)**, auf der sich eine goldene Schlange nach oben windet, die von Statuen der Elementarherren gestützt wird. In einem Vivarium werden echte Smaragdnattern gehalten, doch norbardischer Einfluss ist hier kaum zu spüren. Gegenüber erhebt sich die **Halle des Quecksilbers (HE01)** mit den alchimistischen Werkstätten der **Zinnober-Laboreni (HE02)**. An der bekannten Magierakademie bildete Alwin K. Wippflüger einst den jungen Olko Knaack aus. Im benachbarten **Drachenmuseum (HE03)** stellen Drachenkämpfer ihre Erfahrungsberichte und Trophäen aus, und auch die Helden können die Zeugnisse ihrer Erfolge hier zu Silber machen.

Im **Therbünitenspital (HE04)** widmet sich der perainegfällige Orden gewissenhaft der Behandlung von Verletzten und Kranken. Mit einem Brummschädel nach einer Zechrunde durch die diversen Kneipen des Viertels ist man hier daher weniger gern gesehen.

Die Niederlassung des **Roten Salamanders (HE05)** konkurriert mit der hiesigen Magierakademie und handelt neben wissenschaftlicher Forschung auch mit alchimistischen Tränken und Ingredienzien.

**Städtische Konzerthalle (H06)**, das **Konzil der Künste (HE07)**, das den Stadtteil regiert, und **Festumer Stadtbühne (HE08)** bilden das kulturelle Zentrum Festums, auch wenn das Angebot kaum mit den Bühnen von Gareth oder Vinsalt mithalten kann.



Südlich dahinter liegt Rahjas **Tempel der Freude (T08)**, ein hellroter Kuppelbau in einem großzügig angelegten Park, der sich zahlreicher Besucher rühmen kann. In Gaststätten und Tavernen werden neue Welt- und Lebensorientierungen leidenschaftlich diskutiert. Sie tragen kuriose Namen wie:

- **Die Halle des Quacksalbers (G04)** (Q3/P4/S-), Gelehrtenschänke
- **Die sieben damischen Elche (G05)** (Q2/P3/S14), heruntergekommene Absteige
- **Tempel von Rum und Grog (G06)** (Q3/P4/S16), maraskanisches Flair
- **Zwei Masken (G07)** (Q5/P6/S-), gehobenes Klientel, viele Theaterschaffende und Künstler

#### Festumer Stadtbühne (HE08)

Das mit vergoldeten Schnitzereien geschmückte Theaterhaus hat 200 Sitzplätze im Parkett. Hinter geschwungenen Balustraden bieten zudem 7 Logen Platz für Honoratioren. Dicke, absenkbare Kronleuchter sind an Ketten unter der Decke angebracht und haben ausladende Wachsfänger. Während der Vorstellungen erleuchten und erhitzten hunderte Kerzen den Zuschauerraum. Die **Guckkastenbühne** ist 12 Meter breit, 10 Meter hoch und hat darüber einen ebenso hohen Schnürboden, in dem stimmungsvolle Kulissen in mehreren Reihen hintereinander an langen Holzbalken hängen. Durch passend bemalte, drehbare Holzgestelle an den Seitenbühnen kann man für jedes Bühnenbild die Illusion von Zentralperspektive herstellen – eine sehr moderne Errungenschaft der Malerei. Für die Anlieferung großer Kulissenteile gibt es zwei Torflügel an der rechten Seitenbühne, Requisiten werden links der Bühne aufbewahrt.

Am vorderen Bühnenrand steht eine Reihe kleiner Feuerbecken, deren Licht von verspiegelten Blenden vervielfacht und auf die Bühne geworfen wird. Direkt vor der Bühne sitzt auch das 30-köpfige Orchester in einem Orchestergraben von etwa einem Meter Tiefe.

Im **Keller** befinden sich Künstlergarderoben direkt unter der Bühne, der Kostümfundus und weitere Lagerräume ragen weit unter den Zuschauerraum. Dieser Bereich ist sowohl über die Bühne als auch über eine kleine Theaterpforte zugänglich, an der der Pförtner **Woltan Vispink** (63, gedrungen und verhutzt; liebt seinen Hund, hasst Eile, braucht Handschuhe; Willenskraft 11 (13/15/14), SK 2) genau beobachtet, wer ein und aus geht.

Das **Foyer** ist holzvertäfelt und wird durch ein verschnörkeltes Flügeltor betreten, an dessen Seite ein kleines Kassenhäuschen steht. Von hier aus führen zwei Treppen zu den Logen, während man das Parkett durch vier Türen betritt. Das in Festumer heraldischen Farben gekleidete Einlasspersonal kontrolliert die Eintrittskarten und duldet auch zwei anständig gekleidete Süßwarenhändler, die hier diskret Meskinnes, Lakritz und Honigschnitten aus Bauchläden verkaufen.

Rechts und links des Foyers gibt es **Publikumsgarderoben**, an denen sowohl Pelze als auch Waffen und Rüstungen abgegeben werden.

 Zum Auftritt des Roten Chores hängen hier sogar einige Schwerter des Nordens, deren Träger respektvolles Murmeln bei den Gästen hervorrufen.

In diesem Haus probt Reijkad Stellmacher täglich vier Stunden lang mit dem Roten Chor (Seite 23) seine Oper *O theures Vaterland*, und Olko unternimmt seinen Anschlag (Seite 39), wofür sich ihm hier viele Versteckmöglichkeiten bieten.

#### Halle des Quacksalbers (G04)

Das Ambiente der **Halle des Quacksalbers** (Q3/P4/S-) zieht vor allem Studierende, Magier, Gelehrte und Therbüniten an. An den Wänden hängen Ankündigungen längst vergangener Diskussionsrunden, esoterischer Lesezirkel und experimenteller Konzerte. Die Luft ist geschwängert von Rauchschwaden und ausgeschwitztem Alkohol, und die Preise sind erfreulich günstig für das Gebotene.

Einst hielt hier Olko „geistreiche Zusammenkünfte“ ab, zu denen er auch Goblins wie Jääni Grauroth (Seite 24) oder Prähnwart (Seite 24) einlud. Heute treffen sich hier die Glodenhöfer (Seite 17) regelmäßig in einem Hinterzimmer und hecken mit Olko ihre Verschwörungen aus. Die Helden können sie in **Verhör der Glodenhöfer** (Seite 36) auffliegen lassen.

### Neu-Jergan (S05)

Im Maraskanerviertel leben etwa 3.000 Exilanten von der „verfluchten Insel“, die es in Festum zu Wohlstand gebracht haben. Das ehemalige Elendsviertel ist heute ein wichtiger Machtfaktor und ein Zentrum der Schläger- und Schmugglerbanden. Scharfes Essen, exotische Gerüche und rätselhafte Sitten prägen den Alltag dieser Parallelgesellschaft.

Neu-Jergan ist ebenso bunt, wie es laut ist. Lärmende Musikinstrumente und hitzige Diskussionen werden begleitet vom allgegenwärtigen Kladj, dem Geplapper unzähliger Münder, durch das sich Nachrichten in Windeseile im ganzen Viertel verbreiten.

Aus den in Festum vorgeschrivenen Bauelementen – Backstein, Fachwerk und Spitzgiebeldächer – haben die Exilmaskaner windschiefe Abbilder ihrer hochaufragenden Wohntürme mit weitläufigen, überdachten Balkonen errichtet. Zwischen ihnen spannen sich meterlange Wäscheleinen, von denen sowohl bretthart gefrorene bunte Tücher und Wimpel als auch gefährlich lockere Eiszapfen hängen. Besonders beeindruckend ist der meterhohe Turm des **Rur-und-Gror-Tempels (T09)** mit seinem überbordenden Figurenschmuck, von dem sich regelmäßig Schneebretter lösen.

Viele Festumer misstrauen den Maraskanern, weil sie sie als Wahnsinnige, Mörder und Betrüger betrachten. Hierzu tragen einerseits Banden wie die Richtersekte (Seite 38) bei, denen man grausame Morde wie das Massaker an einer Gauklerfamilie in der **Blutigen Pagode (NJ01)** nachsagt, die seither versiegelt ist. Andererseits ist es mehr als nur ein Gerücht, dass *Mulziber von Jergan* (Seite 26) der wahre Herrscher des Viertels ist und die Festumer Gesetze nach eigenem Gutdünken auslegt. Nach heftigen Zusammenstößen in den letzten Jahren meidet die Stadtgarde daher das Viertel.

Echte maraskanische Spezialitäten kann man im Gasthaus **Freies Maraskan (G08)** (Q3/P3/S8) verköstigen. Wer hingegen auf der Suche nach exotischen Waffen ist, wird in der **Werkstatt der Schmiedin Sulasajida (NJ02)** fündig. Sie fertigt hervorragende Tuzakmesser, und trotz des beißenden Laugengestanks der **Stoffdruckerei Abendschleier (NJ03)** erfreuen sich auch deren farbige Textildrucke großer Beliebtheit.

### Palast Frumolds (NJ04)

Das Oberhaupt der Exil-Gemeinde, *Mulziber von Jergan* (Seite 26), residiert mit seiner gesamten Sippe in einer kuriosen Konstruktion aus drei Bürgerhäusern. Diese sind mit zahlreichen Anbauten in unterschiedlicher Höhe verbunden und in Gänze von einer Mauer umgeben. Zwei Festumer Gardisten halten hier eher symbolisch Wache,

wird die Ordnung im Viertel doch von Mulzibers Milizen mit dem Lilien-Abzeichen aufrechterhalten.

Zu einer Audienz bei ihm führt eine Dienerin durch mehrere Räume, darunter eine Art Salon, einen Aufenthaltsraum für die Familien, einen Wachraum mit Bewaffneten und einen gänzlich leeren Raum mit quietschenden Dielen.

### Jodekspitze (S06)

Das Viertel trägt den Namen des berühmten Admirals, der einst auf Entdeckerfahrt dort anlandete, wo sich heute die Stadt erstreckt. Außer den Wärtern des **Bunten Leuchtturms (JS01)**, die ihren Dienst Tag und Nacht versehen, hält sich hier jedoch kaum jemand gerne auf. Grund dafür ist der größtenteils unterirdische **Borontempel (T10)**, der von einem *Boronanger* umgeben ist, der strikt zwischen prächtigen Patriziergräbern im Norden und den Ruhestätten armer Leute trennt.

### Am Seeufer (S07)

Entlang einer locker bepflanzten Weißilmenpromenade leben die reichsten Festumer in schmalen, prächtigen Villen mit Blick auf das Meer. Darunter finden sich die die **Villa Surjeloff (SE01)**, die für sagenhafte 300.000 Batzen zum Weiterverkauf ausgeschriebene **Villa Stoerrebrandt (SE02)** und das geheimnisvolle **Haus Lamertien (SE03)**. Der Küste vorgelagert liegt im Osten die *Goldinsel* mit dem Palast der norbardischen Familie Tsirkevist, die einst die Nordlandbank gründete. Viele wohlhabende Bronnjaren überwintern in dem noblen Stadtteil und veranstalten große Wahlkampfempfänge. Wer hierzu eine Einladung ergattert, kann miterleben, wie hinter vorgehaltener Hand um Stimmen und Gefälligkeiten geschachert wird.

### Prähnsgardt (S08)

Der ländlich anmutende Weiler, der nach der Göttin Peraine benannt ist (bornisch: Perähn), wurde erst vor einigen Jahrzehnten eingemeindet. Neben Bauern leben hier vor allem einige sesshafte Nivesen sowie eine kleine novadische Gemeinschaft, die sich rund um die prachtvolle und weitläufige **Gesandtschaft des Kalifats (PG01)** und das **Bethaus des Rastullah (T11)** angesiedelt hat. Im **Turm des Schweigens (PG02)** bestatten die Rastullahgläubigen ihre Toten.

Die ansässigen Bauern und zahlreiche andere Gläubige zieht es dagegen eher zum **Perainetempel (T12)** oder **Ifirns Wintertempel (T13)**, um für gute Ernten oder milde Winter zu beten.

Auf einem Hügel im Westen thront das ehemals exquisite **Hotel Zur Quelle (G09)** (früher: Q6/P6/S30), das nach einem Blitzschlag vor zehn Jahren ausbrannte. Das Gebäude, in dem früher die Adelsversammlung einkehrte, wird nur langsam wieder aufgebaut, und die Baustelle liegt im Winter brach. Die Helden können hier gegebenenfalls etwas unbequem aber günstig unterkommen, denn das Hotel gehört *Hanning Alatzer von Hinterbruch* (Seite 26).

### Mauergärten (S09)

Zwischen den Resten alter Stadtmauern bieten große Freiflächen Raum für Neubürger, provisorische

Siedlungen von Auswärtigen und durch Patrizier gestifteten Attraktionen, die viele Festumer in ihrer Freizeit genießen. Die meist freistehenden, neuen Gebäude wirken klein und geduckt angesichts der umgebenden freien Flächen. Der Geruch von Vieh mischt sich vor allem am **Gaukelplatz** mit den süßen Verheißungen kandierter Früchte und gelegentlicher Feuerkunst. Der unbefestigte Boden ist im Winter gefroren, der Schnee an vielen Stellen aber matschig und rutschgefährlich.

Im Nordwesten liegt die **Hohe Festumer Kavaliersakademie (MG01)**, deren Abgänger sich als bürgerliche Konkurrenz zu den in der Löwenburg ausgebildeten Kriegern (Seite 16) verstehen. Viele von ihnen finden Anstellung als Offiziere in der **Garnison (MG02)**, in der neben dem städtischen Kerker auch das Hauptquartier der Festumer Stadtgarde untergebracht ist. Selbst im Winter finden Übungen auf dem weitläufigen *Exerzierplatz* statt, wenn auch nur unregelmäßig. Der nahe **Tempel der Löwin (T14)** wird vor allem von Kämpfern und Adligen besucht, um dort Rondra zu huldigen.

Auf der östlich gelegenen Norbardenwiese, wo sich auch Bisminkas Zirkel (Seite 25) regelmäßig trifft, lagern die Kaleschkas mehrerer Meschpochen. Die Norbarden bilden auch mehrheitlich das Publikum des sechseckigen **Tempels der Mokoscha (T15)** sowie der Gasthäuser **La-vaitzis (G10)** (Q3/P3/S18) und **Zur Elchschaufel (G11)** (Q3/P3/S10).

Bemerkenswert sind ebenfalls die *Gärten Peraines* mit einem hochmodernen Gewächshaus für exotische Pflanzen und der traditionsreiche *Festumer Tiergarten*, der auf eine Schenkung Kaiser Menzels an die Theaterritter zurückgeht. Gegen 2 Groschen Eintritt kann man hier wilde Tiere bewundern, von denen jedoch die größten und nahrhaftesten in vergangenen Hungerwintern widerrechtlich geschlachtet wurden.

Die südlich des *Gaukelplatzes* gelegene *Rennbahn* ist im Besitz des Handelshauses Surjeloff, das bereits seit Jahren versucht, sie zu einem profitablen Unternehmen auszubauen.

### Tempel der Löwin (T14)

Direkt neben der Garnison ragt Rondras trutziges Haus steil gen Himmel. Breite Steinstufen führen zum gewaltigen Portal des freistehenden Granitbaus.

Statt Fenstern lauern Schießscharten aus fünf Metern Höhe, im Inneren verdunkelt Ruß uralte Schlachtengemälde, zwischen denen lange, rote Wandteppiche mit Silberstickereien hängen.

Göttinnendienste werden traditionell im Stehen vor dem schlichten Altar begangen. An den Wänden stehen und hängen streng geordnete Opfergaben wie Waffen, Schilder und Rüstungsteile, die im Licht weniger Kerzenständer bedrohlich blitzen. Eine Treppe führt zur unterirdischen Krypta,

wo bis zu 300 Jahre alte Gebeine von Märtyrern gesammelt werden.

Von hier aus wirkt Sennenmeister Gernot von Halsingen (Seite 22) mit zwölf Geweihten und ebenso vielen Novizen. Leudara sucht dieses Zentrum der Senne Bornland öfters auf, um zu provozieren (Seiten 45 und 46).

### Gaukelplatz

Auf dieser zertrampelten und zerfurchten Wiese gibt es das ganze Jahr über Messerwerfer, Feuerspeier, Kartleger und Tanzbären zu bestaunen. Gerade im Winter suchen viele Fahrende den Schutz des äußeren Mauerings und stellen hier ihre Kaleschkas und Zelte auf.

Zwar wird der Platz offiziell vom *Engen Rat* an das fahrende Volk vermietet, doch zusätzlich zur städtischen Gaukelsteuer fordert auch die Bande der Mondkinder (Seite 27) hier Tribut. Sie betrachten den Platz als ihr Revier und haben auch einen Toten Briefkasten (Seite 34) für all jene eingerichtet, mit denen sie Geschäfte machen. Zwar gehören die Helden wahrscheinlich nicht zu dieser Gruppe, Kontakt zu den Mondkindern erhalten sie auf diesem Weg dennoch.

### Gerbergviertel (S10)

Vor der Stadtmauer, zu Füßen des Zwielichtbergs, ducken sich die Katen und Elendsquartiere des Gerbergviertels, manchmal auch „Westende“ genannt. Krüppel, Kranke und schreiende Kinder sind hier ein normaler Anblick, denn hier leben all jene, denen die Stadt kein Glück gebracht hat – sofern sie überhaupt je hineingelangt sind. Die meisten Viertelbewohner sind jedoch Goblins, deren vielköpfige Sippen hier eng mit ihren Hausschweinen zusammenleben und eine eigene Gemeinschaft bilden. Sie werden von Goblin-Bürgermeister Dravovo Kaiba (41, gelbäugig, gewitzter Menschenkenner und Hauptmann des goblinischen Banners der selbstorganisierten Stadtmiliz; liebt Mantka Riiba, hasst den Geruch von Kohl, braucht ein Mittelchen für seinen schmerzenden Rücken; Willenskraft 12 (12/14/14), SK 1) und von ihrer Sprecherin Mantka Riiba (Seite 23) angeführt.

Obwohl einige Rotpelze einen Festumer Bürgerbrief besitzen, leben die goblinischen Rattenfänger und Straßenkehrer größtenteils mit ihren Artgenossen im Goblin-Ghetto zusammen, wo sich die erbärmlich stinkenden Werkstätten der Gerber, Färber und Kürschner aneinanderreihen.

Echte Sehenswürdigkeiten gibt es hier nur wenige. Über den verlassenen **Häuterturm (GE01)** gibt es widersprüchliche Gerüchte, die mal von einer menschlichen, mal von einer goblinischen Mörderin künden, die hier einst lebte.

Besonders Rotpelze versammeln sich abends gern in der lehmverputzten, doppelstöckigen **Goblin-Taverne (GE12)** (Q2/P1/S11).



Auch die Sprecherin der Goblins Mantka Riiba (Seite 23) ist hier oft anzutreffen, während sich der goblinische Bürgermeister des Viertels zumeist alltäglichen Verrichtungen widmet.

Der **Krämerladen Sulriks und Viks** (GE02), wo man Lumpen, Werkzeug und anderen Kram aus dritter oder vierter Hand erhält, wird von einem Goblin und einem Nivesen gemeinsam betrieben.

**Firuns Jagdtempel** (T16), der vollständig aus Geweihen, Lehm und Moos errichtet wurde, steht eine goblinische Geweihte vor. **¶ Fiir-Uunla** (38, trägt weißgrauen Dachsfell-Mantel, lispelt; liebt sportliche Wettbewerbe, die sie auch regelmäßig ausrichtet, hasst Intoleranz, will Anerkennung für ihr Amt; Götter & Kulte 10 (11/11/12), Willenskraft 9 (12/12/13), SK 2) predigt eine recht eigenwillige Verschmelzung des Firun-Glaubens mit der Verehrung des goblinischen Jagdgottes Orvai Kurims. Direkt vor dem Stadttor westlich des Hafens liegt die Flussinsel *Diebeswerder*, auf der sich die dreckigsten Käschemmen und schäbigsten Freudenhäuser drängen. Hier drücken sich nachts Hehler, Diebe und Halsabschneider die Klinke in die Hand und die Klingen in den Rücken. Morgens versammeln sich Dutzende halbverhungreter Tagelöhner, größtenteils Goblins und Flüchtlinge aus Tobrien, die praktisch jede Arbeit annehmen.

### Gerberei Sakuuskas Söhne (A01)

Wie viele Gebäude im Gerberviertel wurde auch die Gerberei aus einer wilden Mischung von Bootsplanken, Fässern, Schranktüren und vielem mehr erbaut, die hauptsächlich durch Lehm und trockenem Dung zusammengehalten werden. Die Decke des einzigen Wohn- und Arbeitsraums ist sehr niedrig und es stinkt barbarisch nach Urin, weil die drei hemdsärmeligen Gerber **¶ Schukaj**, **¶ Griik** und **¶ Buuntir** (15-20, schwer auseinanderzuhalten; lieben bunte Pudelmützen, hassen falschen Gesang, wollen keinen Ärger; Lederbearbeitung 12 (15/14/13), Willenskraft 3 (10/13/12), SK 0) im Winter ungern draußen arbeiten. Alle drei besuchen regelmäßig den Perainetempel, in einer Ecke steht sogar ein kleiner Altar mit aufgemalten Ähren und einem Heiligenbildchen. In einem Schaukelstuhl sitzt ihre Mutter **¶ Sakuuska** (45, schwerhörig und vom Alter gebeugt; liebt ihre Söhne, hasst Geschrei, treibt gerne Schabernack mit neugierigen Menschen; Willenskraft 7 (14/13/15), SK 1).

Im Hinterhof mit einem unregelmäßigen Bretterzaun stehen mehrere Laugenfässer, in denen die Leichen der ersten beiden Morde (Seite 31 und 32) gefunden werden. Die drei goblinischen Gerber sind bei jedem Leichenfund in ihrem Haus bestürzt und verhalten sich sehr verdächtig, indem sie ausdauernd ihre Unschuld beteuern und sich dabei so oft ins Wort fallen, dass sie in Streit geraten.

### Baerjans Hütte (A02)

Olkos Komplize Baerjan lebt in einer robusten, einräumigen Blockhütte mit Reisigdach. In dem kleinen Vorgarten stehen einige Trockengestelle für Felle und Fleisch.

Gegen Diebe hat Baerjan zwei Bärenfallen im Garten ausgelegt, die 1W6+2 TP Schaden anrichten und mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2 entdeckt werden können. Eine weitere Falle befindet sich direkt hinter der Tür, deren Riegel sich mit einer Probe auf *Schlüsserknacken* +1 beiseite schieben lässt.

Neben dicken Tierfellen an den Wänden, die eindeutig gegen die bornische Pelzordnung verstößen (*Rechtskunde (Bornland)* +1), gibt es hier nichts Auffälliges. In einer Truhe bewahrt Baerjan Jagdwerkzeuge auf, darunter einen Langbogen, Pfeile und verschiedene Messer zum Ausnehmen und Häuten von Tieren.

### Olkos Unterschlupf

Im Norden nahe dem Garzelbach hat Olko sich einen alten, ungenutzten Verschlag mit ausreichend Fellen, Pelzen und Gerät ausgestattet, um warm übernachten zu können. Die Glodenhöfer haben ihn mit allem Nötigen versorgt. Entdecken die Helden den Unterschlupf, sind neben alltäglichen Gegenständen

• Olkos Unterschlupf ist nicht auf dem Plan verzeichnet, um frühzeitiger Entdeckung durch die Spieler vorzubeugen. Du kannst ihn nach Belieben im Norden des Gerberviertels platzieren.

vor allem Holzschnitt, Lederreste und Schnüre zu finden. Zudem findet sich ein Band der *Encyclopaedia Magica* (Puniner Neuauflage) mit Anstreichungen im Kapitel „Sympathetik im Artefaktbau“.

Mit *Holzbearbeitung* +2 oder *Lederbearbeitung* +2 kann vermutet werden, dass hier eine Trommel gebaut wurde. Besitzt ein Held die SF *Instrumente bauen*, erkennt er dies auch ohne Probe. *Magiekunde (Artefakte)* +1 eröffnet, dass offenbar ein magischer Gegenstand hergestellt werden sollte. Olko wird nach dem dritten Mord (Seite 32) nicht mehr hierher zurückkehren und versteckt sich bis zum Auftritt des Roten Chors in wechselnden Kleintierställen im Gerberviertel.

Haben sich die Helden noch nicht näher mit Graqualos beschäftigt, wie der Dämon Grakvaloth auch genannt wird, können sie in Olkos Aufzeichnungen auf dessen Namen stoßen und die folgenden Informationen erhalten.

### Wissen über Grakvaloth

Probe auf *Sphärenkunde (Sphärenwesen)* oder *Götter & Kulte (Namenloser)* -1

1 QS – Grakvaloth ist ein Dämon, der dem Namenlosen dient. Man nennt ihn auch „Bote der Niederhölle“. Wahrscheinlich sind er und Graqualos, den man in Neu-Arivor verehrte, dasselbe Wesen.

2 QS – Seine sichtbare Gestalt ist eine Pervertierung von Rondras heiligem Tier: ein schwarzer Löwe von der Größe eines Traloper Riesen. Er hat eine finstere Mähne, violette Krallen und Zähne sowie ledrige Schwingen, in denen seine vier Hörner enden.

3 QS – Er ist nur für diejenigen sichtbar, die er als seine Beute auserkoren hat, darum trägt er den Beinamen „Ungesehenes Grauen“.

4 QS – Es gibt ketzerische Spekulationen, dass Grakvaloth Kors Halbbruder sei, den die jugendliche Rondra einst mit dem Erzdämonen Belhalhar zeugte. Von beiden Eltern verstoßen, soll Grakvaloth sich dem Namenlosen angeschlossen haben, um sich eines Tages zu rächen. Wer dies jedoch öffentlich behauptet, kann mit der Todesstrafe rechnen.

## Zwielichtberg (S11)

Die rund 30 Schritt hohe Erhebung grenzt direkt an das Gerberviertel und ist nur sehr spärlich besiedelt. Einst befand sich hier eine alhanische Hügelstadt, in der noch heute Geister umgehen sollen. In den letzten Jahrzehnten wurden daher sowohl die Richtstätte samt **Henkerhaus (ZW01)** als auch der **Beobachtungsturm (ZW02)** aufgegeben.

## Oberer Hafen (S12)

Außerhalb der Stadt liegen die Werften und der Kriegshafen Festums. Klein-Grangor, wie man diesen Stadtteil auch nennt, ist geprägt von den langen Schotterbänken des von Hasel und Weißdorn bewachsenen Bornufers und ragt bis in die Hänge des Zwielichtbergs.

Der Obere Hafen wird von winterfest gemachten Kriegsschiffen der bornischen Flotte beherrscht: Holken, Karavellen, Schivonen und Karracken tragen kleine Schneemützen auf Mast und Reling. Während man in **Stoerrebrandts Zeughaus (OH01)** noch immer einiges an Ausrüstung erstehten kann, ist **Stoerrebrandts Stellmacherei (OH04)** seit dem Wegzug des Handelsimperiums aus dem Bornland 1027 BF verwaist.

Während das große **Trockendock (OH02)** eine echte architektonische Meisterleistung ist, dienen die meisten Gebäude des Viertels Holzhandel und -verarbeitung. Hervorzuheben sind zum Beispiel die **Städtische Papiermanufaktur (OH03)** und Ingerimms zentral gelegener **Tempel des Erdfeuers (T18)**. Auf großen Flächen lagern hunderte langer Baumstämme, die teils schon im Frühling als lange Flöße den Born hinuntergeschifft wurden.

## Stellmacherei Stoerrebrandt (OH04)

Die meisten Gebäude sind schon seit Jahren verlassen. Lediglich in der Haupthalle werden noch Ausbesserungsarbeiten durchgeführt, sowohl an Wagen für die Rennbahn als auch an Schiffsteilen. Die Läden der Verwaltungs- und Lagerräume sind jedoch vernagelt und dienen der Kugelbande als geheimer Treffpunkt, der von bezahlten Bettlern oder Lehrlingen im Auge behalten wird. Auch ein eventuelles Treffen der Helden mit der Kugelbande (Seite 34) findet hier statt.

## Tempel des Fuchses (T17)

Dieses einfache Bürgerhaus fällt vor allem durch die bläulichen Schwaden von Rauschkraut auf, die aus seinen halb geöffneten Fenstern durch die umliegenden Gassen ziehen. Zwar ist der Phextempel ein öffentliches

Gebäude, doch außerhalb der Festumer Warenenschau im Ingerimm und Travia, die ihm regelmäßig hohe Spenden einbringt, wird er nur selten besucht.

Vogtvikar  **Bosper Alriksen** (41, blonder Zwigelbart, schicke Manschetten; liebt Mochorka, hasst Entengeschnatter, braucht ein weniger aufdringliches Duftwasser; Götter & Kulte 15 (15/14/14), Handel 15 (15/14/14), Willenskraft 14 (14/14/14), SK 2) empfängt hier jeden, der nach Geld oder Abenteuern aussieht. Bei prominenten Helden ist ihm die Ehre eines Besuchs sogar wertvoll genug, ihnen ein unentgeltliches Mahl mit vorzülichem Wein anzubieten.

 An Informationen über das Schicksal Juchos von Dallenthin und Persanzigs ist er besonders interessiert, woraus die Helden Vorteile schlagen können. Gegen eine angemessene Spende von einem Batzen (oder bei wohlhabend wirkenden Helden entsprechend mehr) können die Helden hier Kontakt zur Kugelbande aufnehmen (Seite 34).

## Die Löwenburg

Der offizielle Amtssitz der Adelsmarschallin liegt etwa 2 Stunden Fußweg nördlich von Festum. Im **Hauptgebäude**, dessen Fassade mit Steinmetzarbeiten verziert ist, befinden sich heute nur noch Verwaltungsräume und zugige Gästekammern. Darin wollen jedoch nicht einmal die mittellosen Brückenbarone schlafen, die sich lieber von Verwandten in der Stadt aushalten lassen. Direkt daneben liegt der trutzige **Bergfried**.

Beide Gebäude trennen den repräsentativeren **Vorderhof** mit seinem großzügigen und unterbelegten Pferdestall vom einfacheren **Hinterhof**. Dort steht ein weiterer Bau, in dem sich eine Kriegerakademie befindet. Unter der Herrschaft Jadwige von Hummergarbens (Seite 53) mit Blut und Schweiß von Goblinsklaven erbaut, ist die Löwenburg ein Symbol für das Erbe des Theaterordens. Deshalb versucht Leudara, sie im Handstreich zu nehmen und als Druckmittel zu benutzen (Seite 50).

## Verwaltungsräume

Der Stab des Wappenkönigs Ljasew von Utzbinnen (Seite 22) verwahrt hier das zentrale Wappen- und Adelsmatrikel des Bornlandes, in dem alle zur Marschallswahl berechtigten Familien samt Stammbaum aufgeführt sind. Normalerweise liegen die Dokumente in der Schatzkammer der Burg. Zur Adelsversammlung lassen viele Bronnjaren aber Nachwuchs und Todesfälle hier nachtragen, sodass sie derzeit der Einfachheit halber in der Schreibstube von Stabsmeisterin  **Thesinja von Hameln** (49, schwarz gefärbter Dutt, sehr kleine Füße; liebt Astrologie, hasst Unordnung, will tiefssinnige Gespräche führen; Sternkunde 10 (14/14/13), Willenskraft 9 (14/13/13), SK 2) gelagert werden.

Um Unordnung vorzubeugen, hat die Stabsmeisterin tagsüber die Öffnungszeiten auf je zwei Stunden am Vormittag und am Nachmittag beschränkt, während derer ein großes Gedränge im Wartesaal herrscht. Nachts wird der Zugang zu den Dokumenten nur von einer einfachen Bürotür verwehrt (*Schlösserknacken (Bartschlösser)* +1).



Auch das Büro des Kronvogtes *JUCHO von Elkinnen* (Seite 22) ist hier untergebracht. Sowohl er als auch der Wappenkönig halten sich selten hier auf und sind dieser Tage hauptsächlich in der Stadt unterwegs.

### Wehranlagen

Zwar dient der Bau vor allem repräsentativen Zwecken, doch dank vieler pädagogischer Maßnahmen halten die Kadetten Burggraben, Zugbrücke und Pechnasen wehrfähig, die Waffen- und Rüstkammer rostfrei sowie Burggeschütze geölt. Physikalische Schwachstellen sind vor allem das anfällige Räderwerk der Zugbrücke, die fehlende Sicht über beide Höfe gleichzeitig und der zugefrorene Burggraben.

Die Burgmauer ist zwischen 4 und 6 Schritt hoch, wurde aber an einigen Stellen mit grobem Bruchstein repariert, der Griffmöglichkeiten bietet (*Klettern (Fassadenklettern)* +1). Zudem rechnet hier niemand mit einem

Angriff, sodass ein schneller, entschlossener Schlag wenig Gegenwehr erwarten wird.

### Die Offiziers- und Kriegerschule des Adelmarschalls

Die Kriegerakademie belegt das hintere Gebäude der Anlage und beherbergt 25 Kadetten und derzeit 4 Lehrmeister. Einsätze im Kampf gegen die Walsachpiraten im vergangenen Sommer haben die Schule einige Leben gekostet. Neben bescheidenen Schlafkammern gibt es zwei Räume für theoretischen Unterricht, während Reit- und Waffenübungen bei jedem Wetter auf dem Hof stattfinden. Die Verpflegung findet im Hauptgebäude gemeinsam mit den Stabsmitgliedern statt, sodass die Kadetten schon früh Kontakt mit Würdenträgern erhalten und ihre Umgangsformen pflegen können. Dass den unerfahrenen Jungadligen auch mit Vorliebe die Nachtwache für die gesamte Burg übertragen wird, stellt eine weitere Schwachstelle der Verteidigung dar.

## Fraktionen und Figuren

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Meisterpersonen und ihre Anhänger, Gefolgsleute und Verbündeten dargestellt. Viele von ihnen tauchen in den Szenen in Festum auf, andere kannst du nach Belieben einsetzen, um weitere Ereignisse und Begegnungen auszuschmücken.



Viele der folgenden Figuren können die Helden schon getroffen haben. Der entsprechende Teil der Kampagne (TR1 bis TR5 sowie HW005) wird in Klammern erwähnt.

Manche Figuren führen als Waffe einen im Bornland typischen Borndorn.

### Olko und die Glodenhöfer

Nach langer Abwesenheit ist der Magier Olko Knaack (TR1, TR2, TR4, TR5, HW005) in die Stadt seiner Ausbildung zurückgekommen. Was er im letzten Jahr erleiden musste, hat ihn stark verändert. Der ehemals friedliche Junggelehrte ist der Schurke dieses Abenteuers.

### Die Glodenhöfer

Olko wird von einigen ehemaligen Studienfreunden unterstützt, die die Herrschaft des Adels ablehnen und eine Regierung aus Gelehrten anstreben. Sie behaupten, dass der letzte Marschall des Theaterordens, Anshag von Glodenhof, nach seinem Sieg gegen den verderbten Marschall Gunbald von Neersand 321 BF eine Herrschaft der Tüchtigen etablieren wollte. Doch seine Pläne wurden durch den Einmarsch der Sonnenlegion gestoppt. Damals

waren die Tüchtigen die Ritter des Theaterordens, heute aber sind es die Gelehrten. In einer von ihnen begründeten Bürgerrepublik sollen alle Völker des Bornlandes von der elenden Kleinstaaterei befreit werden und friedlich zusammenleben. Im Gedenken an Anshags Pläne bezeichnen sich die jungen Gelehrten als *Glodenhöfer*.

Nach Olkos Rückkehr nach Festum hat er seine alten Freunde mit Erzählungen von seiner Gefangenschaft und den Narben der Folter schwer beeindruckt. Allen war klar, dass der von Schlachten und Gefangenschaft gestählte Olko der Anführer für den Aufstand war, von dem sie bisher nur zu träumen wagten. Auch Olko weiß, dass es sich bei den Glodenhöfer um harmlose Akademiker handelt, die keinesfalls Mord oder Massaker unterstützen würden, weswegen er sie nicht in seinen wahren Plan einweicht. Er will sie lediglich benutzen, um beim Auftritt des Roten Chors für Ablenkung zu sorgen, sodass er ungefährdet zuschlagen kann.

Die Glodenhöfer verwenden die Namen der Gründer des Theaterordens als Decknamen, um sich vor Verhören und Hellsichtzaubern zu schützen. Olkos Deckname ist Pakhizal, weitere Decknamen sind Fedaji, Ghiranus und Salim.

**Schicksal:** Nach den Vorfällen in der Stadt bühne werden sich die Glodenhöfer auflösen und ihre Mitglieder zu braven Bürgern und Gelehrten, die allenfalls nach dem vierten Meskinnes ihre alten Ideale vertreten.

▀ **Boldo „Arkos“ Zurske** (21, Adeptus minor, pummelig, fahrig, redet viel und kompliziert; liebt die Bibliothek, hasst den Bibliothekar, braucht einen Quarzkristall)

### Borndorn

Der Borndorn ist eine scharfe Dreikantklinge, die bevorzugt als Wurfwaffe eingesetzt wird.

#### Kampftechnik Wurfwaffen

Name	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Borndorn	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	0,75 Stn	45 HF	65 S

▀ **Sabinja „Niam“ Erlhof** (23, Adepta minor, hochgewachsen, aufmerksam, schweigsam; liebt Kneipen, hasst frühes Aufstehen, braucht Zeit zum Lesen)

▀ **Geertja „Lutisana“ Farnstein** (16, Elevin, große Nase, begeistert, humorvoll; liebt die Freiheit in der Stadt, hasst die Bronnjaren, braucht ein Schwert)

Obwohl hier nur Zauberer aufgeführt sind, kannst du den Glodenhöfern auch profane Festumer hinzufügen, die sich oft im Hesindendorf herumtreiben und den Traum von einem freien, geeinten Bornland mitträumen.

Wenn du Werte für die Glodenhöfer brauchst, orientiere dich an den Angaben für Olko.

### ▀ **Olko Knaack, Adeptus minor**

**Kurzcharakteristik:** kompetenter Gildenmagier, Wippflüglers ehemaliger Lieblingsschüler; 22, schlaksig, rotblonde, kinnlange Haare, Vollbart mit Lücken, blasse Haut, dicke Augenringe

**Motivation:** Seine Seele hat er an Graqualos, einen Diener des Namenlosen, verloren. Nun will er seinem Leben einen Sinn geben und die notwendigen Grausamkeiten begehen, damit die Bewohner des Bornlandes in Freiheit zusammenleben können. Er rechnet damit, den Umsturz nicht zu überleben.

**Agenda:** Sobald alle Adligen tot sind, liegt die Macht bei den Handelshäusern und den Freien Städten, sie werden mit dem Rat der Gelehrten eine gerechte Herrschaft errichten. Um seine Unabhängigkeit zu wahren, vermeidet er es, die Macht seines neuen Herrn zu nutzen.

**Funktion:** Olko ist der Bösewicht des zweiten Kapitels. **Hintergrund:** Olko befand sich mehrere Monate in Gefangenschaft des Korsmal-Bunds. Dort wurde er gefoltert und war lange den Einflüsterungen des Bösen ausgesetzt, bis er die Seiten wechselte. Um sein Leben zu retten, flehte Olko den Dämon Graqualos um Hilfe an – und bezahlte diese mit seiner Seele. Mit seinem Selbstopfer glaubt er, den Namenlosen überlisten zu können, während er doch dessen Werk vollbringt.

**Feindbilder:** Ungerechtigkeit, Feigheit, Herrschaft des Adels

**Darstellung im Spiel:** Spiele einen Getriebenen, der fahrig agiert und an einer durchsichtigen Fassade aus rebellischem Gestus und großen Worten festhält. Olko ist von seinem Plan überzeugt, darüber hinaus erscheint er zunehmend verwirrt und spricht seine Gedanken selten zu Ende. **Schicksal:** Olko wird das Abenteuer nicht überleben.

 Mit Jääni hat Olko gebrochen, er weiß nicht einmal, dass sie sich ebenfalls wieder in Festum aufhält. Zu Wippflügler hat er keinen Kontakt aufgenommen.

»Aber versteht ihr nicht? Wenn wir jetzt handeln ... und sie bekommen ihre gerechte Strafe, schließlich ... es sind wenige Opfer für die Freiheit aller, auch der Goblins und Maraskaner und ... sie müssen sterben!«

### ▀ **Olko Knaack**

MU 15 KL 14 IN 13 CH 13

FF 12 GE 11 KO 13 KK 11

LeP 34 SK 2 AsP 39 ZK 1

KaP – AW 6 GS 7 INI 12+1W6

Schip 3

**Sozialstatus:** frei

**Sonderfertigkeiten:** Bindung des Stabs, Ewige Flamme, Ortskenntnis (Hesindendorf), Schriftstellerei (Hetzschriften (Bekehren & Überzeugen), Fachpublikation (Magiekunde)), Instrumente bauen, Seil des Adepts, Stab-Apport, Tradition (Gildenmagier)

**Sprachen:** Muttersprache Garethi III, Bospharano III, Alaani II, Goblinisch II, Tulamidya I

**Schriften:** Kuslike Zeichen, Nanduria-Zeichen

**Vorteile:** Hohe Astralkraft II, Vertrauenerweckend, Zauberer

**Nachteile:** Artefaktgebunden (Stab)\*, Prinzipientreue I (Freiheit, Bildung, Völkerverständigung), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

**Kampftechniken:** Dolche 12 (14/7), Raufen 10 (12/6), Stangenwaffen 9 (11/6)

**Schwerer Dolch:** AT 11 PA 5 TP 1W+2 RW kurz RS/BE 1 / 0 (Schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

**Talente:**

**Körper:** Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6, Zechen 5

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 9, Etikette 6, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 8

**Natur:** Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2, Wildnisleben 1

**Wissen:** Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 7, Magiekunde 9, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 7

**Handwerk:** Alchimie 4, Fahrzeuge 3, Handel 5, Holzbearbeitung 9, Lederbearbeitung 7

**Zaubertricks:** Handwärmer, Signatur

**Zauber:** Armatrutz 11, Blitz dich find 12, Balsam 7, Corpofesso 13, Manifesto 6, Motoricus 9, Odem 10, Nebelwand (Elfen) 5, Silentium (Elfen) 9

**Kampfverhalten:** Olko versucht, seinen Gegner schnell zu töten oder zu vertreiben, andernfalls zieht er sich zurück.

**Flucht:** Olko sucht so schnell wie möglich die Flucht, um später zu seinen Bedingungen erneut zuschlagen zu können.

**Schmerz +1 bei:** 26 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

**\*Besonderheit:** Da er seinen auffälligen Magierstab in Festum nicht mit sich führt, sind alle Zauber um 1 erschwert.



## Leudara und die Erleuchteten des Blutes

Hauptfigur des zweiten Handlungsstrangs ist Leudara von Firunen (TR1 bis TR5). Ihr haben sich die Erleuchteten des Blutes angeschlossen, und gemeinsam mit ihnen versucht sie, ihren Kult vom Ruch des skrupellosen Korsmal-Bundes zu befreien und eine Heimat für ihren neuen Glauben zu finden.

## Leudaras Anhänger

In den letzten Monden hat Leudara mehr als zwanzig Anhänger um sich scharen können, die sie mit fester Überzeugung als „Kors Tochter“ bezeichnen. Es handelt sich zumeist um Söldner, Schwertgesellen und ehemalige Soldaten, größtenteils Veteranen von Feldzügen in Tobrien und Sewerien. Zu Beginn des Abenteuers sind sie noch über die Stadt verteilt und treffen sich regelmäßig am Kor-Altar (siehe Seite 9).

Hier findest du einige beispielhafte Anhänger, die die Helden kennenzulernen sollten. Beispielhafte Werte für **Korgläubige** findest du im nebenstehenden Kasten:

▀ **Jarle Winroff** (37, Schnurrbart, gutaussehend, redegewandt; liebt Honig, hasst ritterliche Arroganz, braucht jemanden, der ihn Festumer Honoratioren vorstellt; TR4) war bis vor Kurzem Soldmeister. Nun kümmert er sich um Organisatorisches und erledigt Administratives, für das Leudara keine Zeit hat. Er folgt ihr, weil sie ihn von seinem Rachedurst für die Toten von Notmark abbrachte und ihm sehr genau den Unterschied ihres Glaubens zum Korsmal-Bund klarmachen konnte.

▀ **Bornjeff Sewerski** (42, vernarbt, buschiger Schnauzbart; liebt Ausritte, hasst Etikette, will Großes schaffen; TR4) ist einer der wenigen Kor-Geweihten im Bornland. Viele Jahre vertrat er die Interessen von Söldnern und kämpfte auch in der Schlacht von Notmark. Er ist am ehesten von allen Anhängern bereit, Leudara zu hintergehen, denn bisweilen zweifelt er an ihrer Berufung.

▀ **Elmar Ebersen** (22, ehemaliger Gardist und Söldner; Bürstenschnitt, bullig; liebt Bordelle, hasst Hunde, Vermieter und Elkman Timpski, der ihn nicht wieder einstellen wollte; HW005, TR3) kennt Festum wie seine Westentasche, hat Verbindungen zur Unterwelt und vielen Gardisten, sodass er meistens unterwegs ist, um sich umzuhören. Elmar folgt Leudara, weil er genug von militärischen Strukturen hat und heimlich für Leudara schwärmt.

▀ **Azilajid Graupinski** (25, Söldnerin, Festumer Exilmarsraskanerin in zweiter Generation; bissig und ironisch; Narbe auf der Stirn, Dutzende kleiner Zöpfe, zwei Ringe durch die Unterlippe; liebt ihren Ehemann Torstор, hasst hochmütige Adlige, braucht täglich mindestens ein Streitgespräch; HW005, TR1) ist eine gerissene Trickserin. Sie folgt Leudara, weil sie Rebellen mag und Torstор von Dummheiten abhalten will. Der Goblin Prähnwart hatte vor Monaten einmal Spielschulden bei ihr, die jedoch längst bezahlt sind (Seite 36).

▀ **Torstор Nellgardson** (23, thorwalscher Söldner; weißblond, Vollbart, Hautbilder; träge und etwas unbeholfen; liebt seine Ehefrau Azilajid, hasst Meskinnes, braucht einen Freund, der ihm nicht andauernd widerspricht; HW005, TR1) fungiert als Mann für's Grobe, der vor allem abschreckend wirken und Verbindung zum Thorwalerviertel halten soll. Auf seinen Seereisen hat er ein krudes Glaubenskonstrukt entwickelt, in dem Swafnir und Rastullah die Hauptrollen spielen. Er folgt Leudara wegen einer fixen Idee, Kor in seinen Glauben einzubauen zu müssen.

## Korgläubige(r)

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13  
FF 12 GE 13 KO 15 KK 14  
LeP 38 AsP - KaP - INI 13+1W6  
SK 2 ZK 2 AW 6 GS 7

**Langschwert:** AT 16 PA 9 TP 1W6+4

RW mittel

**Streitaxt:** AT 16 PA 8 TP 1W6+5 RW mittel

**Waffenlos:** AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

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

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

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Präziser Schuss/Wurf I, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I

**Vorteile/Nachteile:** Prinzipientreue I (Korglaube), Verpflichtungen I (Leudara)

**Talente:** Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Zechen 7, Überreden 6, Verbergen 5, Willenskraft 6

**Kampfverhalten:** kämpfen nicht sehr rondianisch und setzen gerne den Borndorn (siehe Seite 17) ein, bevor sie mit Finten oder Wuchtschlägen in den Nahkampf gehen

**Flucht:** Schmerz III

**Schmerz +1 bei:** 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



## Neue Anhänger

Optionaler Inhalt



Leudaras Gruppe kann im Laufe des Abenteuers weiteren Zuwachs von alten Bekannten der Helden bekommen:

▀ **Semkin von Irberod-Karkriwen** (18, Knappe; halblange, rote Haare, Bartwuchs nur an den Wangen, grobschlächtig, hasst Goblins; TR1, TR3) versuchte einst vergeblich, Leudara zu beeindrucken. Als seine Herrin, die Bronnjarin *Jadvige von Krabbwitzkoje-Sirsinkis* zur Adelsversammlung reist, erfährt er von den Erleuchteten und pfeift aus Liebe zu Leudara auf seine Schwertleite.

▀ **Rekrut Erlan Gruber** (18, Rekrut aus Harden; Narben im Gesicht, schlaksig, aus tobrischer Flüchtlingsfamilie; TR1) hatte sich freiwillig zum Militär gemeldet und ist mittlerweile desillusioniert. Als die Mannschaft der Kaserne im Sommer gen Notmark zog, machte er sich aus dem Staub.

## Leudara von Firunen

**Kurzcharakteristik:** kompetente ehemalige Rondrageweihte, Ende 30, fest geflochener Zopf, entschlossene braune Augen, kräftiger Gang, feste Stimme; Gesicht und Körper sind von Brandwunden gezeichnet, im Nacken trägt sie ein Muttermal in Form einer neunfingrigen Klaue.



**Leudara von Firunen**

MU 15 KL 13 IN 12 CH 12

FF 10 GE 15 KO 13 KK 15

LeP 34 SK 2 AsP – ZK 2

KaP 32 AW 7 GS 6 INI 13+1W6

**Schips:** 3**Sozialstatus:** frei**Sonderfertigkeiten:** Anführer, Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf, Fertigkeitsspezialisierung Geschichtswissen (Bornland), Götter & Kulte (Rondra), Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren), Finte I+II, Haltegriff, Ortskenntnis (Firunen), Rundumschlag I, Sturmangriff, Tradition (Rondrakirche), Vorstoß, Wuchtschlag I+II**Sprachen:** Muttersprache Garethi III, Bosparano II**Schriften:** Kusliker Zeichen**Vorteile:** Geweihte, Verbesserte Regeneration II, Zäher Hund**Nachteile:** Niedrige Karmalkraft VII, Prinzipientreue II (Anshags Bekenntnis der Silbernen Horde), Schlechte Angewohnheit (Egoist, Verfressen)**Kampftechniken:** Raufen 13 (15/9), Schwerter 16 (18/10), Zweihandschwerter 13 (15/8)**Waffenlos:** AT 13 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz**Langschwert Argentalis:** AT 17 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel RS/BE 6 / 2 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen und Einhändiger Kampf bereits eingerechnet)**Talente:**

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 9, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 11 (13), Sinnesschärfe 7

Gesellschaft: Bekehren &amp; Überzeugen 11, Einschüchtern 6, Etikette 5, Menschenkenntnis 8, Überreden 4, Willenskraft 9

Natur: Fährtensuchen 1, Orientierung 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen (Bornland) 8 (10), Götter &amp; Kulte (Rondra) 11 (13), Kriegskunst 9, Rechtskunde 5, Sagen &amp; Legenden 11

Handwerk: Heilkunde Wunden 5

**Liturgien:** Die Zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 6, Ermutigung 9, Objektsegen 5, Objektweihe 4, Schmerzresistenz 9, Schutz der Wehrlosen 6**Ausrüstung:** Langschwert, Plattenrüstung, Bärenmantel, Wappenrock, Wildnispaket**Kampfverhalten:** Bevorzugt kämpft Leudara einhändig, ihr Stil ist schnell und wendig. Sie greift nie aus dem Hinterhalt oder Gegner in Unterzahl an, schlägt aber viele Finten. Liturgien verwendet sie selten, Waffengleichheit interessiert sie nicht.**Flucht:** Leudara flieht nicht.**Schmerz +1 bei:** 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

nutzt dazu vor allem den Kult um ihre Person und Provokationen gegen Rondrakirche und Adel; Vorrangiges Ziel ist es, viele Anhänger zu sammeln und sich den Rondratempel von Firunen anzueignen.

**Funktion:** streitbare lebende Heilige, deren Ringen um Anerkennung sie zur Auftraggeberin oder Feindin der Helden macht

**Hintergrund:** Als Findelkind im Rondratempel von Firunen aufgezogen, erfuhr Leudara erst spät von ihrer Abstammung, die auf Kor persönlich zurückgehen soll. Visionen von Rittern in silbernen Rüstungen ließen sie nach den Theaterrittern forschen und ihre Rondra-Weihe hinterfragen. Sie wurde von den Lehren des Korsmal-Bundes verführt und überlebte dank Kors Eingreifen, davon ist sie überzeugt, einen Sturz in den Vulkan von Notmark. Daraufhin brach sie mit dem unheiligen Kult und begreift es seither als ihre Aufgabe, die Ideale der Silbernen Horde, eines legendären Theaterritterbundes, in Kors Namen fortzuführen.

**Feindbilder:** Unbeherrschtheit, Feigheit, Dummheit

**Darstellung:** Sag, was gesagt werden muss. Genieße Auseinandersetzungen. Gib dich vor Publikum wortgewaltig, großspurig und hart.

**Schicksal:** Auch nach der Kampagne wird Leudara eine wesentliche Rolle für das Bornland und den Korglauben spielen.

 **Besonderheiten:** Hielt ihre rondrianische Erziehung früher Leudaras Spaß am Wettstreit, ihren Willen zur Macht und ihre gelegentliche Rücksichtslosigkeit im Zaum, genehmigt sie sich jetzt deutlich mehr Freiheiten. Sie wirkt gelöster und agiert insgesamt mit viel Elan.

»Wir folgen Kor und ehren seine göttliche Mutter. Es sind die Geweihten der Löwin, die den Sohn ihrer Herrin nicht achten und damit uns, seine Diener.«

»So wird es gemacht!«

**Bronnjaren**

Die Adligen spielen vor allem im Wahlkampf für die Adelsmarschallswahl (Seite 28) eine Rolle, sind aber auch in die Ereignisse um Leudaras Kult verwickelt. Manche von ihnen ziehen im Finale gegen Jadwiga von Hummergarben (Seite 53). Kandidaten für das Marschallsamt sind mit (K) markiert.

**I Adelsmarschallin Nadjescha von Leufurten (K)**

Die aufrechte Amtsinhaberin ist mit knapp 30 Jahren mittlerweile eine erfahrene Politikerin und hat sich in Notmark auch auf dem Schlachtfeld einen Namen gemacht. Sie trägt ihre dunklen Haare kurz, hüllt sich in modische Bärenfelljacken und trägt in diesen Tagen stets die Insignien ihres Standes: ein Langschwert und die Prunkkette des Adelsmarschalls. Nadjescha repräsentiert den bornischen Staat seit 1035 BF und vertritt die Interessen des rondragläubigen Adels, bemüht sich aber um Ausgleich mit den Handelshäusern. Sie weiß mit Publikum umzugehen und gilt vielen als Heldenin, die die



**Motivation:** ist überzeugt, von Kor erwählt worden zu sein und will seine Kirche im Bornland etablieren – nach den Idealen der Silbernen Horde und in deutlicher Abgrenzung zum vom Namenlosen unterlaufenen Korsmal-Bund

**Agenda:** erregt Aufmerksamkeit mit allen Mitteln,

legendären Schwerter des Nordens finden ließ (TR4).

**Wahlkampf:** Nadjescha baut auf die Würde des Amtes und ihre Verdienste in Sewerien. Sie lehnt den Stimmenkauf ab, auch weil ihr dafür die Mittel fehlen. Stattdessen konzentriert sie sich auf würdevolle Staatsakte, bei denen sie sich vor adligem Publikum profilieren kann.

**Schwachpunkte:** In ihrer Amtszeit musste Nadjescha Kompromisse gegenüber dem mächtigen Freibund machen. Dass sie einige Schwerter des Nordens an verdiente Bürgerliche und sogar Korgläubige verlieh, betrachten viele Bronnjaren als Affront. Zudem gibt man ihr die Schuld, dass Kriegsheld Linjan von Elenau nicht zur Wahl antritt – gerüchteweise, weil die beiden eine Affäre haben und er ihr keine Stimmen streitig machen will.

**Wichtige Werte:** Schwerter 16 (18/10), Bekehren & Überzeugen 12 (16/12/13), Etikette 11 (12/12/13), Körperbeherrschung 12 (14/14/13), Kraftakt 9 (13/13/13), Kriegskunst 9 (16/12/12), Menschenkenntnis 10 (12/12/13), Rechtskunde 8 (12/12/12), Selbstbeherrschung 9 (16/16/13), Sinnes schärfe 8 (12/12/12), Überreden 6 (16/12/13), Verbergen 4 (16/12/14), Willenskraft 7 (16/12/13), SK 2

### ▀ Graf Alderich von Notmark (K)

Der schmale Sewerier hat eine hohe Stirn und ist mit Mitte vierzig fast vollends ergraut. Er trägt einen Vollbart mit ausrasierter Oberlippe und kann als einer der wenigen ansehnlichen Notmärker gelten, seit er sich in seiner Jugend die Pusteln und Warzen entfernen ließ, die auch seinen Vater, den Verräter Uriel, verunzierten. Alderich ist arrogant und selbstgefällig, allerdings auch ein gewiefter Intrigant. Seine Leibeigenen behandelt er schlecht, doch seine beiden Kinder verwöhnt er. In Jahren der Bitterkeit sind seine Schulden gewachsen und seine Fähigkeit zu vertrauen geschwunden. Durch die Ereignisse um den Korsmal-Bund rechnet er sich jedoch gute Chancen auf die Marschallswürde aus (TR4).

**Wahlkampf:** Alderich hebt seine Hilfe für die Truppen der Adelsmarschallin bei der Schlacht von Notmark hervor. Er macht Leudara dafür verantwortlich, dass die Stadt Notmark bei einem Vulkanausbruch halb zerstört wurde, und hetzt gegen ihren Kult. Beides weiß er in bildhaften Reden ebenso auszuschlagen wie gängige Vorurteile gegen Pfeffersäcke und Norbarden. Diese fruchten vor allem bei konservativen und rondragläubigen Bronnjaren, die wiederum ihre Nachbarn mitziehen können.

**Schwachpunkte:** Durch den Versuch, zusätzliche Stimmen zu kaufen, stürzt sich Alderich in noch tiefere Schulden bei Handelsherren, die ob seiner Hetze zunehmend unwillig werden und Kredite platzen lassen können. Dadurch sind seine Angebote oft niedriger als die seiner Konkurrenten. Der schlechte Ruf seiner Familie macht ihm ebenso zu schaffen wie frühere Duelle, die er in seiner Jugend zur Verteidigung der Familienehre focht.

### ▀ Prinz Joost von Salderkeim (K)

Der reiche Lebemann und Freizeitpolitiker ist ein mittelgroßer Mittvierziger mit mittelblondem Mittelscheitel. Er trägt modische Kleidung und den wahrscheinlich am prächtigsten frisierten Bart der ganzen Stadt. Seit über

20 Jahren ist er mit Emmerran Stoerrebrandts verträumter Schwester Alin verheiratet und somit offen für Anliegen der Freien Städte und Handelshäuser. Beide leben in einem prächtigen Festumer Stadthaus, wo sie rauschende Feste veranstalten, zu denen sie auch regelmäßig die Helden einladen, um sich mit ihnen zu schmücken.

**Wahlkampf:** Joost besitzt viel Land in der bornischen Mark, was viele Bronnjaren in direkte Abhängigkeit zu ihm versetzt. Seine Bemühungen um die Thorwaler-trommel sind noch vielen im Gedächtnis (TR1), ebenso versteht er es, die Vorteile des Handels auch für den Landadel hervorzuheben. Doch er weiß, dass großzügige Feste und systematischer Stimmenkauf ihm den größten Erfolg versprechen. Somit betrachtet er öffentliche Auftritte als nebensächlich und macht sich einen Spaß daraus, auch unkonventionelle Aussagen zu wagen.

**Schwachpunkte:** Viele Bronnjaren vorverurteilen Joost als Pfeffersack. Zudem hat das Handelshaus Stoerrebrandt seit seinem Umzug nach Gareth Sympathien eingebüßt, sodass deren Unterstützung sich ebenso auf andere Kandidaten verteilt. Auch seine Wahlfeiern sind nichts Neues mehr, die dort stattfindenden Exzesse bieten aber mitunter Anlass zu Skandalen.

### ▀ Gräfin Gewinja von Ilmenstein (K)

Gebildet und fortschrittlich, so tritt die kunstverständige 67-Jährige auf, die wegen einer Kriegsverletzung ein Bein nachzieht. In der Öffentlichkeit trägt sie während des Wahlkampfes stets die Ilmensteiner Flügelrüstung, die als letzter der drei legendären Plattenpanzer noch erhalten ist. Zwar entstammt Gewinja einer illegitimen Beziehung des Grafen Boromjew von Ilmenstein, doch die Belehnung von Bastarden hat im Hause Ilmenstein schon fast Tradition.

**Wahlkampf:** Gewinja will vom heldenhaften Ruf ihrer verschollenen Base Thesia profitieren, die selbst einst Adelsmarschallin war. Ihre eigenen Taten beim Grünen Zug überhöht sie mit großen Worten und viel Fantasie, was ihr begeisterte Zuhörer bringt. Weiterhin beruft sie sich auf ihre Lebenserfahrung und erreicht damit vor allem Bronnjaren, die Linjan nicht wählen können und Nadjescha deswegen ablehnen, aber Alderich von Notmark misstrauen.

**Schwachpunkte:** Sowohl Gewinjas Schwindleien als auch ihre zweifelhafte Herkunft können zum Fallstrick werden, sobald sich Augenzeuge oder Ahnenforscher zu Wort melden. Trotz eines großen Namens kann sie nur wenig Bestechungsgeld zahlen, das sie durch den Verkauf teurer Bilder aus der Ilmensteiner Sammlung aufbringt. Zudem gilt sie bei ihren Nachbarn als eher träge und goldgierig.

### ▀ Graf Linjan von Elenau

Der gutaussehende Festenländer zählt 26 Lenze, trägt sein blondes Haar schulterlang und den Vollbart sauber gestutzt. Linjan stammt aus einer armen Familie, doch



aufgrund seiner Tapferkeit, seines sympathischen Auftretens und seiner rondrianischen Erfolge ist er sehr beliebt. 1035 BF siegte er beim Heiligengang der Adelsmarschallin und führte das bornische Aufgebot siegreich in die Schlachten gegen Helme Haffax.

Die Gerüchte über Linjans Romanze mit der Adelsmarschallin sind wahr, und ihr Zuliebe verzichtet er darauf, zur Wahl anzutreten. Besonders Veteranen seines Feldzugs stößt er damit vor den Kopf, doch für das Abenteuer eröffnet dies die Möglichkeit, ihn als trinkfreudigen Ansprechpartner für die Helden zu nutzen, der direkten Zugang zur Adelsmarschallin hat. Sie selbst ist durch den Wahlkampf oft zu beschäftigt.

## Adlige Nebenfiguren

**Gräfin Kalinda von Schwertbergen zu Kasmiref** (34, offenes, hellbraunes Haar, Stupsnase, dezent geschminkt, von sachlicher Freundlichkeit) ist als **Zuchtmästerin** für den ordnungsgemäßen Ablauf der Adelsversammlung und der Wahl zuständig. 1035 BF kandidierte sie selbst, stellte sich aber in ihrem Amt als hervorragende Diplomatin heraus. Zwar sympathisiert sie mit Nadjescha, gilt aber als unbestechlich. Auf Wahlfeiern führt sie gern Gespräche mit Helden, die sich eher fehl am Platze fühlen, und vertritt für eine Bronnjarin sehr freiheitliche Positionen.



**Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouvenstam** (76, schmächtig, großer Kopf, dicke Tränensäcke; blasiert, aber unterhaltsam; TR4) ist als **Wappenkönig** für die Verwaltung des Adelskalendariums zuständig und wird darum ständig zu Erbfolgeangelegenheiten gerufen. Er gilt als prunksüchtiger Opportunist, ist aber auf seine alten Tage ruhiger geworden. Ljasew biedert sich verschiedenen anderen Kandidaten an und versorgt sie mit Tratsch über die Adelsmarschallin – weniger aus Interesse für sein Amt, als aus Rachsucht.

**Edler Ruchiik vom Schwallenbach** ist ein wilder, außerordentlich großer und spärlich behaarter Goblin, der Jucho von Elkinnen einst das Leben gerettet hat. Aus Dankbarkeit ließ Jucho ihn vor einem Jahr ausfindig machen und belehnte ihn mit einem handtuchgroßen Stück Land am Walsach (TR2). Ruchiik kam nach Festum, lernte leidlich Garethi und wurde im Gerberviertel als „Graf Halbblut“ bekannt. Durch Unachtsamkeit eines Wahlhelfers konnte er seinen Namen auf die Kandidatenliste schmuggeln – ein Fehler, der zu spät bemerkt wird, um die Kandidatur rückgängig zu machen. Da sein Adelsbrief rechtskräftig ist und es zumindest bisher kein explizites Verbot der Belehnung oder Kandidatur eines Goblins gibt, muss in einem aufwändigen Verfahren nachgewiesen

werden, dass er, trotz eventuell menschlichen Erbes, nicht von einem Theaterritter abstammt.

**Junker Jucho von Elkinnen zu Widdernstoß-Blutfurten (K)** (46, blond mit grauen Strähnen, Grübchen am Kinn, mittelprächtiger Elchfellmantel, kräftige Stimme; prinzipientreuer Glückspilz mit jugendlichem Charme, tolerant, pathetisch-ritterliche Ausdrucksweise; TR1 bis TR5), ist als **Landesvogt** der Adelsmarschallin verpflichtet und will sie im Amt halten. Durch ein Versehen gerät er trotzdem auf die Liste und muss gegen seinen Willen antreten: Da er den Goblin Ruchiik geadelt hat, muss er für dessen Verfehlungen gradestehen, und entsprechend folgender Klausel im Igelbrief an seiner statt antreten:

„Und wenn sich einer gar durch falschen Adel reingeschmuggelt, soll der ihn dann ersetzen, der durch Taten oder Erbe schuld an dem Schlamassel ist.“

## Sennenmeister Gernot von Halsingen

Der massive Metropolit (HW005) ist stets in prachtvollem Ornament anzutreffen. Er trägt einen gepflegten weißen Bart, auf seine 62 Lebensjahre weisen sowohl sein kahler Schädel hin als auch der strenge Blick aus faltigen Augen. Der Traditionalist ist ein beeindruckender Prediger, für den Patriotismus und Rondradienst eng beieinanderliegen. Somit legt er Wert auf würdevolles Auftreten und hält sich strikt an einmal gemachte Aussagen.

Diese Werte kannst du für typische Adlige bei den Wahlen nutzen. Für Kandidaten solltest du die Werte etwas höher ansetzen oder einfach Werte von 13/13/13 für Proben annehmen.



**Typischer Bronnjar** · · · · ·  
 MU 12 KL 10 IN 12 CH 12  
 FF 10 GE 13 KO 13 KK 13  
 LeP 34 AsP – KaP – INI 13+1W6  
 SK 1 ZK 1 AW 8 GS 8  
**Langschwert:** AT 13 PA 7 TP 1W6+4  
 RW mittel

**Streitkolben:** AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

**Waffenlos:** AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**RS/BE** 0/0

**Sonderfertigkeiten:** Finte I, Wuchtschlag I

**Vorteile/Nachteile:** vereinzelt Verpflichtungen sowie eine Auswahl aus Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile gegen Goblins oder Norbarben) und Schlechten Eigenschaften (Aberglaube, Autoritätsglaube, Geiz, Jähzorn)

**Talente:** Einschüchtern 6, Etikette 7, Handel 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Überreden 6, Willenskraft 4

**Kampfverhalten:** kämpfen in der Regel nur, wenn sie müssen oder wenn ihre Ehre angegriffen wurde

**Flucht:** Verlust von 50% der LeP

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

Aus dem Selbstverständnis der Bronnjaren ist die Rondrakirche nicht wegzudenken, und das Zentrum ihrer Senne Bornland liegt in Festum. Leudaras Provokationen richten sich somit direkt gegen den Sennenmeister. Doch auch sonst erkennt die Rondrakirche Kors Kult nicht an und fühlt sich durch die Machenschaften des Korsmal-Bundes, den sie von Anfang an erbittert verfolgt, darin bestätigt.

## Der Rote Chor und andere Goblins

Die meisten folgenden Rotpelze haben das Festumer Bürgerrecht und leben im Gerberviertel (Seite 14). Als achtzigköpfiger Roter Chor üben sie meist unter Leitung *Reijkad Stellmachers* in der Stadtühne. In der ganzen Stadt finden sich Plakate, die auf seinen großen Auftritt am 10. Firun hinweisen.

Im Hintergrund verfolgt *Mantka Riiba* eine eigene Agenda (siehe Seite 23), wofür sie die Stimmen ihrer besten Kämpfer magisch beeinflusst und den Chor durch geschickte Intrigen mit ihnen aufgefüllt hat. ●

### Reijkad Stellmacher

Der Komponist und Leiter des Goblinchors (TR1, TR4) ist ein dicklicher 44-jähriger Mensch mit schmaler Nase, knallroter Weste und Monokel. Er liebt sowohl

die musikalische als auch die gesellschaftliche Harmonie, weshalb er, angeregt durch verschiedene Mitglieder des Konzils der Künste (Seite 11), vor zwei Jahren den Roten Chor gründete. Unter dem Motto „Kühl am Goblin nicht dein Mütchen, sondern sing mit ihm ein Liedchen“ feierte das Projekt, das Bürger des Gerberviertels und des Hesindendorfs zusammenbrachte, schnell Erfolge. So konnte Stellmacher gemeinsam mit dem Heimatdichter Hannik von Hundehufen die Produktion der heroischen Oper *O Theures Vaterland* beginnen.

Der nahende Auftritt macht Stellmacher zu einem nervlichen Wrack. Immer wieder bricht er Proben ab und läuft aufgewühlt und geistesabwesend durch die Straßen. So taucht er oft unerwartet auf und macht sich so verdächtig.

### Mantka Riiba

**Kurzcharakteristik:** Die geachtete Sprecherin der Festumer Goblins ist sehr alt. Sie hat mit ihrem rotgrauen Fell und den rotvioletten Augen eine beunruhigende, faszinierende Ausstrahlung. Sie trägt einfache, aber gepflegte Bürgerkleidung und wohnt in einem geräumigen Haus im Gerberviertel, wo es immer nach Pilzsuppe riecht. ●

**Motivation:** will den Einfluss ihres Volkes in den Freien Städten des Bornlands subtil ausbauen und den Anführern der Menschen die Verantwortung, die ihnen das Land übertragen hat, so eindringlich wie möglich verdeutlichen; Dies ist ihre Bedingung dafür, den Menschen die Zauberwurzel Imjas Tiischa zu überlassen.

**Agenda:** infiltriert den Roten Chor mit kampfstarken Agenten, die nach ihrem Auftritt alle Würdenträger entführen sollen; stattet ihre Agenten dazu magisch mit hervorragenden Gesangsstimmen aus; Ziel der Entführung ist es, die Bronnjaren in eine Globule zu bringen, in der sie Jadwige von Hummergarben gefangen hält.

**Funktion:** extrem mächtige Auftraggeberin der Helden, die sich so unauffällig und bescheiden wie möglich verhält

**Hintergrund:** siehe Abschnitt **Die Verhüllte Meisterin** (Seite 6)

**Darstellung:** Sprich langsam, sanft und lächle viel. Du betrachtest jeden aus der Perspektive einer liebevollen Mutter, die viel Zeit hat.

**Schicksal:** Mantka Riiba bleibt den Festumer Goblins erhalten, doch die Macht der Kunga Suula ist nach dem Kraftakt in Kapitel 3 auf längere Zeit erschöpft. Es ist unklar, wann sie wieder in die Geschicke der Welt eingreifen wird.

• Mithilfe mehrerer Luftschnüre hat die Kunga Suula magische Holzamulette angefertigt, die Proben auf Singen für ihre goblinischen Schützlinge stets um 3 erleichtern. Proben zur magischen Analyse des Vorgangs sind um 2 erschwert. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) -1 kann Zuhörern auffallen, dass es bei Auftritten des Roten Chors durch gelegentliche Luftwirbel immer ein bisschen zieht.

### Gernot von Halsingen

MU 17 KL 12 IN 12 CH 14

FF 12 GE 15 KO 15 KK 16

LeP 40 AsP – KaP 50 INI 16+1W6

SK 2 ZK 3 AW 8 GS 8

**Rondrakamm:** AT 20 PA 10 TP 2W6+4 RW mittel  
**RS/BE** 4/0 (Kettenhemd) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfähigkeiten:** Belastungsgewöhnung I-II, Finte I-II, Wuchtschlag I-II, zahlreiche weitere

**Vorteile/Nachteile:** Geweihter / Verpflichtungen II (Rondrakirche)

**Talente:** Einschüchtern 12, Götter & Kulte 15, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 9, Überreden 6, Willenskraft 12

**Liturgien:** nahezu alle Rondra-Liturgien auf mindestens 14

**Kampfverhalten:** kämpft ehrenhaft und nach den Idealen Rondras

**Flucht:** bei Schmerz III

**Schmerz +1 bei:** 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Wenn jemand zwischen den Helden und dem Sennenmeister vermitteln soll, kannst du hierfür Vanjescha von Sirmgalvis einsetzen (TR2, TR4, TR5). In der kogläbigen Rondrageweihten spiegelt sich der Konflikt, den Leudara hinter sich gelassen hat. Weil sie sich Antworten ihrer Göttin erhofft, ist sie zum Haupttempel nach Festum gereist, und je länger sie Leudara beobachtet, desto mehr überzeugt sie deren Sache.

• Hinter dieser Fassade verbirgt sich die Kunga Suula, die unsterbliche Hochschamanin der Goblins.



### ■ Jääni Grauroth

 Die junge Schülerin Mantka Riibas war in **Der Weiße See** in den Goblin Bruutsch verliebt, doch die Ereignisse nahmen ihr den Geliebten und ließen sie verbittern. Sie gibt den Helden eine Teilschuld und will sich rächen. Mantka Riiba hat es aber verboten, sodass sie nur zu subtilen Mitteln greifen kann. Du kannst Jääni (18, rostroter Pelz, grün und ockerfarben bemalte Klauen, gestreifte Strickmütze; TR1) einsetzen, um die Ermittlungen der Helden komplizierter zu gestalten, aber nicht ernsthaft zu gefährden.

### Weitere Goblins

■ **Urkuff Altlapper** (22, Straßenfeger und Heldentenor; gutaussehend, trägt ein schickes Barett; liebt heiße

Affären, hasst schlechten Geschmack, will eine Menschenfrau verführen) ist einer der erfahreneren goblinischen Kämpfer im Roten Chor, im Gerberviertel aber als Aufschneider verschrien.

■ **Kuulara Wutzki** (30, Rattenfängerin und grummeliger Alt; Augenklappe, Bissnarben an den Unterarmen; liebt Firuns Tempel, hasst vorwitzige Menschenkinder, braucht Süßigkeiten) fungiert als eine der Anführerinnen beim Plan der Kunga Suula und gilt im Gerberviertel als Heldin.

■ **Muppi Festumske** (20, Seifensiederin und lyrischer Sopran; blond gefärbtes Haupthaar, trägt hübsche Halstücher; liebt Urkuff, hasst Muschelsuppe, will einmal sehr berühmt werden) kann ein wenig mit Schiffsgeschützen umgehen.

■ **Prähnwart Lomkow** (18, Gerbergeselle mit Falsett-Stimme, die immer wieder in kurzes Blaffen verfällt; vorwitziges Kinnbärtchen, dunkel verfärbter Pelz an den Händen; liebt Trockenfisch, hasst Katzen, braucht ein neues Laugenfass; TR1) ist ein zuverlässiger Dienstbote Mantka Riibas. Er und Jääni haben gemeinsam einige Abenteuer erlebt und vertrauen einander. Prähnwart war ebenfalls mit Olko befreundet, hat aber keinen Kontakt mehr zu ihm. Er ist Olkos drittes Opfer (Seite 32).

### Goblinischer Chorsänger

MU 12 KL 10 IN 12 CH 10  
FF 12 GE 14 KO 13 KK 12  
LeP 26 AsP – KaP – INI 13+1W6  
SK 1 ZK 1 AW 9 GS 8  
Säbel: AT 12 PA 7 TP 1W6+4  
RW mittel

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz  
RS/BE 0/0

**Sonderfertigkeiten:** Finte I, Meister der Improvisation, Verbessertes Ausweichen II

**Vorteile/Nachteile:** Herausragender Sinn (Gehör), Verpflichtungen I (Chor) sowie eine Auswahl aus Schlechten Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier, Jähzorn)

**Talente:** Einschüchtern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Klettern 9, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 4, Singen 11, Sinnesschärfe 9, Überreden 6, Willenskraft 4,

**Kampfverhalten:** kämpfen nur im Notfall und fliehen lieber

**Flucht:** bei Schmerz 3

**Schmerz +1 bei:** 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



### Die Erbinnen des Landes

 Sowohl die bornischen Hexen als auch die norbarischen Zibiljas haben sich intensiv mit dem Erwachen des Landes auseinandergesetzt. Sie ahnten als erste, dass die Zauberinnen des Landes eine große Verantwortung tragen werden. Doch sobald sie versuchten, in engeren Austausch zu treten, gab es Streit über Methoden, Zielsetzungen und Führungsanspruch. So lud Bisminka von Jassula die führenden Köpfe beider Parteien für diesen Winter zu einem Gesprächszirkel nach Festum ein, der abseits der Adelsversammlung an einem Lagerfeuer auf der Norbardenwiese tagt. Auch vertrauenswürdige Zuhörer sind zugelassen, zu denen auch die Helden gehören können. Rederecht erhalten aber nur Außenstehende, die besonderen Respekt einer Wortführerin genießen.

### Bisminkas Zirkel

 Hier kannst du die Ereignisse der Kampagne noch einmal ordnen, um deinen Spielern die Tragweite der letzten Abenteuer zu verdeutlichen. Hauptsächlich werden folgende Fragen verhandelt:

- Wie wird sich das Land in den nächsten Jahren verändern, wenn das Erwachen voranschreitet? Wie wird es sich darauf vorbereiten, als Verteidigungswaffe zu fungieren?
- Wie kann Widerstand gegen den Namenlosen organisiert werden, wenn das Land noch weiter verwildert? Wie kann seine Kraft genutzt werden?
- Welche Funktion sollen die Schwerter des Nordens dabei erfüllen?
- Wer hat welche Aufgabe, wenn der Namenlose über das Eherne Schwert kommt? Lohnt sich der Schulterschluss mit weltlichen Herrschern?
- Was verursachte den Vulkanausbruch von Notmark? Was sind seine Folgen?
- Welche Rolle spielen Einzelpersonen wie die Helden, Leudara, Juch von Dallenthin und Persanzig oder Thezmar Alatzer?
- Lebt die Kunga Suula noch? Wird sie eingreifen?
- Welche Rolle spielen Kor und Rondra? Wie kann man sicherstellen, dass Agenten des Namenlosen überführt werden?

Leider enden viele Diskussionen zwischen Hexen und Zibiljas in Streitereien und Unterstellungen. Jede Gruppe nimmt für sich die Führung bei der Erforschung und Nutzbarmachung des Erwachens in Anspruch – mit folgenden Argumenten:

### Argumente der Hexen

Unsere mündlichen Überlieferungen sind durch die gefilterte Weisheit vieler Generationen belegt und von Überflüssigem gereinigt.

Wir sind sesshaft, darum kennen wir das Land besser als ihr.

Wir lassen uns nicht von Versprechungen auf Gold verführen, im Gegensatz zu euch Händlern.

Wir haben bessere Beziehungen zur Landbevölkerung. Sie vertrauen uns.

Wir waren jahrhundertelang zur Heimlichkeit gezwungen und folgen der Weisheit Sumus. Darum verstehen wir die Schliche des Namenlosen besser.

Wir haben mehr Macht über die Mächtigen. Sie fürchten unsere Flüche und ihr könnt eure Schulden nicht eintreiben.

Durch eure enge Sippenbindung seid ihr leichter erpressbar.

Die Walberge sind Levthans Land, wir verkehren am engsten mit ihm.

Wir kennen mächtigere Zauber und können uns damit auch ohne die Hilfe anderer durchsetzen.

In Wahrheit gehört das Land uns, denn wir kennen die Träume seines Wächters Milzenis.

### Wortführerinnen

 **Bisminka von Jassula** (74, unersetzt, feuerrote Strähne im grauen Haar; liebt ihre Pechnatter Orischabéth, hasst Rücksichtslosigkeit, bräuchte mehr Zeit für ihre neue Schülerin, die in Norburg geblieben ist; Willenskraft 8 (14/15/17), SK 3; TR3, TR4) lehrt an der Norburger Akademie und ist eine brillante Schlangenhexe mit norbardischen Wurzeln. Sie versucht, die Diskussionen des Zirkels als Unparteiische zu leiten. Besonders Zelda von Ilmenstein begegnet ihr mit Vorbehalten.

 **Zelda von Ilmenstein** (75, zierlich, gebeugte Haltung, verfilztes weißes Haar, harte Züge, lodernder Blick; liebt ihren Boronsraben Zorx, hasst Konkurrenz; Willenskraft (14/18/15) 8, SK3; TR3, eventuell TR4 und TR5) macht sich als bornische Oberhexe für die Interessen ihrer Schwestern stark. Die Mystikerin interessiert sich vor allem für die magische Macht des Erwachens, sieht aber ein, dass der Kampf gegen den Namenlosen sinnvoll ist. Militär und Politik hält sie für Zeitverschwendungen und nimmt für die Hexen in Anspruch, das Erwachen durch ihre intuitive Zauberei am besten zu verstehen.

 **Fetanka Jantareff** (35, hager, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, dunkle Augenringe, tätowierte Biene auf der Stirnglatze; liebt es zu lesen, braucht starke Schlafmittel; Willenskraft 9 (14/16/15), SK 2; TR2, TR4) hüütet als angesehene Zibilja einen uralten Seffer Manich, hat das Erwachen intensiv erforscht und wohnte der Entdeckung der Schwerter des Nordens bei. Sie beansprucht für die Zibiljas als „wahre Erbinnen“ des Landes eine Führungsrolle im Umgang mit dem Erwachen. Sie argumentiert, dass die Norbarden die

### Argumente der Zibiljas

Unsere schriftlichen Überlieferungen sind nicht von kurzelbigen Leidenschaften verzerrt und kennen die detaillierte Weisheit jeder einzelnen Generation.

Wir kommen viel herum, darum kennen wir das Land besser als ihr.

Durch eure Beschwörungsmagie und eure Leidenschaften seid ihr leichter korrumperbar.

Wir können besser verhandeln und erreichen darum langfristig auch bei anderen Gruppen mehr.

Wir waren jahrhundertelang auf der Flucht und folgen der Weisheit der Schwärme. Darum können wir besonders flexibel auf die Schliche des Namenlosen reagieren.

Wir haben bessere Beziehungen zu den Mächtigen. Sie sind durch Schulden von uns abhängig.

Durch eure Heimlichkeit und eure Vereinzelung seid ihr verletzlicher.

Ihr wolltet Milzenis befreien, darum sind euch die Menschen egal.

Wir pflegten direkten Austausch mit den Goblins und verstehen ihre Zauberei und ihre Strategien am besten.

In Wahrheit gehört das Land uns, denn Rondragabund von Riedemer hat es unseren Ahnen überschrieben.

genauesten Aufzeichnungen über Goblinmagie besitzen, aus der noch viel zu lernen ist. Ihre Ahnen erlebten den Kampf der Kunga Suula gegen den Namenlosen laut uralter Chroniken außerdem unmittelbar mit. Fetanka hat sich in den letzten Wochen viel mit Jadwige von Hummergarben beschäftigt, sodass du in Gesprächen mit ihr die Ereignisse in der Globule schon vorbereiten kannst (Seite 53).

■ **Bite Barvedis** (93, gebeugt, aber vital, scharfzüngig, verbirgt ihr lichtes Haar unter einer dicken Pelzmütze, Willenskraft 10 (12/17/15, SK 3) ist als Mutter der Immennütter und höchste Gelehrte der Norbarden Hesinde geweiht und steht dem Festumer Mokoscha-Tempel vor.

■ **Yoline aus Gartimpfen** (22, brauner Pferdeschwanz, beginnender Schwangerschaftsbauch; liebt ihre Eule Mim, hasst Leichtsinn, will sich einen neuen Rührloßel kaufen; Willenskraft 5 (12/14/13), SK 2) soll in Festum von den Prophezeiungen berichten, die sie und ihre deutlich älteren Hexenschwestern Maline und Zeline machten. Zelda misstraut sie, widerspricht ihr aber nicht.

### Gäste

Die Druidin ■ **Urjelke aus Baldrom** (37, füllig, arbeitet als Hebamme, Willenskraft 10 (14/14/14), SK 2) hüttet das Orakel der Marschallseiche Unbaldroa. Sie reflektiert dessen warnende Prophezeiung von 1030 BF: „Die Menschen haben einen neuen Herrn. Das Land aber hat einen alten.“

■ **Magister Emeritus Alwin K.**

Wippflügler (80, weißes Haar und Bart, klassisch geschnittene Magierrobe, stinkende Pfeife; dünne Stimme, redselig, sympathisch; liebt die schönen Künste, hat Angst vor Insekten; Willenskraft 7 (14/14/15), SK 3; TR1 bis TR5) genießt vor allem den Respekt der Sprecherinnen, die in Festum wohnen.

■ **Nadja Jantareff** (9, verträumt und störrisch, lange geflochtene Zöpfe; liebt Geschichten von Prinzessinnen, hasst alle, die ihr Vorschriften machen, braucht eine geduldigere Lehrerin; TR2, TR4) ist Fetankas Schülerin, langweilt sich während des Treffens sehr und stromert darum neugierig durch die Stadt. Sobald sie von Olkos Morden erfährt, verfolgt sie diese und die Ermittlungen der Helden mit morbider Faszination.

### Festumer Bürger

■ **Umerike Surjeloff** (55, mächtige Handelsherrin; unaufdringliche, teure Kleidung; schwarzer Zopf, grau meliert; etwas bleich mit rätselhaft unbeweglicher Stirnpartie; zierlich, streng, stets höflich und



sachlich; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2; TR1 bis TR5) will vor allem den konstruktiven Kurs gegenüber den Norbarden erhalten. Im Wahlkampf unterstützt sie Gewinja von Ilmenstein, die sie leicht kontrollieren zu können glaubt.

■ **Ilumja Peschkow** (49, verkniffenes Gesicht, stark geschminkt, trägt stets ein rotes Kleidungsstück; Willenskraft 9 (13/14/13), SK 2) ist als Leiterin der Stadtbühne vor allem Ansprechpartnerin, wenn es um Informationen über den Roten Chor geht. Diesen betrachtet sie mit Misstrauen, bewundert aber das Talent des Komponisten Stellmacher.

■ **Tetrarch Mulziber von Jergan** (65, grau-blonde Locken; sympathischer, humorvoller Machtmensch; zuvorkommend, großzügig und bestens informiert; spielt Marandoline, ein Saiteninstrument; Willenskraft 14 (15/14/15), SK 2) ist das Oberhaupt der maraskanischen Exilgemeinde. Die zu erwartende Stärkung des Söldnerwesens im Bornland durch Leudara begrüßt er, auch steht er freieren Regierungsformen offen gegenüber. Nicht zuletzt durch die Umtriebigkeit seiner 14 Kinder hat er das Maraskanerviertel Neu-Jergan fest im Griff.

■ **Hanning Alatz** (66, füllig, kräftiger Vollbart mit gewirbeltem Schnurrbart; gebildet, diplomatisch, einnehmendes Wesen, raucht Pfeife; Willenskraft 7 (14/13/14), SK 2) stünde als Sohn des Grafen Thezmar von Hinterbruch gerne selbst zur Wahl, doch da seine Familie erst vor Kurzem geadelt wurde, ist dies nicht möglich. So kümmert er sich um sein luxuriöses Markthotel (Seite 11) und veranstaltet Wahlfeiern in seinem Stadthaus, bei denen er Joost von Salderkeim unterstützt.

### Die Stadtgarde

Der Gardekommandant ist nicht begeistert, dass die Helden ermitteln und Unruhe verursachen, besonders jetzt, wo Timpki anlässlich der Adelsversammlung und Leudaras Umtreiber so viel zu tun hat.

■ **Elkman Timpki, Gardehauptmann**

**Kurzbeschreibung:** 34, kompetenter Gardist, durchschnittlicher Stadtrat; klein gewachsen, schütteres rötliches Haar, Dreitagebart, drahtiger Körper aber pausbäckig, laute, blecherne Stimme; HW005, TR1)



**Motivation:** will die Ordnung in der Stadt aufrechterhalten, was sowohl die anwesenden Bronnjaren als auch Leudaras Anhänger erschweren; will keine Leute verlieren, auch nicht an Leudara

**Agenda:** kümmert sich vornehmlich um auffällige Probleme, die explizit in seinen Aufgabenbereich fallen; vermeidet riskante Aktionen

**Funktion:** Auftraggeber für neutralen Leudara-Strang; pragmatischer bis korrupter Anführer der Garde

**Hintergrund:** Timpki ist ein Kind Festums und hat sich mit Härte und Pragmatismus aus armen Verhältnissen bis

in den Stadtrat hochgearbeitet. Seine Intrigen können ihn zu Fall bringen, doch seine Arbeit beherrscht er sehr gut.

**Feindbilder:** Heimatlosigkeit, Untreue, Naivität

**Darstellung:** Senke den Kopf leicht, um dein Gegenüber von unten zu belauern. Formuliere vorsichtig und kühl. Benutze gelegentlich unanständige Worte.

**Schicksal:** Timpski bleibt Hauptmann der Garde und wird möglicherweise auch wieder in den Weiten Rat gewählt.

**Besonderheiten:** Timpski ist Hauptmann geworden, weil er seine Vorgängerin Urjelke Eichbrenner sehenden Auges in einen Hinterhalt rachedurstiger Maraskanner laufen ließ – doch davon weiß nur sein Adjutant.

**Wichtige Werte:** Schwerter 13 (14/8), Einschüchtern 6 (12/15/12), Gassenwissen (Informationssuche) 10 (12) (12/15/12), Handel 9 (12/15/12), Körperbeherrschung 8 (13/13/13), Menschenkenntnis 8 (12/15/12), Rechtskunde 7 (12/12/15), Selbstbeherrschung 8 (12/12/13), Sinnesschärfe 8 (12/15/15), Überreden 7 (12/15/12), Verbergen 6 (12/15/13), Willenskraft 6 (12/15/12)

### Weitere Gardisten

▀ **Berschin Walroder** (Leutnant und Timpskis rechte Hand; 24, brauner Wuschelkopf, schlaksig; liebt Seemannslieder, hasst Frauen, braucht mehr Freizeit; HW005, TR1)

▀ **Sulja Hinzke** (28, Obergefreite; flachsblonder Pferdeschwanz, muskulös; liebt Frauen, hasst Leibeigene, die nach Festum kommen, braucht Trost, um über ihre verschwundene Geliebte Rassia hinwegzukommen; HW005, TR1)

## Mondkinder und Kugelbande

Neben den Schmugglern sind in Festums Unterwelt besonders zwei Banden aktiv, mit denen sich die Helden

### Stadtgardist

MU 12 KL 10 IN 12 CH 10

FF 11 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 34 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 8 GS 6

**Langschwert:** AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

**Waffenlos:** AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**Borndorn:** FK 13 LZ 1 TP 1W6+2 RW 2/10/15

**Leichte Armbrust:** FK10 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

**RS/BE 3/1** (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I, Wuchtschlag I

**Vorteile/Nachteile:** keine besonderen / Verpflichtungen II (Stadt Festum), möglicherweise eine Schlechte Eigenschaft (z. B. Aberglaube, Autoritätsglaube, Goldgier, Jähzorn)

**Talente:** Einschüchtern 6, Fesseln 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Überreden 4, Willenskraft 5

**Kampfverhalten:** Gehen möglichst wenige Risiken ein und kämpfen am liebsten möglichst in Überzahl. Wechseln häufig bei Angriffen zwischen Finten und Wuchtschlägen

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP

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

auseinandersetzen können (Seite 34): die Mondkinder und die Kugelbande.

Die **Mondkinder** werden von den norbardischen Brüdern *Danilew* und *Borasajuff Karamasur* angeführt, die ihre Position erfolgreich seit 25 Jahren mit Rücksichtslosigkeit und Brutalität verteidigen. Sie begegnen den Helden am ehesten als Gegner, auch weil Olko ihre Dienste bei seinen Morden in Anspruch nimmt. Dabei sind sie nicht durch eine Kneipenschlägerei zu besiegen, sondern verfügen über große Ressourcen und ansehnliche Kampfkraft. Sie werden den Helden zunächst Warnungen zukommen lassen, aber, sollte es zum Konflikt kommen, auch aus dem Hinterhalt und in Überzahl angreifen. Über ▀ *Petrowinja Stipkow* (61, einäugig, dürr, aufdringlich; liebt Ballkleider, hasst Kaufleute, braucht Ilmenblatt; Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2) können die Helden Kontakt zu ihnen aufnehmen (Seite 34).

Während die Mondkinder vor Jahren mit der Phexkirche brachen, ist die **Kugelbande** eher eine phexgefährliche Verbrecherbande, deren Mitglieder man auch über den Tempel des Fuchses kontaktieren kann. Ihre Kontakte reichen weit ins Bürgertum und ihre Methoden sind weniger brutal. Im Abenteuer spielen sie keine Rolle, aber durch ihre Feindschaft zu den Mondkindern können die Helden sie ermuntern, gemeinsam gegen die Konkurrenz vorzugehen.

Der Übersichtlichkeit halber kannst du für alle Gauner der Unterwelt den folgenden Wertekasten verwenden.

### Gauner

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11

FF 12 GE 14 KO 13 KK 14

LeP 31 AsP – KaP – INI 12

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 7

**Schlagring:** AT 13 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

**Knüppel:** AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW mittel

**Dolch:** AT 12 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

**RS/BE 1 / 0** (Schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Füchsisch, Haltegriff, Ortskenntnis (Festum: Hafen, Gerberviertel), Präziser Stich I, Wuchtschlag I, Wurf

**Vorteile/Nachteile:** –

**Talente:** Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 4

**Kampfverhalten:** Gauner kämpfen bevorzugt in Überzahl.

**Flucht:** Sinken ihre LeP unter 50% oder erleiden sie Schmerz II, beginnen sie sich zurückzuziehen. Geraten sie so in Unterzahl, fliehen auch die Übrigen.

**Schmerz +1 bei:** 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

**Varianten:** Mondkinder verwenden Säbel (12/8, 1W6+3, mittel) oder Keulen (12/7, 1W6+3, mittel), während die Kugelbande ihre Dolche mit Arax vergiftet (**Regelwerk Seite 342**). Die Richtersekte (Seite 38) trägt teilweise Eisenmäntel (RS 3 und Rüstungsgewöhnung 1) und Nachtwinde (12/8, 1W6+4, mittel).

# KORS WERK UND GRAQUALOS' BEITRAG



Nach der ausführlichen Darstellung der Stadt und seiner Bewohner beschreibt dieses Kapitel die Ereignisse rund um den Wahlkampf, Olkos Morde sowie das Vorgehen Leudaras, um ihren Glauben zu etablieren.

## Wahlkampf

Die Adelsversammlung findet zweimal jährlich statt, um Streitigkeiten unter den Bronnjaren beizulegen und Richtlinien für das angewandte Recht zu setzen – stets nach dem Mehrheitsprinzip. Alle fünf Jahre wählen die Adligen aus ihrer Mitte auch den Adelsmarschall. Stimmberrechtigt und wählbar sind alle, die anhand des *Adelskalendariums* oder anderer Urkunden ihre direkte Abstammung von einem Theaterritter nachweisen können. Den rechtlichen Rahmen dafür bildet der *Igelbrief*, der vom Wappenkönig in der Löwenburg verwahrt wird. Der Wahltermin in diesem Jahr ist der 18. Firun.

Der Wahlkampf dient vor allem dem Hintergrund, um die Atmosphäre der Stadt zu verdichten und Konflikte zuzuspitzen. Wichtigstes Mittel sind hierbei betrunken, fordernde und lauthals brüllende Bronnjaren unterschiedlichsten Aus- und Ansehens. Auf dem Marktplatz, in Gasthäusern oder auf den Empfängen der Kaufleute, überall wo die Adligen aufeinandertreffen, wird debattiert, Treue geschworen und Händel angedroht. In folgenden Konstellationen kann man sie typischerweise antreffen:

**Großmäuler:** Alte Traditionen oder goldene Zukunft, lautstark vertreten sie ihre Positionen und welcher Kandidat sie am besten vertreten wird. Die anderen sind in jedem Fall unfähig oder von falschen Beratern umgeben.

**Saufgelage:** In den Patrizierhäusern der Stadt, aber auch in bescheideneren Stuben gibt es viele Wahlfeiern, bei denen reichlich gefressen und gesoffen wird, um für Stimmen zu werben. Gerade arme Bronnjaren, die die Gastfreundschaft ihrer Verwandten ausnutzen wollen oder müssen, machen von diesen Angeboten ausgiebig Gebrauch.

**Zyniker:** Sowohl die Morde als auch Leudaras Auftritte werden als anmaßend gegeißelt, insgeheim sind sie manchen Wahlkämpfern aber willkommen. Durch sie kann ein äußerer Feind beschworen werden, auf dessen Kosten sich die Redner profilieren.

### Ablauf der Adelsversammlung

Kalinda von Schwertbergen koordiniert die Veranstaltungen, die größtenteils im Haus des Adelsmarschalls (Seite 10) stattfinden.

Datum	Veranstaltung
3. FIR	Eröffnungsbankett im Markthotel (Abenteuereinstieg)
1. bis 11. FIR	Anmeldung der Wahlberechtigten; Hierfür ist ein Nachweis der Ahnenreihe nötig, was in der Löwenburg geschieht.
5. bis 7. FIR	Rechtsprechung der Adelsversammlung mit Verhandlungen
8. bis 11. FIR	Debatte und Verabschiedung neuer Gesetze; Je heftiger die Auseinandersetzungen in Festum werden, desto rigorer werden die Gesetzesvorschläge.
11. FIR	Letzte Gelegenheit zur Anmeldung der Kandidaten zur Marschallswahl
15. FIR	Auftritt des Roten Chors mit anschließender Großfeier
18. FIR	Wahl des Adelsmarschalls

### Ein Held als Kandidat

 Auch ein Held aus dem bornischen Adel kann im Lauf der Kampagne genügend Prestige gesammelt haben, um sich zur Wahl zu stellen. Wenn er außerdem ein Schwert des Nordens und eine Flügelrüstung besitzt, stehen seine Chancen recht gut, und als Gewinner kann er auch seine Gefährten mit Ämtern ausstatten. Vielleicht scheut er aber die Ausgaben eines Wahlkampfes und die Mühen eines vor allem repräsentativen Amtes für die nächsten fünf Jahre. Das offizielle Wahlergebnis wird diese Option zwar nicht abilden, sie kann aber den Ereignissen des Abenteuers mehr Dringlichkeit verleihen.

#### Lebendige Geschichte: der neue Adelsmarschall

Die Abstimmung selbst ist nicht Teil dieses Abenteuers. Details der Wahl werden nach Erscheinen des Bandes auf unserem Blog unter [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de) bekanntgegeben, damit Spielerinnen sowie Spieler Gelegenheit haben, ihre Stimmen abzugeben, um so das neue Oberhaupt des Bornlandes mitzubestimmen. Das Ergebnis wird dann im Aventurischen Boten verkündet.



### Bankett im Markthotel

#### Zeitpunkt: 3. Firun

Das Abenteuer beginnt mit der Teilnahme der Helden an einer Wahlkampfveranstaltung im Markthotel (Seite 10). Gastgeber ist *Hanning Alatzer von Hinterbruch* (Seite 26), der hier den aussichtsreichen Kandidaten seine politischen Ziele vermitteln will. Gleichzeitig will er arme Adlige überzeugen, sich für selbstlose Erstattung der Wahlaufwendungen seine Wahlempfehlung anzuhören. Dass die Kandidaten dabei gleich einen Eindruck davon bekommen, wie viele Stimmen Hanning organisieren kann, ist durchaus beabsichtigt.

Alle Kandidaten sind anwesend, mehrere Dutzend Bronnjaren sowie einige Kaufleute und andere Bürger der Stadt. Die Helden können aufgrund ihrer Bekanntheit und ihrer Taten in der Kampagne teilnehmen oder in Begleitung eines in der Kampagne etablierten Auftraggebers erscheinen:

• Alwin K. Wippflügler (Seite 26)

• Jucho von Elkinnen (Seite 22)

• Umerike Surjeloff (Seite 26)

• oder Nadjescha von Leufurten (Seite 20)

 Spielst du das Abenteuer außerhalb der Kampagne und keiner der Helden hat einen annehmbaren sozialen Rang, können die Helden ebenso gut als Wachleute oder Leibdiener angeworben werden und die Veranstaltung aus einem anderen Blickwinkel verfolgen.

Diese Szene kannst du nutzen, um zentrale Figuren Festums vorzustellen oder in Erinnerung zu rufen und schließlich auch, um in die weiteren Handlungsstränge einzuführen. Unter den Bronnjaren hören die Helden jetzt schon Gerüchte über Leudaras Anhänger (Seite 43), und sie bemerken auch am wahrscheinlichsten die Abwesenheit *Janne von Büschelkojes*, Olkos erstem Mordopfer (Seite 31).

#### Über Jannes Verschwinden

Um sich Essen und Unterkunft bei Verwandten zu besorgen, tauchte Janne zu diesen gesellschaftlichen Anlässen regelmäßig auf. Ihr Vetter *Linjan von Elenau* (Seite 21) weiß, dass sie zuletzt angetrunken in Richtung Hafentor wankte, das zum Gerberviertel führt. Wenn die notorische Trinkerin unterwegs eingeschlafen sein sollte, könnte die Kälte sie das Leben kosten. Also bittet er die Helden drei Stunden vor Beginn des Empfangs, nach ihr zu suchen. Weitere Informationen hierzu findest du ab Seite 31.

#### Andere Auftraggeber

Alternativ sind auch andere Adlige als Auftraggeber möglich. Ebenso kommen Bewohner des Gerberviertels in Frage, die Jannes Leiche gefunden haben, aber nicht wagen, sich an die Garde zu wenden, die eine Tote außerhalb der Mauern nicht interessiert. Dieses Desinteresse umgehend kann sich auch ein Gardist an die Helden wenden, dem Timpki die Ermittlungen verboten hat, den aber sein Gewissen plagt.



## Zeittafel

Hier erhältst du einen Überblick aller freien Szenen. Ereignisse aus dem Abschnitt **Der Schlitzer von Westende** sind fett markiert, solche aus **Kors Tochter** kursiv.

Tag	Ereignis	Ort	Besonderheiten	Seite
1. bis 11. FIR	Anmeldung der Wahlberechtigten	Löwenburg	Nachweis der Ahnenreihe nötig	28
3. FIR	<b>Bankett im Markthotel</b>	Altstadt: Markthotel	Abenteuereinstieg; Janne von Büschelskoje wird vermisst	29
Nacht auf den 3. FIR	<b>Der erste Mord</b>	Tatort: Gerberviertel, Fundort: Gerberei Sakuuskas Söhne	Opfer: Brückenadlige Janne von Büschelskoje, Täter: Olko	31
ab 3. FIR	<b>Streit zwischen Goblins und Menschen</b>	Gerberviertel	Steigende Spannungen aufgrund der Morde, Kontakt zu Mantka Riiba	37
4. FIR	<i>Leudaras Einzug</i>	Stadttor, Wenschenz-Ismain-Park	Einstieg in Kors Tochter	45
Nacht auf den 5. FIR	<b>Der zweite Mord</b>	Tatort: Diebeswerder, Fundort: Gerberei Sakuuskas Söhne	Opfer: Maraskaner Rafikjian Gelbhose, Täter: Mondkinder, Komplize: Baerjan der Jäger	32
5. FIR	<i>Der Rondrakamm</i>	Rondratempel	Garde lässt fortan die Erleuchteten des Blutes gewähren	45
5. bis 7. FIR	Rechtsprechung der Adelsversammlung mit Verhandlungen	Markt, Haus des Adelsmarschalls		28
ab 5. FIR	<i>Altarsegnung</i>	Kors Altar am Hafen	Verwicklungen um den Lotsenmeister	45
ab 5. FIR	<b>Fliegende Blätter</b>	Irgendwo in Festum, Spur weist zur Festumer Flagge	Hinweise zu Olkos Motivation und den Glodenhöfern	37
ab 5. FIR	<b>Aufmarsch der Richter</b>	beliebig	Kontakte nach Neu-Jergan	38
ab 5. FIR	<b>Die letzten Korsmal-Kultisten</b>	beliebig	falsche Fährte, die ein altes Thema noch einmal aufgreift	38
6. FIR	<i>Die erste Forderung</i>	Mauergärten: Rondratempel	Leudara verliert ihre Ehre	46
ab 6. FIR	<b>Die Schwerter von Jergan</b>	Neu-Jergan: Palast Frumolds	Einladung des Tetrarchen	39
ab 6. FIR	<b>Verhör der Glodenhöfer</b>	Hesindendorf: Halle des Quacksalbers	Enthüllung Olkos	36
7. FIR	<i>Ein wildes Tier</i>	Hafen, Zedrakke Djamilia	Mantikor erscheint und sollte überleben	47
Nacht auf den 8. FIR	<b>Der dritte Mord</b>	Tatort: Straße im Gerberviertel, Fundort: Olkos Unterschlupf	Opfer: Goblin Prähnwart, Täter: Olko; danach räumt Olko seinen Unterschlupf	32
8. bis 11. FIR	Debatte und Verabschiedung neuer Gesetze	Markt, Haus des Adelsmarschalls	Je heftiger die Auseinandersetzungen in Festum werden, desto rigorosier werden die Gesetzesvorschläge.	28
ab 9. FIR	<i>In den Bärenkäfig</i>	Hafen, Taverne Zum Bären	Aufwändige Quartiersuche kann dem Modul vorausgehen.	49
Nacht auf den 10. FIR	<b>Der vierte Mord</b>	Tatort: Wenschenz-Ismain-Park, Fundort: Kors Altar	Opfer: Lustknabe Helko, Täter: Mondkinder	33
ab 10. FIR	<i>Feuer!</i>	Hafen, Taverne Zum Bären	Eskalation von Kors Tochter. Wortführer: Alde-rich von Notmark	49
11. FIR	Letzte Gelegenheit zur Anmeldung der Kandidaten zur Marschallswahl	Markt, Haus des Adelsmarschalls	Offensichtlich aussichtslose Kandidaten ziehen sich hier zurück. Die verbleibenden führen den Wahlkampf umso härter weiter.	28
ab 12. FIR	<i>Im Handstreich</i>	Löwenburg	Parallel öffentlicher Disput der Adelsmarschallin	50
ab 13. FIR	<i>Die zweite Forderung</i>	Löwenburg	Ab hier droht die Adelsmarschallin zu erfrieren.	50
Ab 13. FIR	<i>Die dritte Forderung</i>	Löwenburg	Finale Kors Tochter; Danach ziehen die Erleuchteten nach Firunen.	52
14. FIR	<b>Auftritt des Roten Chors</b>	Hesindendorf: Festumer Stadtühne	Olko unternimmt seinen Anschlag; Kampf gegen Grakvaloth; anschließend Feier und Entführung	39
18. FIR	Wahl des Adelsmarschalls	Haus des Adelsmarschalls	Knappe Ankunft der Kandidaten	28

# Der Schlitzer von Westende

Dieser Handlungsstrang bildet die äußere Struktur der Ereignisse und Szenen in Festum. Er ist gegliedert in die einzelnen Morde Olkos und seiner Verbündeter und in weitere Szenen, die damit in Verbindung stehen. Enthalten sind Möglichkeiten zum Ermitteln für Helden sowie das Finale des zweiten Kapitels in der Festumer Stadtühne.

Im Einzelnen werden die Helden:

- Morde im Gerberviertel untersuchen und dabei Mantka Riiba begegnen
- sich mit den brutalen Mondkindern und den idealistischen Glodenhöfern auseinandersetzen
- Olko auf die Spur kommen und seinen Plan verhindern
- den Dämon Grakvaloth besiegen
- mit den geretteten Adligen und Goblins feiern, bis alle unter den Tischen liegen

Zunächst sind die Morde von Olko und seinen Verbündeten aufgeführt, und welche Spuren an den Tatorten zu finden sind. Das Verfolgen von Spuren sowie Hinweise zu allgemeinen Ermittlungen folgen im Abschnitt **Ermittlungen** ab Seite 33. Der erste Mord zieht voraussichtlich einen konkreten Auftrag nach sich (Seite 7), von den weiteren Morden erfahren die Helden über ihre Auftraggeber oder durch Gerüchte.

## Der Auftrag von Mantka Riiba

**Zeitpunkt:** nach dem ersten Mord, als Einstieg der Helden in die Mordermittlungen geeignet (Seite 7)

**Hintergrund:** Mantka Riiba hat zwar ein Interesse daran, dass die Spannungen zwischen Goblins und

### Olkos Plan

Olkos Plan besteht darin, die Mitglieder der Adelsversammlung während des Auftritts des Roten Chors in der Festumer Stadtühne in einen Blutrausch versetzen, sodass sie sich gegenseitig niedermachen. Dabei helfen soll ihm das Ritual ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL (Seite 41), zu dessen Ausführung er ein Trommelfell aus Menschenhaut benötigt. Aus Olkos Sicht ist ein einzelnes Opfer für das größere Ziel bedauerlich, aber vertretbar. Er überschätzt jedoch seine Fähigkeiten als Meuchler, und auch das Häuten seines ersten Opfers misslingt. So beauftragt er die berüchtigten Mondkinder (Seite 27) mit einem weiteren Mord und engagiert zudem einen verschlagenen Gerber.

Gleichzeitig hat Olko Kontakt zu alten Freunden an der Halle des Quecksilbers aufgenommen (Seite 17), die wie er ein freies Bornland anstreben. Sie unterstützen ihn, ahnen jedoch nichts von seinen mörderischen Plänen. Olko will sie vor allem zur Ablenkung nutzen und überzeugt sie, anlässlich des Konzertes eine Protestaktion durchzuführen.

Menschen nicht überhandnehmen, doch stehen die Morde für sie nicht im Mittelpunkt. Sie möchte vor allem die Helden kennenlernen und herausfinden, ob sie sich für eine ganz besondere Mission eignen: den Weg in die Gefängnisglobule von Jadwige von Hummergarben, der einstigen Marschallin des Theaterordens, der das dritte Kapitel dieses Abenteuers bildet.

**Einstieg:** Die Helden werden von *Prähnwart* (Seite 24) angesprochen und eingeladen, die Sprecherin der Festumer Goblins zu besuchen.

**Beschreibung:** Mantka Riiba empfängt die Helden in einer geräumigen Hütte, gefüllt mit mehreren Kochstellen und zahlreichen Strohlagern. Es riecht ein wenig streng und ein knappes Dutzend weiblicher Goblins kochen, schlafen oder schwatzen miteinander, während einige Frischlinge herumtollen. Hinter schweren Vorhängen findet sich allerlei krudes Gerät, gebogene Äste, Mineralien und Schweinehäute, worauf die Helden aber bestenfalls einen kurzen Blick erhaschen. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch mit Tischdecke und zusammengewürfeltem Geschirr, es werden Kräutertee und salzig eingekochte Äpfel gereicht. Mantka Riiba deutet den Helden auf bereitgestellten Stühlen Platz zu nehmen, während sie selbst einen Stapel Felle am Tisch erklettert. Sie fragt die Helden nach ihrer Vergangenheit aus und bittet sie schließlich den Mord (oder die Morde) aufzuklären, damit es keinen Unfrieden im Gerberviertel gibt. Als Belohnung verspricht sie jedem Helden eine lebende Sau. Fragen die Helden Mantka nach Hinweisen, kannst du dich an den Informationen und Gerüchten aus den **Ermittlungen im Gerberviertel** orientieren (Seite 32).

 Die Helden haben sich die Aufmerksamkeit der Kunga Suula schon seit Längerem verdient. Auch kennen sie Prähnwart aus TR1.

## Der erste Mord

**Zeitpunkt:** Nacht auf den 3. Firun, zum Einstieg ins Abenteuer; in der vorigen Nacht hat es geschneit.

**Hintergrund:** Olko hat sich im Gerberviertel auf die Suche nach einem Opfer begeben und hat eine zerlumpte Frau ausgewählt, die betrunken und in tiefem Schlaf in einem halboffenen Verschlag lag. Sie konnte er ohne Schwierigkeiten mit einem schnellen Stich ermorden. Der anschließende Versuch, sie zu häuten, misslingt jedoch deutlich, sodass er den übel zugerichteten Leib in einen der Laugenkübel im Hof der goblinischen Gerberei Sakuuskas Söhne (Seite 15) versenkt. Er ahnt nicht, dass es sich bei seinem Opfer um **Janne von Büschelskoje** (33, blassblond, drei Muttermale auf der Wange, trägt unter den Lumpen ein Leibchen mit ihrem Familienwappen, einem blauen Haselbusch auf Silber; Willenskraft 4 (12/13/14), SK 2) handelt, eine verarmte Adlige und zudem die Base von Linjan von Elenau.



Das Treffen mit Mantka Riiba dient vor allem der Vorbereitung von Kapitel 3. Die Helden sollen ahnen, dass die alte Goblinin etwas plant, das mit dem Erwachen und dem Wohl des ganzen Landes zu tun hat. Dies geschieht über Andeutungen zu Imjas Tiischa und Jadvige von Hummergarben (siehe Seite 56).

Als weiteren Hinweis kann Mantka Riiba ihnen weitere kleine Aufträge geben, die das Thema miterzählen, aber an Orten stattfinden, die für Goblins schwer zugänglich sind:

- Roden von wild wuchernden Brombeerhecken in einem kleinen Garten am Seeufer, wobei die Helden auf eine zweihäuptige Goblinstatue stoßen
  - Fangen von besonders kräftigen Ratten in der Löwenburg, die sich auffällig verhalten und gezähmt werden sollen
  - Weiterverkauf eines alten Dolches an einen namhaften Antiquitätenhändler, wobei sich die Waffe als Eigentum Jadvige von Hummergarbens herausstellt
- Mantka Riiba verbirgt wenig sorgfältig, dass die Aufträge mit dem Erwachen und mit Goblinmagie zu tun haben. Den Verdacht, dass es sich bei der alten Goblinin in Wirklichkeit um die legendäre Kunga Suula handelt, kannst du nahelegen, solltest aber keinen direkten Beweis liefern.



**Einstieg:** Die Helden können zufällig anwesend sein, wenn die Leiche gefunden wird. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass sie beauftragt werden, den Mord zu untersuchen (siehe Seite 29)

**Beschreibung und Spuren:** Der Tatort weist wenig Spuren auf, die zudem der Neuschnee zudeckt hat. Die Haut der Leiche ist von der Lauge stark verätzt, doch am Rücken sind viele Schnitte zu sehen. Mit *Heilkunde Wunden +1* ist zu erkennen, dass die Schnitte nur oberflächlich sind und der Tod durch einen einzelnen, aber unsauber ausgeführten Stich ins Herz herbeigeführt wurde. Mit *Heilkunde Gift +1* fallen die typischen Merkmale einer Trinkerin auf. Befragen die Helden Schaulustige nach der Toten, wird sie als die verarmte Adlige Janne von Büschelskoje identifiziert, ebenso durch *Etikette (Heraldik & Stammbäume)*, wenn man das Leibchen findet.

**Ermittlungen:** Im Gerberviertel ist nicht viel mehr herauszufinden. Janne war eine alte, einsame Trinkerin (Seite 34). Der Mörder muss von anderswo kommen. Erkundigen sich die Helden in der Unterwelt (Seite 33), erfahren sie von Jannes adliger Herkunft und hören Vermutungen, dass der Mord mit der Wahl zu tun haben könnte. Zudem können sie einen ersten Eindruck von den relevanten Banden der Stadt bekommen. Bei der Garde stoßen die Helden derweil nur auf mäßiges Interesse (Seite 35). Der Stand des Opfers kann die Helden schließlich auch in Adelskreise führen (Seite 35). Hier gibt es Anknüpfungspunkte an die Ereignisse rund um die Wahl, jedoch keine konkreten Spuren.

## Der zweite Mord

**Zeitpunkt:** Nacht auf den 5. Firun

**Hintergrund:** Olko hat über seinen norbardischen Bekannten **Tuljew Garkinen** (21, rissige Hände, spitzer Filzhut; liebt Würfelspiele, hasst die Garde, will mehr Fremdwörter beherrschen; Willenskraft 5 (13/12/13), SK 1) Kontakt zu den Mondkindern aufgenommen. Sie sollen für ihn einen Menschen töten und zu Baerjan dem Jäger (Seite 34) bringen. Die Mondkinder ermorden daraufhin **Rafikjian Gelblose** (24, Spitzbart, Marasken-Tätowierung, blaue Hose; Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2), einen maraskanischen Falschspieler, mit dem sie ohnehin eine Rechnung offen hatten.

Selbst für Baerjan ist das Häuten eines Menschen eine brutale Sache, sodass er sich arg angetrunken an die Arbeit macht. Dabei unterlaufen ihm Fehler, die die Haut für eine Trommel ungeeignet machen. Die Leiche wird daraufhin von Baerjan bei Sakuuskas Söhnen entsorgt, um den Verdacht weiter auf die Goblins zu lenken.

**Beschreibung und Spuren:** Auch Rafikjians Körper ist bereits von der Lauge angegriffen. Mit *Heilkunde Wunden +1* wird deutlich, dass er mehrere schwere Treffer mit Knüppeln und Klingen erhalten hat, die ihn das Leben kosteten. Hinzu kommen einige feine, gerade Schnitte am Rücken. Baerjans Spuren können mit *Fährtensuche (humanoide Spuren)* bis zu seiner Hütte (Seite 15) verfolgt werden. Dabei müssen aber mehr QS erreicht werden als Baerjan beim Verwischen seiner Spur gelangen (Fährtensuchen 10 (14/13/13)).

**Ermittlungen:** Neben den genannten Spuren bieten sich nun auch Erkundigungen im Maraskan-Viertel Neu-Jergan (Seite 36) an. Dort können die Helden von Rafikjians Konflikt mit den Mondkindern erfahren. Die meisten Bewohner Festums scheinen sich jedoch lieber aus maraskanischen Angelegenheiten herauszuhalten. Bei Ermittlungen in der Unterwelt (Seite 33) gibt es noch eine vage Spur ins Hesindendorf.

## Der dritte Mord

**Zeitpunkt:** Nacht auf den 8. Firun

**Hintergrund:** Am Abend trifft der Goblin Prähnwart (Seite 24) Olko zufällig auf der Straße und spricht ihn an, kennen sich die beiden doch flüchtig. Olko fürchtet eine frühzeitige Entdeckung und lockt den arglosen Prähnwart in eine der dunklen Gassen des Gerberviertels. Dort wirkt er SILENTIUM und CORPOFESSO und tötet den Goblin mit seinem Dolch. Die Leiche lässt er liegen. Anschließend flieht er und räumt seinen nahegelegenen Unterschlupf (Seite 14) aus Angst vor Entdeckung.

**Einstieg:** Die Spannungen zwischen Goblins und Menschen steigen (Seite 37). Sind die Helden bisher nicht im Auftrag Mantka Riibas mit den Ermittlungen befasst, lädt sie sie nun ein und bittet sie auch in ihrem Namen um Aufklärung.

**Beschreibung und Spuren:** Augenzeugen haben eine Gestalt in einem dunklen Mantel weglaufen sehen, darunter lugte ein Gewand mit magischen Zeichen hervor. Die Spur ist mit *Fährtensuche (humanoide Spuren) -3* zu

finden und führt zu Olkos Unterschlupf (Seite 14). Die Todesursache sind mehrere tiefe Dolchstiche in der Brust. **Ermittlungen:** Untersuchen die Helden den Unterschlupf, finden sie vor allem Hinweise darauf, dass jemand eine (magische) Trommel herstellt. Des Weiteren führen weitere diffuse Spuren ins Hesindendorf. Im Gerberviertel (Seite 34) wird vermutet, dass das Opfer einen Konflikt mit *Jääni Grauroth* (Seite 24) hatte. Erkundigen sich die Helden in Neu-Jergan nach Prähnwart (Seite 24), erfahren sie, dass er Schulden bei *Azilajid Graupinski* (Seite 19) hatte.

## Der vierte Mord

**Zeitpunkt:** Nacht auf den 10. Firun

**Hintergrund:** Die Mondkinder töten nachts im *Wenschenz-Ismain-Park* einen Trinker namens *Helko Kasow* (40, kantige Züge, aber mittlerweile faltig und rotgesichtig; gealterter Lustknabe, der nur noch wenige Freier hatte; Willenskraft 4 (13/12/12), SK 1). Baerjan zieht ihm die Haut vom Rücken. Haben die Helden Baerjan ausfindig gemacht, übernehmen die Mondkinder diese Aufgabe weniger professionell, aber dennoch

erfolgreich. Sie entsorgen den entstellten Leichnam am Kor-Altar im Hafen, wofür sie von einem Adligen aus dem Umfeld Alderichs von Notmark Geld bekommen (Seite 49).

**Einstieg:** Aufgrund der Rückenverletzung werden ermittelnde Helden von der Garde hinzugerufen. Alternativ kann Leudara oder einer ihrer Gefolgsleute die Helden bitten, die mit dem Fund verbundenen Verdächtigungen gegen die Kor-Anhänger auszuräumen.

**Beschreibung und Spuren:** Helko ist in der Umgebung bekannt. Ihm wurde offenbar im Schlaf die Kehle durchgeschnitten und dann die Haut vom Rücken gelöst (*Heilkunde Wunden* +3). Es gibt keine weiteren Spuren.

**Ermittlungen:** Der Mord an Helko wurde professionell durchgeführt, auch weitere Ermittlungen bleiben ergebnislos. Du kannst jedoch angebliche oder tatsächliche Freier ins Spiel bringen, um die Helden beschäftigt zu halten, etwa Elkman Timpski (Seite 26) oder Fetanka Jantareff (Seite 25). Allerdings eskalieren nun auch die Ereignisse um Leudara (Seite 49), sodass die Helden vermutlich ohnehin alle Hände voll zu tun haben.

## Ermittlungen

In diesem Abschnitt sind Ermittlungen gesammelt, die die Helden jederzeit anstellen können. Es handelt sich um eine Mischung aus Wissen durch Proben auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) und Gerüchte. Hier kannst du entscheiden, wie sehr du deinen Spielern vor allem korrekte Fakten bieten oder sie auf falsche Fährten locken willst. Der Zeitpunkt für diese Ermittlungen ist prinzipiell beliebig. Je nach Fortgang der Ereignisse bringt die Ermittlung in bestimmten Kreisen unterschiedliche Ergebnisse zutage. Unter Maraskanern ist nach dem ersten Mord nichts herauszufinden, nach dem zweiten Mord gibt es aber einige Interessierte.

## In der Unterwelt

Die besonders verrufenen Ecken Festums sind die Insel Diebeswerder (Seite 14) sowie das Areal um die Füllengasse im Hafenviertel (Seite 8). Hier können die Helden herumfragen und weitere Gerüchte erfahren. Zudem können sie versuchen, zu den wichtigen Banden der Stadt Kontakt aufzunehmen.

### Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) +0

1 QS – Es gibt zwei wichtige Banden in Festum: die Mondkinder und die Kugelbande.

2 QS – Die Mondkinder sind vor allem im Bereich Betrug und Erpressung tätig, die Kugelbande macht Geschäfte mit Rauschkraut und Giften. Die beiden Banden sind verfeindet. Schmuggel und Hehlerei wird vor allem von Goblins und einigen Maraskanern betrieben.

3 QS – Für Mord kommen eigentlich nur die Mondkinder in Frage oder Auswärtige, die im **Riff (G01)** angeworben werden können.

4 QS – Die Mondkinder unterhalten am *Gaukelplatz* einen toten Briefkasten (Seite 34) für die Kontaktaufnahme von Auftraggebern.

5 QS – Im Gegensatz zu den Mondkindern hat die Kugelbande ein gutes Verhältnis zum hiesigen Phextempel (Seite 16), wo man sie unter Umständen kontaktieren kann.

6 QS – Petrowinja kann Kontakt zu den Mondkindern herstellen, sie hält sich meist im **Riff (G01)** auf.

### Gerüchte

#### ...zur Unterwelt allgemein:

»Die Goblins sind gute Schmuggler, kennen die Wege in die Stadt und aus der Stadt. Schadet nie, einen in der Bande zu haben.« (+)

»Rotpelz? Die heißen Suhulark! Sprich mir nach: Su uhu larrrrr k!« (-)

»Phex ehren wir sicherlich, aber nicht im Tempel. Ihr wisst schon. Ist auch preiswerter.« (+/-)

»Die Mondkinder waren mal die Bande fürs Grobe des Phex-Tempels. Jetzt sind sie nur noch 'ne Bande fürs Grobe.« (+)

»Die Kugelbande, die hat Verbindungen bis ganz oben. Verstehste? Bis ganz oben.« (+)

#### ... zum ersten Mord:

»Das war bestimmt ein reicher Irrer vom Seeufer. Bettler umlegen macht hier keiner.« (-)

»Die wird was gewusst haben. Es sind Wahlen, da braucht's nicht viel Fantasie.« (-)

»Eine einzelne Stimme ist keinen Mord wert.« (+)

#### ... zum zweiten Mord:

»Rafikjian hat kürzlich so einen Schlaukopf aus dem Hesindendorf beim Boltan ausgenommen. Vielleicht wollte der sein Gold zurück.« (-)

»Maraskaner stecken ja dick im Schmuggelgeschäft, vielleicht lief da was falsch.« (-)

#### ... zum dritten Mord:

»Wie hieß der? Prähnwart? Nie gehört, der ist hier unbekannt.« (+)  
»Goblins sterben eben schnell. Wen interessiert da das Wer und Wie?« (+/-)

#### ... zum vierten Mord:

»Helko kenn ich, früher bildschön, aber mit dem Alter kam der Suff. Macht ja nur den anderen schöner, nicht dich selbst.« (+)  
»Früher konnte man im Wenschenz-Ismain-Park immer mal wen ausnehmen, aber heute macht sich da das Gesindel aus Neu-Jergan breit.« (+/-)

#### Die großen Fische

Der tote Briefkasten der **Mondkinder** am Gaukelplatz ist mit *Sinneshärfe (Suchen)* +1 schnell gefunden, wenn man gezielt danach sucht. Unter einem kugelrunden, hellen Kalkstein in einem Gebüsch kann eine Kuhle zum Deponieren von Nachrichten und kleinen Gegenständen wie Geldsäckchen genutzt werden. Versuchen die Helden über diesen Weg Kontakt aufzunehmen, werden die Mondkinder sie bei nächster Gelegenheit attackieren, um ihnen klar zu machen, dass sie sich aus ihren Angelegenheiten herauszuhalten haben.

Alternativ kann *Petrowinja* (Seite 27) den Kontakt herstellen. Für 20 Batzen verkaufen die Mondkinder über Petrowinja folgende Information: Der Auftraggeber für ihre Morde, mit denen sie selbstverständlich nichts zu tun haben, trug die Kleidung eines Adepts und eine Maske, machte einen verwirrten Eindruck und faselte etwas von einem Anshag.

Die **Kugelbande** kann über den Vogtvikar des Phex-Tempels (Seite 16) kontaktiert werden, reagiert jedoch nur auf Nachrichten, in denen die Helden anbieten, sie gegen die Mondkinder zu unterstützen. Dann treffen sich 12 von

#### Verbrecherjagd in Festum

Im Rahmen dieses Abenteuers geht es vor allem darum, von den Mondkindern Informationen über ihren Auftraggeber zu erfahren. Wollen die Helden tiefer in die Unterwelt eintauchen und die Anführer der Banden zur Strecke bringen, ist dies nicht unmöglich, allerdings haben beide Banden etwa 30 Mitglieder, können jederzeit ein bis zwei Dutzend zusätzliche Schläger mobilisieren und haben Kontakte zu Gardisten, Kaufleuten und anderen einflussreichen Bürgern der Stadt, sodass ein solches Unterfangen noch deutlich größere Gefahren bereithält als eine Bande Raufbolde. Mit *Gassenwissen* +3 ist dies auch den Helden klar.

ihnen in der folgenden Nacht mit den Helden zu einer Unterredung in der verlassenen **Stellmacherei Stoerrebrandt (OH04)** (Seite 16). Willigen die Helden ein, sich an einem Hinterhalt gegen die Mondkinder zu beteiligen, um anschließend die Gelegenheit zu einem Verhör der Besiegten zu haben, findet dieser noch in derselben Nacht statt. Zusammen mit der Kugelbande verbergen sie sich in der Stellmacherei, während eine Handvoll Mondkinder dorthin gelockt wird. Das Ziel ist es, die Mondkinder schwer zu verletzen, aber nicht zwingend zu töten. Die Helden sollten sich, um den Anforderungen der Kugelbande zu genügen, jeweils einem Gegner entgegenstellen. Alle nötigen Werte findest du auf Seite 27. Kann ein Mitglied der Mondkinder nach dem Kampf mit *Einischütern* (Verhör) gegen dessen *Willenskraft* erfolgreich verhört werden, wird es die oben genannten Informationen nennen.

#### Im Gerberviertel

Die ersten drei Morde finden hier statt, und auch die ersten Opfer werden hier gefunden. Bis zu seiner Ermordung



kann Prähnwart (Seite 24) die Helden im Auftrag von Mantka Riiba bei ihren Ermittlungen im Gerberviertel unterstützen und alle Proben in der sozialen Interaktion mit den hiesigen Bewohnern um 1 erleichtern.

#### Probe auf Gassenwissen (Informationssuche) +0

1 QS – Sakuuskas Söhne sind als ehrliche Handwerker bekannt und beliefern sogar den Rondratempel mit ihrem Leder.

2 QS – Unter den Goblins ist der Rote Chor gerade großes Thema. Sogar Mantka Riiba kümmert sich darum, welche Goblins dort teilnehmen dürfen.

3 QS – Banden, die Morde begehen und ihre Opfer so schrecklich zurichten, gibt es im Viertel nicht. Die müssen aus der Füllengasse kommen.

4 QS – Nur die Schamanin Jääni Grauroth (Seite 24) ist grausam genug, ihre Feinde so zuzurichten.

5 QS – Baerjan der Jäger ist ein netter, alter Mann. Im Bürgerkrieg soll er angeblich ein Häscher des Dämonenbündlers Uriels von Notmark gewesen sein, der seine Opfer skalpierte.

6 QS – Zuletzt wurde öfter ein Magier im Viertel gesehen. Der wohnt im nördlichen Teil, nahe des Gargelbachs (Olkos Unterschlupf: Seite 14).

#### Gerüchte

##### ...über das Gerberviertel allgemein:

»Die Mantka Riiba weiß und sieht alles.« (+/-)

»Jääni Grauroth hat in der Roten Sichel düstere Geheimnisse kennengelernt, jetzt will sie Mantka Riiba beerben.« (-)

»Jäänis Geliebter wurde von Menschen umgebracht, ihnen wird sie den Tod bringen.« (+/-)

»Wenn wir Goblins jetzt auch in der Altstadt singen dürfen, dürfen wir vielleicht bald auch dort wohnen. Schön ist es da.« (+/-)

##### ... zum ersten Mord:

»War eine nette Frau, mochte gerne Met.« (-)

»Sakuuskas Söhne haben viele menschliche Kunden, die sind ja oft recht nachtragend.« (+/-)

##### ... zum zweiten Mord:

»Die Insel Diebeswerder ist für alle gefährlich.« (+)

»Maraskaner sind seltsam, aber halten sich eigentlich an Absprachen.« (+)

##### ... zum dritten Mord:

»Prähnwart hat Jääni verraten und musste sterben.« (-)

»Prähnwart traf sich manchmal mit einem Gelehrten namens Arkos.« (+)

»Das war bestimmt ein reicher Irrer vom Seeufer.« (-)

#### Unter Gardisten

Die Garde hat an den Mordfällen im Gerberviertel, an Bettlern, Maraskanern und Goblins kein großes Interesse.

 Haben es sich die Helden mit Gardehauptmann Timpki (Seite 26) in **Der Weiße See** verscherzt, wird er einige seiner Gardisten auf sie ansetzen. Ermittlungen, insbesondere in der Unterwelt, sind

durch die dauerhafte und auffällige Beobachtung deutlich schwerer. Entsprechende Proben auf Gassenwissen und andere Fertigkeiten sind um bis zu 3 erschwert. Mit einer erfolgreichen vergleichenden Probe auf *Gassenwissen (Beschatten)* können die Helden ihre Verfolger jedoch für QS Stunden abschütteln.

#### Gerüchte

##### ...unter Gardisten allgemein:

»Timpki interessiert sich nicht für Goblins, Norbarden oder Maraskaner. Mit sowas bring ich es nie zur Beförderung.« (+)

»Die Mondkinder sind brutale Gesellen, da sollte man erstmal Verstärkung rufen.« (+)

»Die Kugelbande hat gute Verbindungen, überallhin.« (+)

##### ... zum ersten Mord:

»Adlig? Sicher? Ja, dann melde ich das mal nach oben.« (-)

»Wir können euch versichern, dass wir alles im Griff haben.« (-)

##### ... zum zweiten Mord:

»Maraskaner war das Opfer? Das ist die Sache von Mulziber.« (+/-)

»Das Einzige, was man da machen kann, ist, alle auf Diebeswerder einzulochen und fertig.« (+)

##### ... zum dritten Mord:

»Ein toter Goblin? Das ist die Sache von Mantka Riiba.« (+)

»Da herrscht ja gerade eh viel Streit, da stirbt eben auch mal wer.« (+/-)

##### ... zum vierten Mord:

»Wer geht auch schon nachts in den Park? Lustknaben und Mordopfer.« (+/-)

»Das war bestimmt ein reicher Irrer vom Seeufer.« (-)

#### Unter Adligen

Erkundigen sich die Helden unter Adligen oder Adelskennern in der Stadt nach dem Mordopfer Janne von Büschelskoje, erfahren sie wenig. Die kinderlose Frau, eine Base Linjans von Elenau, war eine heruntergekommene Trinkerin, die zu jeder Adelsversammlung ihre Stimme verkaufte und den Erlös binnen weniger Wochen durchbrachte.

#### Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) +0

1 QS – Verarmte Adlige, die ihre Stimme an mächtigere Adlige oder gar Kaufleute verkaufen, werden spöttisch als Flachadel oder Brückenfürsten bezeichnet.

2 QS – Dieses Jahr hat Janne ihre Stimme an Gewinja von Ilmenstein verkauft.

3 QS – Alderich von Notmark wollte ihre Stimme ebenfalls erwerben.

#### Gerüchte

##### ... unter Adligen allgemein:

»Das ist doch schon längst eine Abstimmung der Kaufleute und nicht der Adligen. Hanning Alatzer kauft die meisten Stimmen. Mal sehen, wem er die zukommen lässt.« (+)

»Die Stimme ist Privileg und damit gänzlich Sache des Adligen.« (+/-)

»Gewinja von Ilmenstein eifert der berühmten Thesia nach, aber diesem Anspruch kann sie nicht gerecht werden.« (+)

»Dass Alderich hier ist, hätte niemand erwartet. Vielleicht hat die Schlacht von Notmark ihn dazu bewogen.« (+)

#### ... zum ersten Mord:

»Wer sich an den Unseren vergreift, muss bestraft werden. Arm oder nicht arm, diese Goblins gehören nicht hierher, die müssen alle raus, sonst steht der nächste Mord schon vor der Tür.« (-)

»Hätte sie einen ritterlichen Lebensstil gepflegt, wäre sie sicher nicht nachts betrunken im Gerberviertel gewesen. Ehrenvoll kann nur sterben, wer ehrenvoll lebt.« (-)

### Im Hesindendorf

Neben den offiziellen Anlaufstellen wie dem **Tempel des Wissens (T07)** oder der **Halle des Quecksilbers (HE01)** bieten sich vor allem die zahlreichen Gasthäuser des Viertels an, um sich ein wenig umzuhören.

#### Probe auf Gassenwissen (Informationssuche)

1 QS – Viele Gelehrte und Künstler hier hängen freiheitlichen Idealen an. Doch politische Bestrebungen gibt es jenseits des Konzils der Künste nicht.

2 QS – Das Konzil der Künste verwaltet das Hesindendorf, ist vor allem aber ein Ort langwieriger Diskussionen.

3 QS – Es gibt eine Gruppe von Gelehrten, die sich „Glodenhöfer“ nennen und sich gegen die Herrschaft des Adels aussprechen.

4 QS – Wer genau dazugehört, ist unbekannt, da sie Tarnnamen verwenden, aber sie treffen sich regelmäßig in einem Hinterzimmer der **Halle des Quacksalbers (G04)**.

5 QS – Die Tarnnamen der Glodenhöfer sind die Namen der Gründer des Theaterordens, zum Beispiel Lutisana oder Arkos (Seite 17).

#### Gerüchte

##### ... über das Hesindendorf allgemein:

»Flugblätter sind teuer, ich bevorzuge Plakate an zentraler Stelle.« (+)

»Meidet nachts den Gaukelplatz, ist gar nicht so lustig nach Sonnenuntergang.« (+/-)

»Goblins und Menschen haben mehr gemeinsam als sie trennt. Das Problem ist doch nicht ihre Herkunft, sondern die Bedingungen, unter denen sie leben müssen.« (+)

##### ... zum dritten Mord:

»Der tote Goblin war ein Freund von Jääni. Die war früher öfter mal hier im Viertel zum Zechen ... äh ... Diskutieren. Sehr nett. Und klug.« (+)

»Einen Arkos kenne ich nicht, klingt aranisch. Seid ihr euch sicher, dass es nicht Alrik war?« (+/-)

### In Neu-Jergan

Maraskaner sind sehr redefreudig und lieben es, miteinander und mit Fremden zu plaudern, zu erfahren, woher sie kommen und was sie tun und vorhaben. Bei dieser Form der Kommunikation, auch *Kladj* genannt, geht es auch immer um Freunde und Verwandte, die anderswo leben, von denen ein Reisender gehört haben oder die er in Zukunft treffen und grüßen könnte. Dennoch sind Maraskaner auch in der Lage, Geheimnisse zu wahren, jedoch nicht etwa durch Schweigen, sondern durch Sprechen über anderes, das Aufbringen von Gerüchten, die Einschätzung anderer und dergleichen.

#### Probe auf Gassenwissen (Informationssuche) +1

1 QS – Rafikjian ist allseits bekannt, er war ein Spieler und viel in der Stadt unterwegs. Mulziber von Jergan ist das Oberhaupt der Maraskaner und weiß über alle Vorgänge in Neu-Jergan Bescheid.

2 QS – Rafikjian spielte häufig falsch und nahm Reisende aus. Seit einer deutlichen Ermahnung durch die Richtersekte hat er das nur noch in Diebeswerder getan.

3 QS – Mondkinder und Kugelbande halten sich in Neu-Jergan zurück.

4 QS – Rafikjian hatte einen Konflikt mit den Mondkindern.

#### Gerüchte

##### ... in Neu-Jergan allgemein:

»Preiset die Schönheit! Ein Mord? Erzählt mal! Wer? Wo? Das ist ja was!« (+/-)

»Rafikjian ist tot, ja, habe ich gehört. Ich rate ihm nach seiner Wiedergeburt weniger zu betrügen, er war ja auch so recht gut mit den Karten.« (+)

»Mulziber sorgt hier für Ordnung. Und wenn nicht er, dann die Richter. Neu-Jergan ist das sicherste Viertel in Festum.« (+/-)

##### ... zum zweiten Mord:

»Rafikjian hatte immer Ärger. Da war er findig.« (+)

»Seine Verwandten kommen aus der Gegend um Gipflak auf Maraskan. Er war zuletzt nicht mehr viel in Neu-Jergan.« (+)

##### ... zum dritten Mord:

»So ein Goblin hatte Schulden bei Azilajid Graupinski, der hieß so ähnlich. Ja, Prähnwart könnte sein.« (+)

»Die Goblins sind ja umgänglich, allerdings verstehe ich nicht, warum sich die Ritter hier immer damit rühmen, sie besiegt zu haben. Das war ja sicher nicht besonders schwer.« (+/-)

### Verhör der Glodenhöfer

**Zeitpunkt:** ab 6. Firun

Die Flugblätter und andere – richtige wie falsche – Spuren führen ins Hesindendorf, und mit etwas Erfolg bei den Gassenwissen-Proben finden die Helden den Treffpunkt der Glodenhöfer heraus: die **Halle des Quacksalbers (G04)** (Seite 12). Dort sind sie leicht zu

identifizieren, da sie sich, wie ermittelt, im Hinterzimmer des Gasthauses treffen. Sie sind zwar nicht gewalttätig, aber werden zunächst versuchen, sich den Helden durch die Hintertür zu entziehen. Auf der Flucht werfen sie Gegenstände mit MOTORICUS um und belegen die Helden mit BLITZ DICH FIND und CORPOFESSO. Haben sie etwas Abstand erreicht, wirken sie eine NEBELWAND, um unterzutauchen.

Sobald aber einer der ihnen schwer verletzt wurde oder sie umzingelt sind, geben sie auf und können verhört werden.

Je mehr Hinweise die Helden bereits haben, dass Olko etwas mit den Morden zu tun hat, desto leichter wird das Verhör. Du kannst entsprechende Proben um bis zu 3 Punkte erleichtern.

#### Einschüchtern (Verhör) gegen Willenskraft

QS 1 – Die Glodenköfer sind Anhänger Anshags von Glodenhof und seines Bekenntnisses (siehe **Handout** im Buchumschlag), dass Adel aus Taten, nicht aus Herkunft folge.

QS 2 – Sie wenden sich gegen die herrschende Ordnung.  
QS 3 – Die Flugblätter (siehe **Fliegende Blätter**, Seite 37) sind von ihnen. (Die wollten sie in der Stadtbühne verteilen.)

QS 4 – Ihr Plan wurde von einem alten Freund ausgeheckt, Olko Knaack.

QS 5+ – Olko plant (an der Stadtbühne) noch eine besondere Sache, über die er nichts weiter verraten wollte.

Dieses Verhör kann Olkos Plan bereits weitgehend enthüllen. Du als Meister musst entscheiden, wie erfolgreich die Helden an dieser Stelle sein sollen. Das hängt auch davon ab, zu welchem Zeitpunkt sie das Verhör durchführen:

– Am dramatischsten fällt es aus, wenn das Konzert des Roten Chors kurz bevorsteht, die Helden hier die entscheidende Information erhalten und sich beeilen müssen, um Olko noch rechtzeitig aufzuhalten.

– Du kannst die Helden auch einige Tage erfolglos in der Schänke warten lassen und sie mit den übrigen Ereignissen in Festum bei Laune halten, da die Glodenköfer sich erst kurz vor der Aktion erneut treffen.

– Findet das Verhör zu einem früheren Zeitpunkt statt, kannst du entscheiden, dass die Glodenköfer den Ort ihrer Aktion erst noch von Olko erfahren werden, und zwar kurz vorher durch einen Laufburschen. Alternativ kannst du den Helden auch ermöglichen, frühzeitig zu wissen, wo Olko zuschlagen wird. Sie können dann bequem einen Hinterhalt legen, es sind jedoch einige wenige Anpassungen nötig.



Mit Überreden -1 können die Helden die Glodenköfer zudem von ihrer geplanten Aktion an der Stadtbühne abbringen. Mit 3 QS wird ein Glodenköfer die Helden sogar begleiten, um Olko zu stoppen.

## Szenen in den Straßen

Im folgenden Abschnitt sind einige optionale Ereignisse aufgeführt, die im Zusammenhang mit den Morden und ihrer Untersuchung stehen. Du kannst sie beliebig einstreuen, um den Helden Spielmaterial zu geben oder um ihre Ermittlungen aufzuhalten.

#### Streit zwischen Goblins und Menschen

Optionaler Inhalt

**Zeitpunkt:** ab 3. Firun, auch als Einstieg geeignet  
**Funktion:** Etablieren typischer Konflikte im Gerberviertel, Aufmerksamkeit der Helden wecken

**Hintergrund:** Es gibt immer wieder Spannungen zwischen Goblins und Menschen im Gerberviertel und darüber hinaus. Da die Mordopfer in einer goblinischen Gerberei gefunden wurden, kommt es vermehrt zu Anfeindungen.

**Einstieg:** Entweder werden die Helden Zeugen einer Auseinandersetzung oder sie hören von derartigen Zusammenstößen.

**Beschreibung:** Größere Gruppen gehen aufeinander los und liefern sich eine Rauferei. Alternativ wird ein einzelner Goblin oder Mensch von einer Gruppe der Gegenseite durch die Gassen gejagt, wird niedergeschlagen oder liegt verletzt in einer Gasse. Je fortgeschritten

die Mordserie, desto heftiger auch der Konflikt. Dementsprechend kannst du solche Zusammenstöße auch mehrmals einbauen.

Willst du die Helden in die Schlägereien einbeziehen, kannst du Werte für Gauner für beide Seiten verwenden (Seite 27).

#### Fliegende Blätter

Optionaler Inhalt

**Zeitpunkt:** ab 5. Firun (zweiter Mord)

**Funktion:** weitere Hinweise auf die Glodenköfer geben

**Hintergrund:** Die Glodenköfer haben für ihren Protest in der Festumer Stadtbühne Flugblätter drucken lassen, in denen sie die Herrschaft des Adels anprangern und die Gründung einer Freien Republik Bornland fordern.

**Einstieg:** Die Helden finden eines der Flugblätter, das beim Transport von der Druckerei der Festumer Flagge zur Akademie verlorenging. Wahlweise beschwert sich ein aufgebrachter Adliger bei ihnen oder der Stadtgarde über den unverschämten Text oder ein Bürger macht sich darüber lustig und zeigt ihn den Helden.

**Beschreibung und Spuren:** Die Flugblätter sind nicht unterschrieben, nennen aber als Herstellungsort das

Druckhaus der Freien Bornischen Republik. *Gassenwissen (Informationssuche)* -1 eröffnet, dass die einzige Druckerei in Festum im **Redaktionshaus der Festumer Flagge** (AS15) (Seite Seite 11) ist, wo auch die *Allgemeine Schiffsglocke* hergestellt wird. Dort wird man den Helden bestätigen, dass die Druckgehilfin spätabends einem Adepten Zugang gewährt hat, um einige Dutzend Zettel für „Meister Wippenflügel“ (Magister Wippflügler) zu bedrucken. Mehr weiß Adela nicht mehr.



Wenn du den Helden eine schnellere Aufklärung der Morde ermöglichen willst, flattert ihnen das Flugblatt direkt aus den Armen von Boldo „Arkos“ Zuriske (Seite 17) vor die Nase. Für die folgende Konfrontation und das Verhör Boldos siehe Seite 36.



Der Inhalt des Flugblatts, besonders seine Preisung Anshag von Glodenhofs, wird Leudaras Anhängern in die Schuhe geschoben. Nun setzen vor allem Bronnjaren die Stadtgarde unter Druck, endlich hart durchzugreifen.

#### Aufmarsch der Richter

Optionaler Inhalt

**Zeitpunkt:** ab 5. Firun (zweiter Mord)

**Hintergrund:** Auch wenn Rafikjian nicht gerade angesehen war, wollen viele Festumer Maraskaner den Täter finden. Angehörige der Richtersekte<sup>1</sup> finden sich daher zusammen und patrouillieren verstärkt in Neu-Jergan und Umgebung. Eventuell machen sie den Helden sogar

direkt ihre Aufwartung und verlangen, deren Ermittlungsstand zu erfahren.

**Einstieg:** Einige Maraskaner mit dunkelblauen Halstüchern und honiggelben Schärpen versammeln sich in der Umgebung der Helden, eventuell an einem der Tatorte oder während der Ermittlungen, und beginnen, ihrerseits herumzufragen. Dabei legen sie einen fordern den, angriffslustigen Ton an den Tag. Ihre Bewaffnung mit maraskanischen Schwertern, sogenannten Nachtwinden, trägt nicht zur Entspannung bei.

#### Beschreibung und Spuren:

Die Situation kann unter Einsatz von *Einschütern* oder Überreden gegen eine *Willenskraft*-Probe der Richter beruhigt werden. Du kannst die Richter nutzen, um die Helden ab und zu bei ihren Ermittlungen zu stören, allerdings können sie die Helden zur gegebenen Zeit auch gegen die Mondkinder unterstützen (Werte und mehr auf Seite 27).

Die „Richter“ sind sitzenstreng maraskanische Kämpfer gegen finstere Mächte und folgen den Glaubenssätzen „Phex ist Praios“ und „der Wahrhafte ist voller List“. Ihre etwa 400 Mitglieder gehen in Neu-Jergan mitunter sehr brutal vor, was dem Tetrarchen Mulziber nutzt und die Garde einschüchtert.



#### Die letzten Korsmal-Kultisten

Optionaler Inhalt

**Zeitpunkt:** ab 5. Firun (zweiter Mord)

**Hintergrund:** Mit der Niederlage des Korsmal-Bundes ging auch die mächtige Goblinpauke verloren. Du kannst den Helden mit dieser Begegnung den Eindruck vermitteln, dass die Pauke vielleicht doch geborgen wurde und während des anstehenden Konzerts oder der Adelsversammlung eingesetzt werden soll. Angesichts der Kräfte, die die Pauke zu entfesseln vermag, wäre ganz Festum in Gefahr.

**Einstieg:** Bei einem von Leudaras Gefolgsleuten bemerkt einer der Helden einen Anhänger, der einen geflügelten Löwen zeigt, darunter die Buchstaben GQL. Der Söldner kann nicht lesen und dachte, es sei ein Mantikor. Er hat ihn von einem Werber im **Riff (G01)** erhalten.

**Beschreibung und Spuren:** Der Werber ist einer von vier verbliebenen Korsmal-Kultisten, die sich nach der Niederlage in Norburg abgesetzt haben und seitdem mit wenig Erfolg versuchen, in Festum neue Mitstreiter zu finden. Die Helden können von anderen Gästen nahezu ungestört mit ihnen in der Schänke kämpfen, in den umliegenden Gassen einen Hinterhalt legen oder in einen solchen laufen. Die Werte kannst du aus einem der vorherigen Abenteuer nutzen. Im Verhör oder kurz vor ihrem Tod verhöhnen die Kultisten die Helden und behaupten, dass der Korsmal-Bund keineswegs besiegt sei, sich noch zahlreiche Krieger verbergen würden und Festum schon bald zerstört werde. Ob dies der Wahrheit entspricht und sich daran ein weiterer Handlungsstrang anschließt, kannst du entscheiden.

## Die Schwerter von Jergan

Optionaler Inhalt

**Zeitpunkt:** ab 6. Firun (sobald die Helden in Neu-Jergan recherchiert haben)

**Hintergrund:** *Mulziber von Jergan* (Seite 26) wird auf die Ermittlungen der Helden aufmerksam und lädt sie zu sich ein. Der Tod Rafikjans interessiert ihn nicht besonders, der wird schließlich, dem maraskanischen Glauben zufolge, wiedergeboren. Sein Interesse gilt jedoch jüngeren Theorien, dass Thora Fataburuq, die letzte Seneschallin des Theaterordens, die angeblich mit sieben Schiffen ins Riesland aufgebrochen war, stattdessen nach Maraskan segelte. Sollte sich dies be-wahrheiten, gäbe es auf Maraskan und insbesondere um Jergan viele Familien, die von den Theaternittern abstammten und somit auch Stimmrecht in der Adels-versammlung hätten.

**Einstieg:** Eine Maraskanerin in traditionell bunter Ge-wandung überbringt den Helden Grüße Mulzibers und will sie zu ihm in den **Palast Frumolds (NJ04)** (Seite 13) bringen. Wollen die Helden nicht sofort mitkommen, verabredet sie einen Termin.

**Beschreibung und Spuren:** Mulziber empfängt die Helden zusammen mit der Schmiedin Sulasajida (Seite 13) und reicht süßes und scharfes Gebäck. Er präsen-tiert den Helden maraskanisch bedruckte Stoffe, gel-be Sonnen auf blau, weiße Sicheln auf Rot und graue Kugeln auf grün, und schenkt jedem Helden ein Klei-dungsstück, das noch während ihres Aufenthalts aus den Stoffen genäht wird. Nach dem Austausch von Höflichkeiten und einigen Nachfragen zu den Ermitt-lungen bittet er die Helden, ihm vorübergehend eines der Schwerter des Nordens zugänglich zu machen. So-oft oder bei einem zweiten Treffen untersucht Sul-asajida das Schwert und stellt fest, dass seine Machart alten maraskanischen Schmiedetechniken entspricht.

Beteiligt sich ein Held an der Untersuchung, kann er dies mit 4 QS aus *Metallverarbeitung (Grobschmiedearbeiten)* bestätigen.

Sollten die Helden Mulzibers Bitte nachkommen, ver-bessert dies ihren Ruf in Neu-Jergan. In der Folge sind alle Proben bei der Recherche dort um 1 erleichtert. Die Richtersekte wird die Helden in keinem Fall attackieren, zudem kann Mulziber helfen, festgefahrene Untersu-chungen in Richtung Mondkinder zu lenken.

## Weitere Auseinandersetzungen

Optionaler Inhalt

Bei den Ermittlungen können sich die Helden jederzeit Feinde machen, insbesondere bei den Mondkindern. Die folgenden Situationen sind wahrscheinlich:

- Ein Stein, ein Bolzen oder eine brennende Fackel wird zur Warnung in die Unterkunft der Helden geschossen.
- Ein Bettler spricht die Helden an und überbringt ihnen eine verklausulierte, aber dennoch deutliche Drohung.
- Wenn die Helden Freunde oder Verwandte in der Stadt haben, wird bei einer solchen Gelegenheit an-gedeutet, dass diese zu Schaden kommen könnten.
- Die Helden werden von den Mondkindern in einer verrufenen Gegend der Stadt aus dem Hinterhalt angegriffen. Diese wollen ihnen eine Lehre erteilen oder sich rächen.
- Zusammen mit der Kugelbande wurden die Helden durch einige Mondkinder in einen Hinterhalt ge-lockt. Nun müssen sie Rede und Antwort für ihre Taten stehen oder sich ihrer Haut erwehren.
- Jääni Grauroth hetzt eine Bande Schläger auf die Helden.
- Baerjan wird von den Helden in seiner Hütte oder anderswo mit seinen Verwicklungen in die Morde konfrontiert. Er greift sofort an, einige zwielichtige Gestalten, die in der Nähe sind, unterstützen ihn (Werte wie Gauner, Seite 27).

## Der Auftritt des Roten Chors

Am 14. Firun steht der Auftritt des Roten Chors in der **Festumer Stadtbühne (HE08)** an. Entweder haben die Helden herausgefunden, dass es hier zu einem Angriff kommen wird, vielleicht haben sie sogar Olkos konkreten Plan bereits erraten, oder sie nehmen als Gäste ihres Auftraggebers oder eines der Adligen teil.

 Sollten die Helden Olko zu diesem Zeitpunkt noch nicht überführt haben, erhalten sie offizielle Ein-ladungen zum Auftritt des Roten Chors. In diesem Fall versucht Olko, die Trommel heimlich und passend zum Orchester zu schlagen. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, *Musizieren +1* oder *Singen +1* können Helden bemerken, dass ein Trommler ständig falsch spielt.

 Weiterhin können sie auf die richtigen Schlüs-sel gebracht werden, indem ein Sitznachbar Witze darüber macht, dass der Pauker noch schlimmer ist als der Kerl, der am Klammwasser (TR1) oder in Nor-burg (TR4) für den Blutrausch verantwortlich war.

### Wir haben ihn!

Wenn die Helden Olko fangen, bevor das Konzert stattfindet, kannst du die Abschnitte **Olkos letz-ter Wandel** und **Grakvaloth** vorziehen und in ei-nem anderen Umfeld stattfinden lassen, etwa in der Magierakademie, im Gerberviertel oder gar auf dem Marktplatz. Grakvaloth fordert in jedem Fall blutige Opfer, der anschließende Kampf zwis-schen den Helden und dem unsichtbaren Dämon wird voraussichtlich zahlreiche Schaulustige an-ziehen. Das dramatische Ende in der Stadtbühne entfällt dann, doch werden die Helden von den versammelten Adligen eingeladen an Konzert und Fest teilzunehmen, sodass der Übergang zum dritten Kapitel entsprechend stattfinden kann (siehe Seite 54).

### Olkos Weg ins Innere

Olko hat die Trommel für das Ritual selbst gebaut und verzaubert, da er keinen Instrumentenbauer ins Vertrauen ziehen wollte, denn der hätte das ungewöhnliche Trommelfell sicher erkannt. Nun hat er sich mit dem Instrument durch den Kellereingang begeben. Den Pförtner hat er mit der erprobten Mischung aus SILENTIUM und CORPOFESSO sowie einem Dolch so schwer verwundet, dass dieser mit nur noch 1 LeP regungslos hinter seinem Pult liegt. Nun wartet Olko hinter der Kulisse auf einen passenden Moment in der Oper, um den Bühnenprospekt per MOTORICUS herunterfallen zu lassen und dann die Trommel zu schlagen.



- Die Helden können durch den **Haupteingang** hinein und werden kurzfristig von dort wachenden Gardisten aufgehalten. Doch wenn sie ohnehin angesehene Persönlichkeiten sind, einen der Glodenköfer dabei haben oder die Situation glaubhaft erklären (Überreden -1), werden sie eingelassen. Die Gardisten bleiben auf ihrem Wachposten oder begleiten die Helden, was auf die kommenden Ereignisse aber nur wenig Einfluss hat.
- Der Zugang über die **Seitenbühne** links vom Haupteingang wird aufgrund der Proteste am Haupteingang derzeit nicht bewacht, er ist frei zugänglich.
- Durch den **Kellereingang**, auf der Gebäudeseite rechts vom Haupteingang, kommt man in jedem Fall hinein, denn hier liegt nur der von Olko verletzte Pförtner.



Das Durchsuchen der Räumlichkeiten geht schnell und bereitet keine weiteren Schwierigkeiten. Bevor die Helden Olko aber finden, sind im Folgenden kurze Eindrücke der Darbietung sowie der eventuellen Störung durch die Glodenköfer aufgeführt.



Du kannst Olkos Ergreifung noch schwieriger gestalten, indem die Gardisten darauf bestehen, dass die Vorstellung nicht unterbrochen wird. Um dies zu gewährleisten, können empfindliche Geld- oder Leibstrafen vom Stadtrat festgelegt worden sein. Damit wollte man ein Zeichen zu setzen, dass die Goblins trotz der Morde im Gerberviertel weiterhin als Teil der Festumer Gemeinschaft anerkannt werden. Im besten Fall verleitet dies die Helden zu waghalsigen Aktionen im Schnürboden und hinter der Bühne, die möglichst leise verlaufen sollten. Um die Zeit zu strecken, kann Olko Fehler bei der Durchführung des Goblinrituals gemacht haben, sodass er eine große Anzahl von Schlägen braucht, bis die Trommel wirkt. Besonders herausfordernd ist es, wenn du im Hintergrund ein echtes Opernstück mit vielen Chören und Paukenschlägen laufen lässt, dessen Ende das Einsetzen des Blutrauschs markiert.

### Die Vorstellung

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Stadtbühne betretet, hört ihr bereits Gesang; hin und wieder von leichten Grunz- oder Kehllauten durchsetzt.

[Die Helden kommen durch den Haupteingang:]

Vorbei an aufmerksamen Dienstboten und Platzanweisern, sowie einer Garderobe, die eher einer Waffenkammer gleicht, gelangt ihr schnell in den Zuschauersaal. Dieser ist voll besetzt mit allem, was Rang und Namen in Festum hat, in edler Gewandung und prunkvollen Rüstungen. Fast achtzig Goblins singen unter dem schwungvollen Dirigat von Reijkad Stellmacher. Gerade setzen sie zu einem mehrstimmigen Wechselgesang an, und deutlich hallt der Paukenschlag aus dem Orchestergraben.

[Die Helden kommen durch einen anderen Eingang:]

Hinter der Bühne hört ihr deutlich, dass es sich um mehrere Dutzend Goblins handeln muss, die Reijkad auf die Bühne gebracht hat. Gerade heben sie zu einem mehrstimmigen Wechselgesang an und deutlich hallt der Paukenschlag aus dem Orchestergraben.



Die meisten Bronnjaren und weitere bedeutende Persönlichkeiten haben sich in der Stadtbühne versammelt, und auch alle Kandidaten für das Amt des Adelsmarschalls sind anwesend.



Passieren die Helden die Garderobe, können sie mit *Sinnesschärfe* unter den abgegebenen Waffen auch einige Schwerter des Nordens entdecken. Diese können ihnen im bevorstehenden Kampf gegen den Dämon Grakvaloth von großem Nutzen sein.

Nun muss Olko gefunden werden. Gleichzeitig könnten die Helden versuchen, das Gebäude zu evakuieren. Wie gut dies gelingt, hängt ganz wesentlich von deren Status in der Stadt und unter Bronnjaren ab. Die Helden müssen eine Gruppensammelprobe auf Überreden 5 KR, 7 Versuche (maximal dürfen bis zu 4 Helden teilnehmen) schaffen. Diese ist um bis zu 3 Punkte erleichtert, wenn sie allgemein angesehen sind. Haben sich die Helden hingegen schwerer Verbrechen verdächtig gemacht, sind sie bekannte Betrüger oder haben sie es sich im Gefolge von Leudara mit allen Mächtigen der Stadt verscherzt, ist die Probe um bis zu 5 Punkte erschwert.

 Erwähnen die Helden beim Versuch der Evakuierung den Kampf am Klammwasser aus TR1, das Attentat auf Wahnfried von Ask aus TR4 oder die Goblinpauke im Allgemeinen, kannst du die Proben zusätzlich erleichtern.

### Störung

Optionaler Inhalt

Sind die Glodenhöfer noch aktiv, kommt es nun zu ihrer Störung der Veranstaltung, und erst anschließend werden die Helden Olko konfrontieren.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erschallen empörende und wütende Rufe, und die Musik endet abrupt. Flugzettel flattern in den Zuschauersaal, einige entzünden sich an den Kerzen. In den Logen gibt es Gerangel. Von einer weht ein Banner auf dem in großen Lettern prangt „Für eine freie Republik der Gelehrten!“. Besucher springen auf, Fäuste werden geschüttelt und Tumult bricht aus.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört ein leises MOTORICUS erklingen, als die Kulisse zu Boden fällt. Olko blickt zornig in den Saal, wo die Bronnjaren ihrerseits verwundert in Olkos Richtung schauen. Ihr steht ihm unmittelbar gegenüber, er hat die Hände über der Trommel erhoben und blickt euch an. Jede ruckartige Bewegung könnte ihn zum Schlagen bringen und den Zauber auslösen.

Sobald die Helden Olko erreicht haben, lässt er die Kulisse umstürzen, die Goblins des Roten Chors laufen auseinander und der versammelte Adel des Bornlandes wird Zeuge der folgenden Ereignisse. Die Helden können versuchen, Olko zu überwältigen, doch er benötigt nur eine Aktion, um die Wirkung des Rituals ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL (siehe unten) zu entfesseln.

Aussichtsreicher ist es, ihn zu überzeugen, von seinem wahnsinnigen Plan abzulassen. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf Überreden (Manipulieren), Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch) +1 oder Einschüchtern (Drohen) -1 gegen Olkos Willenskraft nötig. Jeder Held kann eine solche Probe versuchen, doch nur das beste Ergebnis ist ausschlaggebend. Die FP steigen für diese Probe jeweils um 1, wenn die Helden:

- Olkos Unterschlupf entdeckt haben und er deswegen geschwächt ist.
- Prähnwart erwähnen, dessen Tod er sehr bedauert.
- die Opfer der Streitigkeiten zwischen Goblins und Menschen erwähnen.
- sich besonders schnell zu Olkos Versteck hinter der Kulisse begeben haben.
- von einem der Glodenhöfer begleitet werden.

### Orvai Kurims Kriegstrommel

Erweiterungsregel

Die Goblinzauberin malt mit Farbe aus Ocker und ihrem Blut Wildschweine und Speere auf das Fell einer Trommel.

**Probe:** IN/FF/KO

**Wirkung:** Der Klang der Trommel versetzt Angehörige der Spezies in Raserei, aus deren Haut das Trommelfell gefertigt wurde. Wenn ihnen keine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) erschwert um die QS des Rituals gelingt, erhalten alle Kulturschaffenden oder Tiere den Status Blutraus (siehe Regelwerk Seite 35). Der Wirkungsradius beträgt 16 Schritt. Zum Schlagen der Trommel benötigt man 1 Aktion, der Blutraus dauert für 2W20+QS KR an.

**Ritualdauer:** 30 Minuten

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS x 3 in Tagen

**Zielkategorie:** profane Objekte (Trommeln)

**Merkmale:** Objekt

**Verbreitung:** Goblinzauberinnen

**Steigerungsfaktor:** C

### Olkos letzter Wandel

Diese Szene sollte stattfinden, wenn die Helden sich Olko nähern, also entweder, weil sie ihn hinter den Kulissen oder über die Bühne ausfindig gemacht haben, oder sie zu ihm eilen, sobald die Kulisse fällt.

Nach erfolgreicher Probe begreift Olko, dass er zwar dachte, eigenständig für das Gute zu handeln, aber doch nur das Werk des Namenlosen getan hat, indem er Morde beging und blutigen Aufruhr angezettelt hätte. Er setzt zu einer Erklärung an:

Olko ist gestoppt, doch auch wenn er dachte, er habe in den letzten Wochen eigenständig geplant und gehandelt, war es doch stets der Namenlose, der ihm seine Pläne einflüsterte – vertreten durch seinen mächtigen Diener Grakvaloth, dem Boten der Niederhöllen und Ungesehenen Grauen. Ihm müssen die Helden nun gegenübertreten.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

«Es war eine einfache Abwägung: Mein Leben, meine Seele sind verloren. Was könnte ich Besseres damit anstellen als den Menschen und Goblins die Freiheit zu bringen? Frei vom Joch des Adels, frei von alten Privilegien und ungerechten Titeln. Ich hatte nichts zu verlieren. Aber mein Volk und mein Land hatten alles zu gewinnen!»



Sollten die Helden es trotz allem nicht schaffen, Olko am Schlaganfall der Trommel zu hindern, wird es ein furchtbares Hauen und Stechen unter den Adligen in der Stadt bühne geben. Wurde bereits eine Evakuierung des Gebäudes begonnen, fällt der Schaden etwas geringer aus. Insbesondere werden aber dank der Gnade der Götter und dem beherzten Einsatz der Goblins des Roten Chors die Kandidatinnen für die Adelsmarschallswahl überleben. Getötete Goblins werden den Helden im Finale des Abenteuers fehlen.

#### Grakvaloth



#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Olko reißt seine Augen auf, blickt über sich, voll Schrecken. „Nein!“ brüllt er. „Ich tue es nicht! Du hast mich betrogen!“ Ihr seht, wie Olko einen Hieb aus dem Nichts erhält. Er taumelt, ein Riss im Gewand, rotes Blut. Röchelnd schlägt er auf den Boden. „Auch du unterliegst Madas Gesetzen, Graqualos“, keucht der Magier. „Ja, meine Seele wird dir gehören, doch erst musst du mir ein weiteres Mal gehorchen! Du musst!“

Olko lächelt euch an und zwinkert verschwörerisch. Dann holt er ein letztes Mal Luft.

„Du bist das unsichtbare Grauen, das nur seinen Opfern erscheint, um sie zu jagen, zu hetzen und zu töten“, krächzt er gequält.

„Darum befehle ich dir, töte diese hier!“, schreit Olko und deutet auf euch. Im selben Moment erscheint über dem Magier die Gestalt eines riesigen schwarzen Löwen mit Drachenflügeln, Graqualos persönlich. Olkos Körper erschlafft und fällt zu Boden.



Der Dämon erscheint, um Olko zu zwingen, den versprochenen Massenmord zu begehen. Der Magier gibt ihm stattdessen jedoch den Befehl, die Helden zu ermorden, damit diese das Monstrum überhaupt bekämpfen können. Denn nur die Opfer eines Grakvaloth können den Dämon sehen. Sollten die Helden dies aus Olkos Ansprache nicht geschlossen haben, oder entfällt die Ansprache, da die Helden oder Olko anders agierten als vermutet, können sie dies auch mit einer entsprechenden Probe Schlussfolgern.

Die Opernbesucher sind aufgrund des unsichtbaren Gegners fast keine Hilfe. Du kannst sie aber Heiltränke bereithalten lassen oder sie können, sobald sie begriffen haben, dass es sich um eine Auseinandersetzung mit einem Dämon handelt, einige Schwerter des Nordens aus der Garderobe herbeiholen, mit denen man die Bestie wirkungsvoll bekämpfen kann.

Im folgenden Kampf kannst du die Flugfähigkeit und Beweglichkeit des Dämons nutzen, um ihn schwieriger für die Helden erreichbar zu machen. Sie müssen dann mehrmals die Seile, Ketten und Leinwände der Kulisse nutzen und Körperbeherrschung (Kampfmanöver) +1 schaffen, um sich für Attacken in Position zu bringen.

**Grakvaloth**

MU 20 KL 12 IN 13 CH 13

FF 10 GE 15 KO 18 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 7 ZK 7 AW 7 GS 25/12

**Klaue:** AT 16 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel**Biss:** AT 16 PA 8 TP 2W6+2 RW kurz**RS/BE** 5/0**Aktionen:** 2**Sonderfertigkeiten:** Finte I-II, Flugangriff, Schildspalter, Verbeißen, Wuchtschlag I-III**Talente:** Einschüchtern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)**Kampfverhalten:** Der Grakvaloth tötet jeden, der von seinem Beschwörer als Ziel benannt wurde.**Flucht:** Grakvaloth flieht nicht.**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz**Sonderregeln:****Unsichtbarkeit:** Der Grakvaloth hat gegenüber allen Lebewesen bis auf jene, die er töten soll, den Status **Unsichtbar**.**Dämonen-Regeln:** Für Grakvaloth gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355) mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – denn es gibt keine Gegengottheit. Hilfreich kann jedoch sein, wenn die Helden in einem der vorigen Kampagnenteile die Roten Schleifsteine errungen haben. Mit ihnen behandelte Waffen entfalten ihre volle Wirkung gegen Namenlose Kreaturen.

## Nach dem Kampf

Der Dämon ist besiegt, Olko ist tot, die Glodenhöfer wurden nicht mehr beachtet und haben sich still und heimlich verzogen. Die Oper geht in den zerstörten Kulissen und zwischen den Trümmern von Instrumenten nicht weiter. Wenn der Abend dank der Helden nicht in einem Blutbad geendet hat, werden nach dem Kampf Tische hereingetragen und Fässer hereingerollt. Wie geplant soll gefeiert werden.

So zechen Bronnjaren, Kaufleute und Goblins gleichermaßen im Foyer der Stadtühne mit den Helden, und an kulinarischen Genüssen, vor allem aber an bestem Met und Meskinnes wird nicht gespart.

Sorge dafür, dass die Helden bis zur Erschöpfung zechen, und vergib schon einen Teil der Abenteuerpunkte. Was sich anfühlt wie ein weiteres bestandenes Abenteuer, ist jedoch nur der Auftakt zum abschließenden Kapitel (Seite 53).

## Kors Tochter



Dieser Handlungsstrang beschäftigt sich mit dem Wirken der Kor-Prophetin Leudara von Firunen und ihrer Anhänger. In den folgenden Modulen können sich die Helden unterschiedlich zu Leudara positionieren. Während die Ermittlungen zu Olko stärker erzählerisch geführt wurden, handelt es sich hier vor allem um Vorschläge für Ereignisse und Initiativen, anhand derer du improvisieren kannst. Ansonsten kannst du die Ereignisse auch einfach als Kulisse verwenden, die die Helden nur am Rande mitbekommen.

Folgende Punkte sind für die offizielle Entwicklung des Bornlands gesetzt:

– Leudaras Kult wird wachsen und im Bornland auch in Zukunft von Bedeutung sein. Hierbei schürt Leudara den Unwillen der Bronnjaren und der Rondrakirche.

– Den Konflikt zwischen Leudara und dem Sennemeister der Rondrakirche, Gernot von Halsingen, endet in einem Duell, das Leudara gewinnt.

– Leudaras Kult erhält den Rondratempel in Firunen. Dies bedeutet eine Niederlage für die Kirche der Leuin und den Adel, denn sie erhalten durch Leudaras Kult ein relevantes Gegengewicht im bornischen

Machtgefüge. Es ist nicht absehbar, ob und wann sich die Kirchen aussöhnen.

– Dass Leudara den Tempel halten kann, verdankt sie vor allem reichen Handelshäusern, denen sie bald sowohl Batzen als auch Gefallen schuldet.

### Leudaras Haltung

Um zu ihren Überzeugungen zu kommen, hat Leudara jahrelang die bornische Geschichte studiert. Doch erst die letzte Auseinandersetzung mit dem Korsmal-Bund und der Sturz in den Vulkan halfen ihr, alle Teile zusammenzusetzen. Heute betrachtet es die ehemalige Rondrageweihte als ihre Bestimmung, die Kor-Kirche im Bornland zu stärken, damit sich diese, den Idealen der Silbernen Horde folgend, dem Namenlosen in den Weg stellen kann.

Um Leudaras Handeln besser zu verstehen, sind hier die wesentlichen Punkte zusammengefasst, die ihre Anhänger vertreten.

– Kor ist kein barbarischer Schlächtergott, vielmehr erkennt er den Krieg als Tatsache an, die die Mächtigen über die Ohnmächtigen bringen. Seine Ideale des Guten Goldes und des Guten Kampfes dienen

als Leitlinien. Durch sie ist jeder Kämpfende selbst in der Verantwortung, die Übel, die das Chaos des Krieges mit sich bringt, von Freveltaten zu unterscheiden.

- Wer handelt, soll die Konsequenzen selbst tragen. Dieses Prinzip ist wichtiger als blinder Gehorsam. Da Befehlsketten im Krieg notwendig sind, soll sich ein Gläubiger stets entscheiden, wie lange und wofür er sich an einen Dienstherrn bindet. Lebenslange Eide, zumal wenn sie vererbt werden, lehnt Kor ab.
- Wahrer Adel entsteht, so wie es Anshag von Goldenhof einst vertrat, durch Verdienst und nicht durch Geburt. Sowohl im Blauen Buch als auch unter den Funden auf Neu-Arivor gibt es hierfür Belege.
- Es waren die Jünger Kors, die das Land von den Goblins eroberten: die Silberne Horde. Sie waren Anhänger Kors, die von den Dienern des Namenlosen ins Gebirge vertrieben wurden.
- Der Adel ist im Bornland zu mächtig und selbstherrlich. Die Ereignisse um den Korsmal-Bund haben gezeigt, wie verführerbar er von den Versprechungen des Namenlosen ist. Darum benötigt er ein Gegengewicht.
- Dieses Gegengewicht können Bürgerliche und Freie bilden. Leudaras Korkirche gibt ihnen die Möglichkeit, ihren richtigen Platz im Kampf gegen den Namenlosen einzunehmen.

Leudara vertritt diese Positionen etwas differenzierter. Sie erkennt an, dass die Rondrakirche sich heute um politische Neutralität bemüht und es durchaus fähige Adlige gibt. Trotzdem kratzt sie mit der Ausweitung ihres Kultes nicht nur am Ego von Rondrianern und Bronnjanern, sondern macht ihnen auch konkret ihren Einfluss streitig. Auch die Trennung zwischen dem Wesen Kors und Graqualos' Irrlehren fällt vor allem Außenstehenden schwer, die in ihm oft nur einen Korsmal-Bund unter neuem Namen sehen. Wichtige Vertreter dieser Befindlichkeiten sind Alderich von Notmark (Seite 21) und Sennenmeister Gernot von Halsingen (Seite 22), die Leudara direkt bekämpfen.

## Die Rolle der Helden

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden Leudara unterstützen. Dies muss sie nicht automatisch zu fanatischen Anhängern machen, doch eine gewisse Sympathie für Leudaras Ideen ist erforderlich, damit die Helden sie als Auftraggeberin akzeptieren, die ihnen die jeweiligen **Ziele** vorgibt.

Sollten sie damit Schwierigkeiten haben, können auch Mantka Riiba (Seite 23) oder Fetanka Jantareff (Seite 25) sie bitten, Leudara zu unterstützen. Beide glauben, dass Leudaras Kult eine entscheidende Rolle im Kampf gegen den Namenlosen spielen wird.

Es ist jedoch möglich, dass die Helden sich ihr gegenüber anders positionieren, nämlich entweder **neutral** oder **feindlich**. Davon abhängig erhalten sie von

vornherein andere Ziele in den folgenden Handlungsmodulen sowie Auftraggeber, die sie zusätzlich mit Gold oder Ämtern motivieren können. Auch in diesen Fällen sollen die Helden Erfolge haben, obwohl sie Leudara dafür im Einzelfall schaden müssen.

**Neutrale** Helden werden von Festumern beauftragt, die Eskalationen verhindern oder sich den Kult zunutze machen wollen, um ihren eigenen Einfluss zu vergrößern oder einer Entmachtung durch ihn vorzubeugen. Beispiele wären Gardehauptman Elkman Timpki (Seite 26), Joost von Salderkeim (Seite 21) oder Tetrarch Mulziber von Jergan (Seite 26).

**Feindliche** Helden können von leicht erregbaren Adligen und patriotischen Rondragläubigen beauftragt werden, die die göttergebene Ordnung bedroht sehen. Hier kommen Linjan von Elenau (Seite 21) im Auftrag der Adelsmarschallin, Gewinja von Ilmenstein (Seite 21) oder auch Kalinda von Schwerbergen (Seite 22) in Frage.

 Auch die altbekannten Auftraggeber kannst du nutzen, sie haben aber unterschiedliche Haltungen. Umerike Surjeloff ist **neutral**, Jucho von Elkinnen eher **feindlich** eingestellt. Magister Wippfliiger glaubt zwar an Leudaras Bestimmung, ist aber gegenüber jeder Gewaltanwendung skeptisch, die jedoch eng mit Kor verbunden ist. Somit gilt er als **neutral**.

## Handlungsmodule

Alle folgenden Szenen finden vor Publikum statt: Die Festumer sind neugierig, gerade weil Leudaras Handeln so anders ist als der Wahlkampf. Berichte über die Taten der Helden verbreiten sich schnell in der ganzen Stadt. Sie beeinflussen ihren Ruf, und damit unter Umständen auch ihre Handlungsmöglichkeiten.

Unter **Ziel** ist beschrieben, was Leudara plant und wie die Helden sie dabei unterstützen können, der **Hintergrund** der Aktion wird danach erläutert. **Hindernisse** sind die Herausforderungen, die Erfolg oder Misserfolg der Helden beeinflussen.

Weitere Komplikationen entstehen dadurch, dass die Gegenseiten ebenfalls ihre Aktionen ausführen können. Die Einträge bei **Neutral** und **Feindlich** beschreiben Aufträge der jeweiligen Gegenseiten, durch die jedes Modul auch aus einer anderen Perspektive bespielt werden kann.

Das **Ergebnis** beschreibt, von welchem Verlauf der Ereignisse die nachfolgenden Module ausgehen. Haben neutrale oder feindliche Helden hier erfolgreich eingegriffen, solltest du Anpassungen vornehmen.

Wann immer die Helden etwas herausfinden müssen, kannst du die Situation entweder ausspielen oder durch Einzel- oder Gruppensammelproben auf *Gassenwissen (Informationssuche)*, 1 Stunde, 5 Versuche, oder *Etikette (Klatsch & Tratsch)*, 1 Stunde, 5 Versuche, abhandeln.

• Bei Erfolg bringt jede Szene Leudaras Leuten einen Zuwachs von 1W3 Kämpfern, bei Misserfolgen verliert Leudara 1W3-2 Anhänger.

## Leudaras Einzug

**Zeitpunkt:** 4. Firun

**Ziel:** Ermöglicht, dass Leudaras Anhänger in einem Triumphzug durch Festum ziehen können; Danach sollen sie im *Wenschenz-Ismain-Park* ein Zeltlager aufschlagen, bis sie eine feste Bleibe gefunden haben.

**Hintergrund:** In den letzten Monaten konnte Leudara fast 20 Anhänger sammeln und sucht nun ein Zuhause für ihre neue Kirche. Sie weiß, dass sie dies nur durch öffentlichen Druck durchsetzen kann, darum setzt sie gleich zu Beginn ein deutliches Zeichen ihrer Ankunft. Wer sich ihr anschließen möchte, soll wissen, wo sie zu finden ist.

**Hindernisse:** Ist der Zug zu klein, wird die Stadtgarde ihn schnell zerschlagen. Darauf muss der Auftritt beeindruckend und entschlossen wirken. Dafür sollten auch große, auffällige Symbole herumgetragen und Lärm gemacht werden. Ist der Zug aber zu groß und fällt er zu früh auf, wird er schon am Stadttor aufgehalten.

**Neutral:** Findet heraus, warum *Elmar Ebersen* (Seite 19) wieder in Festum ist. Er hat sich mit Timpki überworfen, als er fortging. Führt er etwas im Schilde? Danach: Macht Leudaras Leuten deutlich, dass wir uns nicht von ihrem Auftritt einschüchtern lassen und die Ordnung verteidigen werden. Danach: Wenn sie im Park bleiben wollen, sollen sie pro Tag einen Batzen an uns zahlen. Nutzt die Zahlungen, um sie auszuspionieren.

**Feindlich:** Findet heraus, warum in den letzten Tagen so viele Söldner in die Stadt gekommen sind. Danach: Verhindert, dass der Zug seinen Auftritt erhält, und versucht ihn zu zerstreuen. Danach: Beobachtet das Zeltlager und erstattet Bericht, was sie planen.

**Ergebnis:** Der Zug findet statt, die Erleuchteten bleiben einige Tage im Park, weil niemand wagt, sie zu vertreiben.

## Der Rondrakamm

**Zeitpunkt:** 5. Firun

**Ziel:** Findet heraus, wann der Sennenmeister nicht im Rondratempel ist. Leudara wird dann dorthin ziehen und eine unerfahrene Geweihte mit einer großen Geste überrumpeln.

**Hintergrund:** Leudara will sich symbolträchtig von der Kirche lossagen, indem sie Rondras Wappenrock und ihren Rondrakamm zurückgibt.

**Hindernisse:** Die Abwesenheit des Sennenmeisters ist schwer vorauszusagen. Beschattungen durchschaut er schnell und stellt seine Verfolger harsch zur Rede. Erfährt er von dem Plan, erhalten alle Geweihten die Weisung, kein Wort mehr mit Leudara zu wechseln, sodass die Übergabe misslingt.



**Neutral:** Leudara scheint ein Attentat auf den Sennenmeister zu planen. Findet heraus, ob das wahr ist, und macht die Attentäter unschädlich. Danach: Beobachtet die Übergabe und stellt sicher, dass Leudara im *Wenschenz-Ismain-Park* bleibt, damit uns Leudara weiterhin einen Batzen täglich zahlt, um dort bleiben zu dürfen.

**Feindlich:** Stellt die finsternen Gestalten, die den Sennenmeister verfolgen. Danach: Wartet ab, bis Leudara wieder abgezogen ist. Zeigt ihr, am besten in einem öffentlichen Duell, dass sie Rondras Gunst verlassen hat.

**Ergebnis:** Die verdatterte Geweihte nimmt den Rondrakamm entgegen, weist aber den Wappenrock zurück – sie will nicht dafür verantwortlich sein, dass sich Leudara unglücklich macht. Stattdessen schickt sie sie zurück in ihr Zeltlager, mit den Worten: „Bleib gefälligst da, bis du zur Vernunft gekommen bist!“ Sie ist notfalls auch bereit, diese Forderung in einem Duell durchzusetzen.

Leudaras Leute ziehen ab, doch fortan rechtfertigt die Stadtwache mit der ungeschickten Wortwahl der Rondrageweihten, dass sie den Kult nicht vertreibt.

Ein paar Tage später verbrennt Leudara feierlich ihren Wappenrock, den sie als Zeichen ihrer Rondrakeihe trug, in einem Schmiedefeuer: „Wie das Feuer des Vulkans meine Lebenslüge verbrannte, verbrenne ich nun das letzte Zeichen meiner gefehlten Weihe.“ Anschließend wird eine Brustplatte mit geschmolzenen Spendengroschen versilbert, und Leudara trägt sie fortan mit Stolz.

## Altarsegnung

**Zeitpunkt:** ab 5. Firun

**Ziel:** Ermöglicht, dass Leudara Kors Segen für den Altar im Hafen erbitten kann, ohne unterbrochen zu werden. Danach: Überzeugt Lotsenmeister Gordo Balenske, Leudara die gesammelten Spenden zu übergeben und bringt sie unauffällig ins Zeltlager.

**Hintergrund:** Siehe Seite 9.

**Hindernisse:** Spione der Gegenseite erfahren von Leudaras Plan und lassen den Altar umstellen. Lotsenmeister Gordo holt sich Hilfe bei der Garde, den Mondkindern oder der Kugelbande, um die Spenden zu behalten.

**Neutral:** Zieht einen Erleuchteten auf unsere Seite, um herauszufinden, was Leudara plant. Danach: Schützt den Lotsenmeister vor Erpressung oder hilft uns den Altar zu bewachen. Wenn die Erleuchteten die Spenden erhalten, holt sie zurück.

**Feindlich:** Presst aus einem Erleuchteten heraus, was Leudara plant. Danach: Zerstört den Altar, bevor er gesegnet werden kann, und überführt den korrupten Lotsenmeister. Wenn die Erleuchteten die Spenden erhalten, holt sie zurück.

**Ergebnis:** Leudara hält täglich Andachten am Altar und sammelt danach die Spenden ein, die langsam ansteigen, sodass sie bald die erhobene Gebühr für den Bezug des Parks decken. Das Geld des Hafenmeisters erreicht das Zeltlager. Der Lotsenmeister verliert auf Anklage durch einen Gegner Leudaras seine Anstellung.

## Die erste Forderung

**Zeitpunkt:** 6. Firun

**Ziel:** Lasst von einem vertrauenswürdigen Schreiber un-auffällig ein Plakat und 100 Flugblätter mit Anshags Bekenntnis der Silbernen Horde darauf (Umschlaginnenseite vorne) herstellen. Seid dann am 6. Firun vor dem Rondratempel, übergebt Leudara das Plakat, verteilt die Flugblätter und helft uns, ein Gemetzel zu verhindern.

**Hintergrund:** Leudara sucht nun den offenen Konflikt mit dem Sennenmeister. Dazu nagelt sie ein Plakat mit Anshags Bekenntnis an die Tür des Rondratempels und hält eine flammende Rede auf seinen Stufen, in der sie den Rondratempel von Firunen für ihren Kult fordert. Er ist ihr Heimattempel, der ihrer Überzeugung nach das Herz des Landes hütet und rechtmäßig seit Jahrhunderten der Silbernen Horde gehört. Zudem liegt er in einer Freien Stadt mit vielen Händlern, die Söldner benötigen, und ihn zu verlieren wäre kein so großer Gesichtsverlust für die Rondrakirche, wie das beim Tempel in Festum der Fall wäre. Leudara will ein Duell mit dem Sennenmeister provozieren, ein Götterurteil, das sie mit Kors Hilfe zu gewinnen glaubt. Sie rechnet damit, dass Gernot von Halsingen in seinem Zorn keine Herausforderung ablehnen wird.



**Hindernisse:** siehe Ergebnis

**Neutral:** Druckgehilfin Adela (Seite 11) hat uns gewarnt, dass Leudara ein aufrührerisches Plakat und ein paar Flugblätter erstellen ließ. Findet heraus, was sie damit vorhat. Danach: Das ist eine Kirchenangelegenheit, darum verhindert, dass unsere Leute am Rondratempel zwischen die Fronten geraten und dass es ein Blutbad gibt.

**Feindlich:** Leudara war bei Druckgehilfin Adela (Seite 11). Findet heraus, was sie dort zu schaffen hatte. Danach: Informiert den Sennenmeister und beratschlägt mit ihm, wie er dieser Ungeheuerlichkeit souverän begegnen kann.

**Ergebnis:** siehe Folgeabschnitt

## Leudaras Fall

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Knall fliegt das Tor des Rondratempels auf. Leudaras Plakat reißt entzwei, ihre Predigt ist unterbrochen. Im Türstock erscheint Sennenmeister Gernot von Halsingen, begleitet von vier gerüsteten Geweihten. Gelassen dreht sich Leudara zu ihm herum und reckt ihm stolz das Kinn entgegen.

„Hochwürden, Ihr habt mich gehört. Und ich weiß, Ihr habt von mir gehört. Durch meinen Mund fordert Kors Kirche nun das zurück, was stets ihr Eigentum gewesen ist. Gebt uns Gelegenheit, alle Schande und alle Wunden auszubrennen, die jene anrichteten, die seinen Namen missbrauchten. Gebt meiner Kirche, der Kirche von Rondras Sohn, meinen Heimattempel: den alten Tempel in Firunen!“

Die Schneeflocken trudeln gegen den massigen Körper des Sennenmeisters wie gegen einen Felsen. Nur auf seiner Stirn steht eine steile Zornesfalte.

„Du hast dich mit dem Feind eingelassen und auf seinen Befehl getötet. Dein Gelübde hast du in den Staub getreten. Du sprichst im Namen der Silbernen Horde; der Ketzer, die schuldig waren am Fall des Theaterordens. Und nun forderst du Leufurten, wo die Göttin einst entschied, dass dies ihr Land sein und ewig bleiben soll.“

Leudara hält dem Blick des Hochgeweihten unbewegt stand. „Wie Ihr wollt, Hochwürden. Dann zieht Euer Schwert und zeigt mir, dass Ihr wert und willens seid, dieses Haus zu halten.“ Leudara zieht ihre Waffe.

Die Gardisten fassen ihre Hellebarden fester, und ein Raunen geht durch die Menge der Gaffenden. Doch der Sennenmeister lässt nur ein verächtliches Schnauben hören.

„Leudara von Nirgendwo“, entgegnet er würdevoll, „mit dieser Anmaßung und diesem Verrat hast du deine Ehre vor der Göttin verwirkt. Dein klägliches Leben sollst du behalten. Nicht, weil du es wert wärest zu leben, sondern weil du es nicht wert bist, die Hände anderer zu beschmutzen. Du bist nicht würdig, meine Klinge zu kreuzen - nicht die Klinge eines anderen Geweihten, noch die Klinge irgendeines Kriegers von wahrrem Adel. Deine dreiste Forderung ist abgelehnt, Leudara ohne Heimat. Und nun scher dich weg!“

Zwar kochen die Gemüter hoch, doch Leudara entgegnet nur „Ihr habt es so gewollt, Hochwürden“, und versucht, ihre Leute friedlich zurück in ihr Quartier zu bringen.

In Festum wird nun zum Stadtgespräch, ob der Sennemeister Leudara der Stadt verwiesen habe oder nicht, inwiefern er überhaupt das Recht dazu habe, ob man jetzt noch mit ihr reden, sie straflos erschlagen dürfe, und nicht zuletzt, ob der Urteilsspruch auch für ihre Anhänger gelte.

Die Garde hält sich nach diesem Zwischenfall stark zurück, wenn es darum geht, Leudaras Leute vor Übergriffen zu schützen. Meist kommt sie verspätet zu gefährlichen Ereignissen hinzu und greift nur zögerlich ein. Den Kult gewaltsam vor die Mauern zu treiben, kann Hauptmann Timpiski nicht mehr wagen – zu groß ist er inzwischen geworden. Zu schmerhaft wären die Verluste, die bei einer Auseinandersetzung zu erwarten wären, und zu deutlich sind die Zweifel seiner eigenen Leute, ob Leudara tatsächlich eine Heilige sein könnte.

 Am Rondratempel kann es zu Kämpfen kommen, die unterschiedlich blutig ausfallen. Hier sollten die Helden dazu beitragen, dass die Auseinandersetzung beendet wird. Wenn es Tote gibt, schürt das Zorn und Misstrauen beider Parteien, was auch folgende Konflikte etwas erbitterter und blutiger ausfallen lässt.

Auf Leudaras Plakat prangt Anshags Bekenntnis, das du im Wortlaut als Handout vorne im Umschlag dieses Buches findest.

#### Probe auf Rechtskunde (Bornland)

1 QS – Leudara ist aus der Kirche ausgeschlossen, dadurch verliert sie alle Privilegien als Geweihte und muss sich von Rondratempeln fernhalten. Sie gilt als ehrlos, darf also von jedermann geschnäht werden. Ansonsten hat sie aber alle Rechte einer Freien.

2 QS – Nur der Sennemeister kann ihre Ehre wiederherstellen. Verbannungen und Todesurteile dürfen nur vom Festumer Engen Rat ausgesprochen werden, solange Leudara sich in der Stadt befindet. Auf dem Land kann der dort herrschende Bronnjar frei über ihr Schicksal entscheiden, muss das Urteil aber selbst durchsetzen.

3 QS – Auch die Adelsmarschallin gilt in diesem Sinne als Bronnjarin, doch ihre Verantwortung beschränkt sich auf wenige Ländereien, zum Beispiel die Löwenburg und einige Gehöfte im Festumer Umland, die derzeit durch Kronvogt Jucho von Elkinnen (Seite 22) verwaltet werden. Durch Familienerbe hat Nadjescha von Leufurten zudem Macht über ein paar Rechtmäilen bei Firunen.

4 QS – Leudaras Anhänger haben ihre Ehre noch, sind aber in Rondratempeln nicht willkommen. Sofern sie eine angemessene Buße auf sich nehmen, können sie wieder in den Schoß der Kirche zurückkehren. Diese Buße kann von jedem Rondrageweihten verhängt werden.

#### Freie Szenen

##### Optionaler Inhalt

Die folgenden Szenen kannst du einflechten, um die Zuspitzung des Konflikts zu illustrieren.

**Ihr seid die Verräter!**: Je mehr Bronnjaren zur Adelsversammlung anreisen und je stärker Leudaras Kult wächst, desto öfter kommt es zu Zusammenstößen und Provokationen zwischen den beiden Gruppen. Besonders die versehentliche wie absichtliche Vermischung zwischen Korsmal-Bund und Leudaras Jüngern sorgt für Streit.

**Blutgroschen**: Als Leudara die Spenden vom Altar des Kor einsammeln will, stellen sich ihr einige Adlige entgegen, darunter auch Rondra-Akoluthen. Wer die gespendeten 11 Groschen erhält, und ob dies friedlich verläuft, liegt an den hinzukommenden Helden.

**Drückeberger**: Auf dem Weg zu einem weiteren Zusammenstoß bemerken die Helden eine Gruppe Gardisten, die sich hinter einer Straßenecke versteckt und abwartet, anstatt für Ordnung zu sorgen. Einmal entdeckt, fliehen sie oder können überzeugt werden, einzugreifen. Beschwerden bei Hauptmann Timpiski ziehen als einzige Konsequenz aufwändige bürokratische Vorgänge nach sich.

 **Mystikerinnen**: Bisminkas Zirkel (Seite 25) lädt Leudara ein, ihre Gedanken zum Erwachen zu teilen. Hier kannst du noch einmal Leudaras Überzeugungen und Pläne verdeutlichen. Schon im Vorfeld gibt es unter anderen Zirkelmitgliedern Bedenken, dass dieser Vortrag Hass oder Panik in der Bevölkerung schüren könnte. Folgerichtig wird der Vortrag auch von Rondrianern unterbrochen, die, unterstützt von einigen Bronnjaren, die Gefahr blasphemischer Äußerungen ausräumen wollen – und sei es mit Gewalt.

**Schmähwerk**: Immer wieder suchen aufgebrachte Rondragläubige das Zeltlager oder die Taverne **Zum Bären** (G02) auf und bedecken Leudara mit üblen Beschimpfungen. Die Kor-Gläubigen haben große Schwierigkeiten, ruhig zu bleiben und nicht anzugreifen. Erst die Helden oder die Stadtgarde können den Mob zerstreuen.

#### Ein wildes Tier

##### Zeitpunkt: 7. Firun

**Ziel**: Die Thalukke *Djamilia* hat im Hafen angelegt und einen lebenden Mantikor an Bord. Sorgt dafür, dass Leudara Gelegenheit zu einer Begegnung mit Kors heiligem Tier hat und niemand anderes es in seinen Besitz bringt. Verhindert, dass Unschuldige durch den Mantikor gefährdet werden.

**Hintergrund**: Woher genau Kapitän  *Saidi al'Rabr Ma'Hay* (43, Augenklappe, irre und unrasiert, spricht nur Zelemya und einige Brocken Tulamidya; Willenskraft 8 (14/12/12), SK 1) den Mantikor hat, ist nicht festgelegt. Es gibt aber einige Gerüchte (siehe nachfolgend), die du nach Belieben streuen kannst.

**Hindernisse**: Nacheinander treffen auch Vertreter des Adels, der Rondrakirche, der Stadtwache und anderer Parteien am Hafen ein. Sie reden auf den Kapitän ein, der in seiner Überforderung jede Handlung verweigert.

Da niemand die Verantwortung für den Mantikor übernehmen will, hängt sein Holzkäfig derweil an einem Kran über dem Kai. Der Wellengang macht die Kreatur nervös, sodass sie sich darin herumwirft. Schließlich zerschellt der Käfig auf dem Boden und der Mantikor flieht durch die Stadt, was viele gefährdet. Ein Prankenschlag befördert eine Tagelöhnerin ins eisige Hafenbecken, der Skorpionsschwanz vergiftet einen Gardisten, und auf der Suche nach einem Versteck begegnet der Mantikor einer Gruppe von Patrizierkindern, die mit dem Tsageweihen **↳ Bosper Warentjew** (28, spindeldürr, maraskanische Flechtfrisur, schrille Stimme; Willenskraft 4 (12/13/13), SK 1) einen Ausflug machen. Weiterhin sind Netze und Seile zu organisieren, um den Mantikor lebend zu fangen.

**Neutral:** Bringt den Mantikor unter eure Kontrolle, bevor Leudara sich seiner bemächtigt. Bringt ihn so schnell wie möglich in den Tiergarten und sorgt dafür, dass wir uns diese elegante Lösung als großzügige Spende auf die Fahnen schreiben können. Danach: Handelt mit Leudara Bedingungen aus, unter denen sie mit dem Mantikor öffentlich auftreten kann.

**Feindlich:** Tötet die Chimäre, bevor Leudara Vorteile aus ihrer Ankunft schlagen kann. Verhindert, dass Unschuldige getötet werden. Danach: Erteilt den Kor-Jüngern einen Denkzettel, wenn sie frech werden.

**Ergebnis:** Nachdem der Mantikor eine Zeitlang gewütet hat, tritt ihm Leudara entgegen. Doch anstatt sie anzugreifen, katzbuckelt die Kreatur vor ihr und unterwirft sich. Im Anschluss folgt er ihr freiwillig ins Zeltlager, das er fortan wachend umstreift.

 Wenn eine Heldin eine Silberrüstung trägt, kommt auch sie als Adressatin des Geschenks in Frage, was Leudaras Anhänger sehr ungern sehen. Übersetzungsfehler können auch nahelegen, dass die Kreatur geschlachtet, ausgestopft oder gehäutet werden soll, dass ein gleichwertiges Gegengeschenk aus dem Tiergarten erwartet wird, oder dass ein politischer Umsturz in Zorgan den Mantikor zum neuen Wappentier Araniens gemacht hat, worüber man das Bornland durch das Geschenk nun in Kenntnis setzt.

#### Gerüchteküche

*»Ist öfters in Festum mit seinem Schiff, der Saidi. Kommt eigentlich aus Zorgan. Aber im Winter fährt er nie so weit raus.« (+)*

#### Schwarzer Mantikor

**Größe:** 3,00 bis 4,00 Schritt (ohne Schwanz); 4,00 bis 5,00 Schritt (mit Schwanz)

**Gewicht:** 400 bis 450 Stein

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13

FF 11 GE 14 KO 16 KK 20

LeP 80 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 7 SK 4 ZK 4 GS 16

**Biss:** AT 16 TP 2W6+3 RW kurz

**Pranke:** AT 18 TP 1W6+5 RW mittel

**Stachel:** AT 14 TP 1W6+3 (+Gift)\* RW lang

**Trampeln:** AT 12 TP 2W6+8 RW kurz

RS/BE 2 / 0

**Aktionen:** 2 (maximal 1 x Biss)

**Sonderfertigkeiten:** Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Stachel), Mächtiger Schlag (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke, Stachel)

**Talente:** Einschüchtern 12, Handel 2, Klettern 6, Körperfbeherrschung 11, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 1, Verbergen 8, Willenskraft 7

**Anzahl:** 1 oder W3

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** übernatürliche Wesen oder Chimäre, nicht humanoid

**Erschaffungsschwierigkeit:** -4

**Beute:** 200 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Stachel, 15 Silbertaler; Zähne, 3 Silbertaler), Gift (250 Silbertaler)

**Kampfverhalten:** Zunächst greift der Mantikor mit dem Schwanz an und nutzt seinen Reichweitenvorteil. Sollten Gegner näherkommen, wird er mit Pranken und seinem Maul angreifen.

**Flucht:** Verlust von 75% der LeP

**Schmerz +1 bei:** 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

**Magiekunde (Magisches Wesen):**

 **QS 1:** Mantikore sind gefährliche Chimären, aber manchmal kann man mit ihnen vernünftig sprechen. Überwiegt ihr tierhafter Geist, sind sie aber ausgesprochen gefährlich. Der Mantikor wird trotz seiner chimärischen Wurzeln als ein Tier angesehen, das dem Kor heilig ist.

 **QS 2:** Das Gift des Mantikors ist extrem gefährlich, da es einen Menschen innerhalb kürzester Zeit lähmen kann.

 **QS 3+:** Mantikore müssen zwar normalerweise durch Magie erschaffen werden, aber es gibt auch einige fortpflanzungsfähige Exemplare. Viele Mantikore, die eine solche Ahnenreihe aufweisen, haben eine größere Intelligenz entwickelt.

**Sonderregeln:**

*\*) Mantikorgift:* Das Gift des Mantikors schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung ist kumulativ. Der Mantikor kann das Gift pro Tag 10 x einsetzen.

**Stufe:** 6

**Art:** Einnahme- und Waffengift, tierisch

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** 1W6 SP, 1 Stufe Paralyse / 1W3 SP

**Beginn:** sofort

**Dauer:** 4W6 KR / 2W6 KR

**Kosten:** 1.000 Silbertaler





»Der Mantikor ist ein Geschenk an eine gewisse Silberträgerin. (+) Ob damit diese Metze Leudara gemeint ist? Der Richter der Neun Streiche, Kors Hochgeweihter in Fasar, hat das Untier eigenhändig gefangen (–) und macht es ihr jetzt zum Geschenk.«

»Käpt'n Saidi ist ein richtiger Seesöldner, der glaubt an Kor. (+) Hat schon unter allen Flaggen gedient, sogar unter dem verfluchten Darion Paligan. (–) Aber sein Name bedeutet so was wie „Jäger der Dämonenarchen“. Komisch.«

»Ich hab die Djamilia vor ein paar Wochen in Neersand gesehen. (+) Bestimmt hat der Widderorden das Untier gefangen und will, dass es in den Tiergarten kommt.« (–)

»Das Untier stammt aus Khunchom. Eine Verhöhnung Rondras, wenn Ihr mich fragt! Damit wollen die frechen Tulaniden die Adelsversammlung demütigen.« (–)

»Von Zorgan hierher, mitten im Winter? Bekloppt, wenn ihr mich fragt. Da hat bestimmt jemand 'ne göttliche Vision gehabt, anders lässt sich das gar nicht erklären.« (+)

## In den Bärenkäfig

**Zeitpunkt:** 9. Firun

**Ziel:** Lasst eure Beziehungen spielen, um unserer Kirche ein passendes Dach über dem Kopf zu verschaffen. Wir brauchen einen Ort, an dem wir den Mantikor unterbringen können – zur Sicherheit der Stadt, unserer und auch seiner eigenen.

**Hintergrund:** Der Umzug dient nicht nur der Sicherheit, sondern auch dem Komfort, denn der Festumer Winter ist kalt.

**Hindernisse:** siehe **Feindlich**

**Neutral:** Leudara braucht eine Unterkunft für ihre Leute und den Mantikor. Mit der Taverne **Zum Bären (G02)** haben wir die ideale Lösung für ihr Problem. Handelt mit Leudara einen guten Preis aus, sodass sie uns vor allem Gefälligkeiten schuldet.

**Feindlich:** Dass Leudara die Taverne **Zum Bären** anmietet, können wir nicht verhindern. Doch wir können die Straßen so blockieren, dass der Umzug sich bis in die Nacht zieht und die Stadtgarde die gesetzlich vorgeschriebene Nachtruhe erzwingt. Das schwächt einerseits

deren Moral, andererseits müssen sie sperrige Ausrüstung schlecht bewacht zurücklassen. Wer weiß, welches Gesindel sich dann daran zu schaffen macht...

**Ergebnis:** Nach einigen Tagen Suche gelingt es Leudara, die ehemalige Taverne **Zum Bären** anzumieten (Seite 10). Umringt von ihren Anhängern zieht Leudara samt Mantikor durch die Stadt in Richtung Hafen und bezieht das Gebäude. Wenn dieses Modul nicht gespielt wird, tut Elmar Eversen oder Azilajid Graupinski (beide Seite 19) die Taverne ohne Komplikationen auf.

## Feuer!

**Zeitpunkt:** 10. Firun (nach dem vierten Mord)

**Ziel:** Der Schlitzer vom Westende hat unseren Altar geschändet und eine Leiche darauf platziert. Findet heraus, wie unsere Feinde darauf reagieren und helft uns, darauf vorbereitet zu sein. Wenn ihr könnt, befragt Augenzeugen, um den Drahtzieher zu finden.

**Hintergrund:** Die Mondkinder wurden von einem skrupellosen Feind Leudaras (z. B. Alderich von Notmark) bezahlt, um die Erleuchteten in Verruf zu bringen. In dem sie Helkos Leiche am Altar platzieren und ein grausiges Blutritual der Kor-Jünger vortäuschen, schlagen sie zwei Fliegen mit einer Klappe.

**Hindernisse:** Zwar gibt es einige Augenzeugen, doch die Helden müssen außerordentlich überzeugend agieren, damit diese ihre Ausflüchte („Ich war betrunken.“, „Das geht mich nichts an.“, „Das war ein Geist!“) fallenlassen und ihre Angst vor den Mondkindern überwinden.

Schon tagsüber mehren sich die Zusammenstöße zwischen aufgebrachten Adligen und Korgläubigen. Am Abend zieht Alderich von Notmark mit einem wütenden Mob zur Taverne und fordert die Herausgabe des Mantikors und Leudaras Abzug. Er lässt ein Dekret verlesen, nach dem ein „dreckiger Goldgott“ wie Kor niemals vom bornischen Adel akzeptiert würde. Die Situation eskaliert, als zusätzlich zu gegenseitigen Beleidigungen Fackeln in die Taverne fliegen und sich der Mantikor losreißt.

**Neutral und Feindlich:** Findet heraus, wer das in Wahrheit war, und bestraft ihn. Danach: Alderich von Notmark hat einen Mob aufgehetzt. Verhindert, dass das außer Kontrolle gerät.

**Ergebnis:** Die Taverne brennt aus und der Mantikor wird getötet, um Unschuldige zu schützen. Eine Feuersbrunst kann verhindert werden, indem man mit Schnee löscht.

### Leudaras Plan

Leudara wacht in der folgenden Nacht beim Leichnam des Mantikors und überlegt, was ihr nächster Schritt sein soll. Sie wird von tiefen Zweifeln geplagt, ob sie der Aufgabe gewachsen ist, die ihr Kor übertragen hat. Je näher sie die Gottheit spürt, desto sicherer ist Leudara, dass sie den Tempel von Firunen Kor weihen muss. Versuche, mindestens einen Helden zu einem Gespräch mit ihr zu ermutigen, in dem dies deutlich wird, und dass Leudara nur einen Ausweg sieht: Sie muss den Sennenmeister doch noch zum Duell bringen, denn niemand anderes kann ihr den Tempel zusprechen. In dieser Nacht entscheidet sie darum, die Löwenburg zu besetzen, um sich Verhandlungsmasse zu beschaffen und den Skandal auf die Spitze zu treiben.



### Im Handstreich

**Zeitpunkt:** ab 12. Firun (wenn alle Kandidaten feststehen)  
**Ziel:** Die Adelsmarschallin plant, ihre Konkurrenten am Nachmittag des 12. Firun zu einem öffentlichen Disput herauszufordern. Der Termin wird schon seit Tagen von Herolden in ganz Festum angekündigt. Wahrscheinlich ist dort Nadjeschas gesamter Stab zugegen, darunter auch Wappenkönig Ljasew von Utzbinnen und Kronvogt Jucho von Elkinnen, die sich ansonsten oft auf der Löwenburg aufhalten. Ohne sie sind dort keine fähigen Anführer. Wir werden diese Gelegenheit nutzen und die Löwenburg im Handstreich nehmen. Geht früh am Morgen dorthin und bereitet alles vor, um die Gegenwehr lahmzulegen: Blockiert die Zugbrücke, lenkt die wachenden Kadetten ab, versperrt im richtigen Moment die Waffenkammer und so weiter. Wir wollen Verletzte verhindern, so gut wir können.

**Hintergrund:** Hatte Leudara bisher nur die Rondrakirche herausgefordert, provoziert sie nun den Adel, dessen Macht sich direkt von einem Rondra-Orden ableitet. Diese Vermischung von kirchlicher und derischer Macht haben ihre Gegner ihr oft genug vorgemacht. Damit steigert sie den Einsatz aufs Höchste, indem sie die Autorität der Adelsmarschallin bedroht: Mit der Löwenburg samt Adelsmatrikel und Igelbrief verlöre Nadjescha auch ihr Gesicht. Nicht nur ihre Wiederwahl wäre dann aussichtslos, auch das Amt selbst würde empfindlich beschädigt, und somit der ohnehin zersplitterte bornische Staat erschüttert. Leudara ist überzeugt, dass der Sennenmeister als Patriot dies

nicht zulassen wird. Da aber eine Belagerung zu lange dauern würde und die Marschallswahl in wenigen Tagen stattfindet, rechnet Leudara fest damit, dass ihrer Duellforderung dank diesem Druckmittel endlich entsprochen wird.

**Hindernisse:** Die Kadetten der Offiziers- und Kriegerschule sind wehrhaft und risikofreudig, aber den erfahrenen Söldnern unterlegen. Unter ihren Lehrmeistern haben die Kämpfe in Sewerien und am Walsach blutige Ernte gehalten, sodass Leudara wenig Gegenwehr erfährt. An die Eroberung schließt sich die Frage an, wie mit den Kadetten verfahren wird und wie man danach die Burg wieder wehrfähig macht, denn eine Antwort des Adels wird nicht lange auf sich warten lassen.

**Neutral:** Einige Erleuchtete haben bereits kurz nach Toröffnung heute Morgen die Stadt verlassen. Das ist merkwürdig, dürfte man doch erwarten, dass Leudara eine spektakuläre Aktion plant. Nehmt ihre Spur auf und findet heraus, was sie vorhaben. Danach: Verhindert die Vorbereitungen oder kehrt zurück und erstattet Bericht. Je früher wir reagieren können, umso besser.

**Feindlich:** Leudara wird sicher eine neue Schurkerei versuchen, während die Adelsmarschallin dispiert. Beschattet sie und ihre Leute so gut ihr könnt. Danach: Verfolgt die Angreifer (oder ihre Vorhut) und verhindert, dass sie die Löwenburg nehmen.

**Ergebnis:** Siehe **Die zweite Forderung**. Die Nachricht von der Eroberung verbreitet sich in Windeseile, und die Empörung in Festum ist groß. Sowohl neutrale als auch feindliche Auftraggeber versuchen, die Adelsmarschallin zu unterstützen, und fragen die Helden gegebenenfalls um Rat. Allen ist klar, dass Nadjescha nun schnell handeln muss. Leudara gewähren zu lassen hieße sowohl die Wahl zu verlieren, als auch durch Verlust von Igelbrief und Adelsregister die bornische Staatsräson zu gefährden.

### Die zweite Forderung

**Zeitpunkt:** ab 13. Firun (1 Tag dem Handstreich)  
Adelsmarschallin Nadjescha erscheint samt Gefolge vor der Löwenburg und fordert den Abzug der Erleuchteten. Leudara macht jedoch klar: Wenn die Mauern der Stadt den Kult nicht schützen können, sollen es andere Mauern sein. Anstatt der Löwenburg erklärt sich Leudara auch bereit, den Rondratempel von Firunen zu akzeptieren. Doch weitere Zugeständnisse macht sie nicht. Dann geht Nadjescha zum Äußersten und will so lange im Schnee ausharren, bis Leudara abgezogen oder sie selbst erfroren ist.

**Ziel:** Beruhigt die Erleuchteten, die kalte Füße bekommen, sodass sie weiter die Stellung halten. Verhindert, dass die Adelsmarschallin erfriert und erreicht, dass der Sennenmeister nachgibt und auf Leudaras Duellforderung eingeht.

**Hintergrund:** Laut Gesetz ist die Löwenburg Besitz des Adelsmarschalls. Rondratempel aber sind Eigentum der Kirche, und da sowohl Festum als auch Firunen freie Städte sind, hat Nadjescha hier erst recht keine



Handlungsmöglichkeiten. Sie muss die Burg auf eine Weise zurückgewinnen, die den Bronnjaren Respekt einflößt und eine schnelle Entscheidung bringt. Also setzt sie Leudaras symbolischer Handlung ein gleich starkes Symbol entgegen und verlässt sich damit auch auf den Aberglauben vieler Bronnjaren: Es muss ein schlechtes Omen sein, wenn drei Adelsmarschälle hintereinander im Schnee den Tod finden. Die Adelsmarschallin so weit zu treiben, noch dazu aus vermeintlicher Selbstsucht, würde Leudara zum Feind jedes Vertreters der Ordnung machen und ihren Kult zerstören.

Leudara steht ihrerseits im Konflikt zwischen den eigenen Überzeugungen, dass ihr der Tempel zusteht, sowie der Notwendigkeit, Stärke vor ihren Anhängern zu beweisen. Andererseits will sie Nadjeschas Tod nicht riskieren und weiß, dass sture Prinzipienreiterei Kors Sache nicht ist. So steht die Entschlossenheit beider Frauen gegeneinander, und für einen eleganten Ausstieg ist es nun zu spät.

**Hindernisse:** Weder Leudara noch Nadjescha werden ihre Position freiwillig verändern. Wenn Nadjescha stirbt, erleidet Leudaras Kult empfindliche Verluste und ist auf lange Zeit der Verfolgung ausgesetzt. Umgekehrt verliert Nadjescha ihr Gesicht, wenn ihre Entscheidung unterlaufen wird. In diesem Fall kommt es nach der Adelsversammlung tatsächlich zu einer langen und verlustreichen Belagerung der Löwenburg. Nadjescha und Festum werden zum Gespött des aventureichen Nordens, ihre Wiederwahl misslingt auf jeden Fall.

**Neutral und Feindlich:** Eilt zum Sennenmeister. Er ist der einzige, der die festgefahrene Situation jetzt noch retten kann, indem er sich Leudara zum Duell stellt. Dies bedeutet, dass er sein Wort brechen muss. Appelliert an seinen Patriotismus, sein Verantwortungsgefühl und seine Ehre: Die Adelsmarschallin darf nicht erfrieren.

**Ergebnis:** siehe **Die dritte Forderung**

### Alles oder nichts

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Leudara von Nirgendwo! Du hast den Igelbrief geraubt, das Adelsregister und die altehrwürdige Burg des Theaterordens! Dein Tun ist eine Schande, deine Forderung ist ungeheuerlich! Hier stehe ich als Mutter dieses alten, harten, kampfgeprüften Landes. Meiner Heimat, der ich alles geben werde, was ich geben kann. Ich bin rechtmäßig gewählt wie Ugo von Eschenfurt, der steifgefroren aufgefunden wurde. Ich habe Schlachten geschlagen wie Thesia von Ilmenstein, die im ewigen Eis verschollen blieb. Ich bin wert und willens, jedem die Stirn zu bieten, der unseren guten Traditionen, unserem Land und seinen braven Leuten ins Gesicht spuckt.

Mich interessiert nicht, ob du Kors Tochter bist oder dich nur wichtigmachst. Du willst durch dein Verbrechen große Zeichen setzen? Du willst das Erbe der Theaterritter zerstören? Dann steh dazu und zeige dem ganzen Land, dass seine Anmaßung groß genug ist, auch die dritte Marschallin dem grimmen Herrn Firun zu opfern! Ich werde nicht weichen, bis du die Löwenburg verlässt!“

Mit diesen Worten öffnet die Adelsmarschallin ihren Bärenfellmantel. Fast lautlos fällt er in den Schnee.



Dem Verlauf der parallelen Handlungsstränge entsprechend, solltest du die Kältestufe (**Regelwerk Seite 346**) auf 2 oder 1 festlegen. So kann Nadjescha zwischen 4 und 20 Stunden vor der Löwenburg ausharren. Ihre Leibwache hat strikte Anweisungen, jedes fremde Eingreifen zu verhindern, auch wenn sie tatsächlich erfrieren sollte. Die Veteranen halten jeden auf mindestens 2 Meter Abstand und unterbinden auch Zauber und Liturgien, sofern sie sie erkennen (Magiekunde 2 (11/11/12)).

## Die dritte Forderung

**Zeitpunkt:** ab 13. Firun (nach der zweiten Forderung)  
Sennenmeister Gernot von Halsingen legt seine Rüstung an und zieht, begleitet von den Priestern seines Tempels, zur Löwenburg und stellt sich Leudara zum Duell.  
**Ergebnis:** Von diesem Kampf wird das Bornland noch lange reden, denn hier begegnen sich zwei souveräne Veteranen, die sich auch ohne Liturgien des Wohlwollens ihrer Götter sicher sind. In der offiziellen Lesart siegt Leudara ehrlich, aber mit knapper Not. Der Sennenmeister stirbt einen ehrenhaften Tod, nachdem er einer Finte eine Idee zu spät ausweicht. Leudara zieht anschließend mit ihren Anhängern nach Firunen, wo sie keinen Widerstand erfährt, als sie den Tempel in Besitz nimmt und Kor zum Geschenk macht.

Viele Spekulationen schließen sich an: War der Sennenmeister zu alt? Röhrt seine Niederlage von der schlechten Waffe oder dem Verzicht auf Liturgien her? Hat Leudara irgendwelche Tricks verwendet? Sicher ist jedoch: Mit Leudaras Kult des Kor betritt ein neuer Machtfaktor die Bühne des Bornlands.



Statt eines Einzelduells kann auch jede Seite zwei Sekundanten benennen, die Seite an Seite mit Leudara und dem Sennenmeister kämpfen. Unter Umständen stehen sich hier sogar mehrere Helden gegenüber. Möglich ist dann auch, dass Linjan von Elenau mit antritt, um Nadjeschas Leben zu retten. In diesem Fall sollte das Duell nicht bis zum Tod gehen, doch Gernot von Halsingen stirbt trotzdem, sei es, dass er magische oder liturgische Heilung ablehnt oder einfach unglücklich schwer getroffen wurde.

### Und wenn sie scheitert?

Im Folgenden findest du einige Vorschläge, wie du auf Leudaras Niederlagen reagieren und die Handlung auf andere Weise der offiziellen Geschichtsschreibung annähern kannst.

**Flucht und Winkelzüge:** Leudara und ihre Getreuen stehlen sich unbemerkt in Richtung Firunen. Sie versuchen, die Stadt schneller zu erreichen als die Nachricht ihrer Taten. Dort besetzen sie den Rondratempel und rekrutieren schnell weitere Kor-Gläubige. Zum Duell mit dem Sennenmeister kommt es in diesem Fall erst später in Firunen.

**Kerker und Schafott:** Schlimmstenfalls wird ein Großteil von Leudaras Anhängern getötet, während sie selbst

## Dein Wille geschehe

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nichtswürdige, die du dir anmaßt, die Sache deines falschen Glaubens zur Sache des ganzen Landes zu machen! Stell dich zum Kampf! Denn niemals sollst du den Tempel von Firunen, noch irgendein anderes Gotteshaus bekommen. Niemals sollst du wieder dir dein Lügenmaul zerreißen können über das, was Guter Kampf und unserer Götter Wille ist.“

Der Sennenmeister streckt die massive Waffenhand aus und lässt sich von einem halbwüchsigen Tempeldiener ein schmuckloses Langschwert reichen.

„Rondras Gnade, die du so achtlos verschmäht hast, ist zu groß für dich. Das Wort der Leuin ist zu gut, um es mit diesem Kampf zu besudeln. Ich töte dich in einem Kampf nach deinem armen, dummen Aberglauben. Kein Segensspruch und kein geweihtes Schwert bringt dir das Ende, sondern blander, ungeweihter Stahl. Und nach deinem Tode soll dein schlechter Leib verbrannt und dann dem kalten Wind anheimgegeben werden!“

Leudara, Tochter des Nichts, verblendete Verräterin deines Landes und deiner Göttin! Stell dich zum Kampf!“

Lange geschieht nichts. Der Wind bläst leise, lässt Fahnen rauschen und Rüstungen klirren.

Dann senkt sich die Zugbrücke der Löwenburg mit einem dumpfen Rattern. In silberner Rüstung tritt Leudara auf den Sennenmeister zu. Ihr siegessicheres Lächeln ist zu Eis gefroren.



in Gefangenschaft gerät. Man will ihr den Prozess machen, doch dieser dauert bis nach der Adelsversammlung. So wird ihr Schicksal selbst zur Verhandlungsmasse im Wahlkampf. Kommt es tatsächlich zum Todesurteil durch Festums Engen Rat, rettet eine Gruppe geflohener Anhänger (darunter vielleicht die Helden) Leudara unter hohem Risiko – entweder aus dem Kerker oder direkt vom Richtblock.

**Tod und Trauer:** Sollte Leudara sterben, gilt sie vielen als Märtyrerin, was ihrem Kult noch heftigeren Zulauf bringt. Auch Vanjescha von Sirmgalvis (TR2, TR4, TR5) schließt sich den Verehrern an und nimmt schließlich Leudaras Rolle als Anführerin ein. Sie wiederholt Leudaras Forderung gegenüber dem Sennenmeister und besiegt ihn.

# WIEDERGUTMACHUNG



In diesem Kapitel wird sich der Plan der Kunga Suula entfalten (siehe Seite 6). Unmittelbar nach dem Gelage in der Festumer Stadtbühne (Seite 43) ergreifen die Goblins des Roten Chors die schlafenden Kandidaten für die Marschallswahl sowie die Helden und verschleppen sie mitsamt ihrer Ausrüstung in die Löwenburg. Dort befindet sich ein Zugang in die Globule, wohin die Kunga Suula einst Jadvige von Hummergarben verbannte. Darin sollen sich die Helden zusammen mit den entführten Bronnjaren und den Goblins Jadvige und ihren verfluchten Geisterrittern entgegenstellen. Wenn sie die Marschallin besiegen können, erlangen sie auch die Zauberwurzel Imjas Tiischa, die Zugriff auf die Macht des Landes zum Kampf gegen den Namenlosen erlaubt – oder große Frevel ermöglicht.

## Jadvige von Hummergarben und die Macht des Landes

 Um ihre Aufgabe in diesem Kapitel zu verstehen, brauchen die Helden die folgenden Informationen. Diese können sie im besten Fall schon aus ihren Funden während der Kampagne ableiten. Was ihnen noch fehlt, findest du hier und im Abschnitt **Die Verhüllte Meisterin** ab Seite 6.

Probe auf *Geschichtswissen (Bornland)* +1 oder *Sagen & Legenden (Bornland)* +0

1 QS – Jadvige galt als besonders grausame Adelsmarschallin. Sie lebte vor etwa 700 Jahren und machte die Norbarden heimatlos.

2 QS – Sie herrschte zwischen 263 und 288 BF und war eine Veteranin der Schlacht von Wjassuula, in der 243 BF die Kunga Suula besiegt wurde. Jadviges Vorgänger war der gierige Gerbald von Ruckenau (247–263), ihr Nachfolger der hochmütige Gunbald von Neersand (288–321), der die Silberne Horde aus dem Bornland vertrieb und vom letzten Marschall Anshag von Glodenhof im Duell getötet wurde. Jadviges Todesumstände sind nicht überliefert.

3 QS – 264 BF verbot Jadvige den Norbarden, im Bornland Ländereien zu besitzen, Äcker zu bestellen, Waffen zu tragen und Akademien zu besuchen. Sie ließ die Löwenburg von Goblinsklaven erweitern und verlegte um 270 BF den Hauptsitz der Theaterritter dorthin. Im vierwöchigen Rübenkrieg 274 BF, worin nur gegnerische Kornspeicher angegriffen wurden, trotzte sie Tobrien einen Teil der Markgrafschaft Drachensteine ab.

4 QS – Dem Rübenkrieg ging eine große Hungersnot voraus. Viele Kirchenhistoriker vermuten einen Fluch



Peraines gegen die Marschälle des Theaterordens. Manche datieren ihn auf die Versandung Pilkamms unter Gerbald, andere schreiben Jadvige eine persönliche Feindschaft gegen Peraine oder das Land selbst zu. Außerdem soll Jadvige Goblinzauberinnen gefoltert haben, um ihre Geheimnisse zu ergründen.

5 QS – Legenden berichten davon, dass die Norbarden als Rache gegen Jadvige alle Bienen des Landes in jahrelangen Schlaf versetzten, sodass sie keine Pflanzen mehr bestäubten. Zudem ist von einer allgemeinen „Kargheit des Landes“ die Rede, die etwa zu Jadviges Amtsantritt begann und erst mit ihrem Tod endete.

## Die Entführung

Am Ende des Abends sind die meisten Bronnjaren betrunken und müde. Zudem ist es draußen windig und kalt, sodass man es sich auf Bänken und Tischen bequem macht, soweit sie nicht schon längst darunter gerutscht sind. Bei schweren Zechereien ist dies, insbesondere im Winter, nicht unüblich.

Für die Goblins des Roten Chors ist es die Gelegenheit, die Kandidaten der Adelsmarschallswahl und die Helden in die Löwenburg zu entführen.

Für die Zukunft des Bornlands sind die erwähnten Kandidaten von Bedeutung, doch kannst du weitere Figuren wie Leudara, Fetanka oder andere erprobte Ratgeber oder Kampfgefährten der Helden ergänzen. In jedem Fall sind dabei: Nadjescha von Leufurten, Alderich von Notmark, Joost von Salderkeim, Gewinja von Ilmenstein und Jucho von Elkinnen zu Widdernstoß-Blutfurten.

Die Goblins schleppen und karren die Betrunkenen unter Jääni Grauroths oder Kuulara Wutzkis (Seite 23) Führung aus dem Hesindendorf heraus zum Seeufer und dann nach Norden, vorbei an den Gärten der reichsten Festumer bis zur Stadtmauer. Dort umgehen sie den Uferturm über die Eisschollen und verladen die Betrunkenen im Schatten einiger Bäume auf kleine Karren, die von Schweinen oder Eseln gezogen werden. Durch einen

von einem Erzschinn geöffneten Spalt in der Wand der Löwenburg gelangen die Goblins mit ihrer Ladung an die Stelle, wo einst die Kapelle in den Limbus geschleudert wurde. Hier öffnet die Kunga Suula eine einfache Zimmertür, hinter der die Globule liegt.

Für die Zwecke des Abenteuers geschieht dies alles ohne Zwischenfälle, sodass die Betrunkenen erst in der Globule erwachen. Man kann den Entführern aber leicht folgen:

- Die Goblins und ihre Gefährte hinterlassen viele auffällige Spuren im Ufersand und im Schnee.
- Nachtschwärmer sind im Winter selten und meistens angetrunken. Trotzdem können zufällige Begegnungen stattfinden und die verwirrten Menschen von einem „großen Goblinzug“ faseln.
- Eingreifende Nachtwächter werden bestochen oder überrumpelt und kopfüber in Säcke gesteckt, die man schnell außer Hörweite bringt. Dies können die Helden beobachten.
- Die Wächter am Uferturm sind bei Meskinnes und Würfelspiel mit einigen befreundeten Goblins ebenfalls eingeschlafen.

### Helden entführen?

Eine ausdauernde Zecherei, bis wirklich alle unter den Tischen liegen, ist zwar bornisches Kulturgut, doch ohne Zweifel können die Helden hier auch zurückhaltender sein. Die Helden mit Schlafgift oder Magie trotzdem entführen zu lassen, empfehlen wir vor allem, wenn sie schon im Vorfeld genügend Informationen über Jadvige und das Land sammeln konnten. Andernfalls sollten sie auf die Entführung aufmerksam werden und den Goblins, möglichst heimlich, folgen. So erhält Mantka Riiba die Möglichkeit, ihnen die Situation zu erklären und sie gleich auf den Kampf gegen Jadvige einzuschwören. Ansonsten kann auch Jääni oder ein Chorsänger diese Aufgabe übernehmen.



## Rache für Wjassuula

Mantka Riiba betritt die Globule nicht, wähle darum einen Sprecher der Goblins aus, der sowohl den Helden als auch den verkaterten und mühsam erwachenden Bronnjaren die Umstände erklären kann, zum Beispiel Jääni oder Kuulara. Die Kandidaten reagieren sehr widerwillig auf die Entführung, darum können die Helden hier als Vermittler eine wichtige Rolle spielen. Letzten Endes ist der Kampf gegen Jadvige jedoch unausweichlich.

In der Globule sollen die Helden folgende Aufgaben bewältigen:

- die Natur der Globule und ihre Herausforderung verstehen
- die Kandidaten ebenso wie die Goblins auf den bevorstehenden Kampf einschwören und vorbereiten
- die Geisterritter und Jadvige selbst besiegen
- die Zauberwurzel Imjas Tiischa erobern, denn nur mit ihr kann Jadvige getötet werden



Die Kandidaten erfahren hier auch, dass sie nur einen Tag Zeit haben, um Imjas Tiischa zu erringen. Die Öffnung der Globule hat ihre Stabilität beschädigt, sodass sie danach kollabieren wird. Die Folgen sind schwer abzuschätzen, aber wahrscheinlich sehr unangenehm.

## Die Globule

In der Globule gelten alle Regeln wie üblich. Es herrscht durchgängig Dämmerung, nur erhellt durch blassgrüne und purpurne Lichtstreifen am Himmel. Du kannst den Helden Erschwernisse aufgrund schlechter Sicht auferlegen (Regelwerk Seite 239).

## Erwachtes Land

Zunächst befinden sich die Helden, ebenso wie die Bronnjaren und Goblins des Roten Chors, in einem

urtümlichen Wald. Es riecht erdig schwer, der Boden ist weich und sumpfig, ein scharfer Wind weht durch die raschelnden Wipfel, große Findlinge liegen herum. Bäume und Pflanzen sind größer als üblich, ihre Dornen länger und ihr Duft intensiver.

Diese wilde bornische Landschaft, wie sie beim Höhepunkt des Erwachens ausgesehen haben mag und vielleicht schon bald wieder aussehen wird, bildet einen mehrere Meilen breiten Ring um das Gebäude im Zentrum der Globule. Zahlreiche zwei- und vierhäuptige goblinische Wächterstatuen sind ebenfalls ringförmig innerhalb der erwachten Natur angeordnet. Eines der Zweihäupter steht in unmittelbarer Nähe zu dem Ort, an dem die Helden die Globule betreten haben.

### Die Kapelle

Jadvige hat das große Ritual in der Kapelle der Löwenburg durchführen wollen, und diese wurde mit einigen angrenzenden Räumen in den Limbus geschleudert. Das Gebäude ist von der umgebenden Natur bedrängt, wird aber von keinem Ast und keiner Ranke berührt. Die Kapelle erstreckt sich über zwei Geschosse und ist vollständig erhalten, die angrenzenden Räume sind in der Mitte auseinandergerissen worden und bilden auf Höhe des Obergeschosses Balkone in zwei Richtungen. Von hier führen jeweils schmale Türen auf die Galerie der Kapelle. Das Dach war ursprünglich ziegelgedeckt, ist aber in Teilen eingestürzt. Ebenerdig erreicht man die Kapelle durch die Tür zwischen den zerrissenen Räumen.

Im noch gut erhaltenen **Innenraum** steht ein großes Kohlebecken mit rondianischen Verzierungen sowie ein großer Opferstein, um den ein knappes Dutzend Skelette liegen. Das Becken, der Stein und der Fußboden sind mit einer dunkelbraunen Schicht aus getrocknetem Blut bedeckt. Ansonsten finden sich Stühle, Bänke und liturgisches Gerät wie Räucherschalen, Statuetten und Geißeln sowie Alltägliches, Tintenfässchen, Pergamente und Zinngeschirr.

An den Wänden sind verwitterte Fresken zu sehen: Rondra als stolze Kriegerin im Zentrum, zu ihrer Linken Famerlor als löwenhäuptiger Drache, daneben Graquulos als geflügelter Löwe; zur Rechten Kor als Mantikor, daneben ein Stier.

Der Stier ist mit *Götter & Kulte +1* als der orkische Kriegsgott Brazoragh oder der Dämon Karmoth zu erkennen.

### Vor der Schlacht

Die Goblins des Roten Chores drängen nun zum Angriff auf Jadviges Zuflucht. Sie sollen die Herrscher der Menschen bei der Eroberung der Imjas Tiischa unterstützen und wurden zu diesem Zweck von der Kunga Suula sorgfältig ausgewählt.

Die auf Seite 23 aufgeführten Goblins des Roten Chors sind über die Hintergründe der Entführung und der bevorstehenden Schlacht im Bilde und können hier eingesetzt werden, um fehlende Informationen nachzuliefern. Sie machen zudem deutlich, dass nun eine wichtige Aufgabe für alle Anwesenden bevorsteht: die



Zauberwurzel Imjas Tiischa zu erobern, um das erwachende Land zu stärken und gegen den Namenlosen vorzugehen.

Der Eindruck des erwachten Landes und der bevorstehende Kampf zwischen Goblins und Rittern sowie die Verderbtheit Jadviges sollen die Kandidaten zu weisenen Herrschern in der Zukunft machen, insbesondere im Hinblick auf die Verwendung Imjas Tiischas.

Hinweise von den Goblins sind im Folgenden kursiv vorangestellt.

### Die wahre Jadvige

Die folgenden Informationen kannst du nun vermitteln. Einiges davon kann auch schon vorher als Spekulationen aus Bisminkas Zirkel, durch das Blaue Buch, Gespräche mit Mantka Riiba oder ganz konkret durch Aussagen der Goblins zur Verfügung stehen.

- ◆ Nach der Schlacht von Wjassuula brachte Jadvige Imjas Tiischa an sich, das magische Zepter der Kunga Suula, mit dem sie Zugriff auf die Macht des Landes erhielt.
- ◆ Jadvige diente dem Namenlosen. Mit seiner Hilfe konnte sie Imjas Tiischa nutzen.
- ◆ Jadvige nutzte die Zauberwurzel, um dem Land Lebenskraft zu entziehen und sie sich selbst einzuverleiben, sodass sie tatsächlich ewige Jugend erlangte.
- ◆ Als sie sich anschickte, dem Land alle seine Kraft zu rauben, um es dem Namenlosen darzubieten, stoppte die Kunga Suula dieses Ritual. Sie schnitt den Teil aus der Löwenburg heraus, in dem Jadviges Frevel stattfand, und versetzte ihn in eine Globule, eine magisch erschaffene Nebenwelt.
- ◆ Dabei behielt Jadvige Imjas Tiischa, mit der sie dort keinen Schaden anrichten konnte. Die Kunga Suula konnte oder wollte Jadvige jedoch nicht völlig besiegen.
- ◆ Nun fordert der Vorgang des Erwachens, dass die Zauberwurzel zurückgeholt wird – und zwar von den „Häuptlingen der Glatthäute“, die nach der Interpretation der Kunga Suula heute die Hüter des Landes sein sollen.
- ◆ Dass die Kandidaten in die Globule entführt werden, dient auch ihrer Aufklärung: Wie die Globule wird auch das Land aussehen, wenn das Erwachen seinen Höhepunkt erreicht. Und wie Jadvige ergeht es allen, die Imjas Tiischas Macht missbrauchen.

### Goblinische Heldengeister



»Haben Helden mitgebracht, in Zaubersteinen!«

Je nachdem, wie am Ende von **Das Blaue Buch** mit den Insignien der Vierhäupter im Korsforst verfahren wurde, können sich auch diese in der Ausstattung der Goblins befinden. Wurden sie an der Blutklippe zurückgelassen, hat die Kunga Suula sie an sich gebracht. Auch Thezmar Alatzer kann sie herausgegeben haben, nachdem er überzeugt wurde, dass sie im Kampf gegen Dienner des Namenlosen helfen können. Haben die Helden jedoch dafür gesorgt, dass die Insignien z. B. in einem Tempel unter Verschluss gehalten werden, musst du

entscheiden, ob das erfolgreiche Verbergen wichtiger ist als die Unterstützung, die die Helden durch die Goblingeister bekommen können.

Die Geister können Geschichten über Jadviges Schandtaten gegen Goblins und Norbarden berichten sowie den größten Frevel, den sie in Wjassuula beging. In der bevorstehenden Schlacht können sie den Helden zudem Boni wie in **Das Blaue Buch** verleihen, indem sie in ihre Körper einfahren.

Ein Geist bleibt höchstens 3W6 KR lang in einem Heldenkörper und kann diesen Vorgang dreimal wiederholen. Verlässt der Geist den Körper, verfallen auch alle Boni, die über dem möglichen Maximum des Helden liegen. Die Boni, welche die Geister verleihen, sind unterschiedlich:

- ◆ **Vermögender Fürst:** +2 RS, +8 Reiten, +8 Kriegskunst, +4 Willenskraft
- ◆ **Kräftiger Krieger:** Hauptwaffe +3 AT, +3 TP, +4 Körperbeherrschung, +4 Klettern
- ◆ **Guter Gelehrter:** alle Erschwernisse durch Umgebung (Licht, Gelände, Einengung) halbiert, +4 Willenskraft
- ◆ **Fruchtbarer Vater:** +2 Verteidigung, +4 INI, +8 Selbstbeherrschung

### Gemeinsam sind wir stark!

»Sagt, dass wir alle Gefährten sind!«

Die Bronnjaren sind kurz nach ihrem Erwachen überrascht und verärgert. Auch nach den etwas verworrenen Erläuterungen bleiben mit Aussicht auf einen Kampf gegen uralte und verfluchte Theaterritter, noch dazu an der Seite von Goblins, gewisse Vorbehalte bestehen. Gleichwohl wird den Kandidaten angesichts der Umgebung und der vielen erwartungsvollen Rotpelze schnell klar, dass es sich um keine gewöhnliche Entführung handelt.

Dies bietet eine Gelegenheit für Helden, eine große Ansprache zu halten und Bronnjaren wie Goblins auf den gemeinsamen Kampf einzuschwören.

**Schlachtverlauf:** Mit einer Probe auf **Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)** +1 können die Zuhörenden motiviert oder gar begeistert werden. Mit QS 1-3 erhalten sie während der bevorstehenden Schlacht einen Bonus von +1 auf Würfe für den **Schlachtverlauf** (Seite 58), mit QS 4-5 +2 und bei QS 6 +3.

 Hierdurch können die Helden so viel Vertrauen schaffen, dass die Kandidaten sie zu Anführern des Angriffs bestimmen – schließlich haben sie schon Erfahrung im Kampf in Globulen. Hierüber kannst du aber auch einen Konflikt inszenieren, insbesondere zwischen Alderich von Notmark und Nadjescha von Leufurten.

### Die Kraft des Erwachens

»Nehmt Zauberwaffen aus Natur, nehmt Früchte, aber erst kurz vor Kampf!«

Die Goblins beginnen sich zu bewaffnen. Dazu sägen und schneiden sie sich Äste von den Bäumen und Sträuchern und sammeln scharfe Steine. So entstehen in kurzer Zeit taugliche Knüppel, Holzspeere und Steinmesser. Sie folgen damit einer Anweisung der

Kunga Suula. Daher bieten sie diese Waffen auch den Helden und Kandidaten an, die möglicherweise ohne Ausrüstung entführt wurden.

 Die Gewächse der Globule können besondere elementare Eigenschaften haben. So gelten sie nicht als profane, sondern als magische Waffen im Kampf gegen die Geister und Jadvige.

Auch die Früchte und Pilze, die hier wachsen, können die Kämpfer unterstützen, sind sie doch von der Kraft des Erwachens erfüllt. Sie nähren wie üblich, haben aber auch stärkende und berauschende Wirkung. Die Goblins bevorzugen die rohen Früchte.

Mit ihnen kann aber auch ein Trunk hergestellt werden, dessen Wirkung 10 Minuten anhält. Du kannst eine weitere Probe auf *Pflanzenkunde* verlangen, um die Anzahl der Portionen festzulegen (QS), oder es reicht für alle Helden und Bronnjaren.

#### Probe auf *Pflanzenkunde* – 3

1 QS – KK +2  
2 QS – KK +2, KO +2,  
3 QS – KK +4, KO +4, Immun gegen *Schmerz*

 Bei 1-2 auf 1W20 erhält man zudem den Status *Blutrausch*, der mit *Selbstbeherrschung* +1 unterdrückt werden kann. Verspeist man die Früchte und Pilze direkt, erhält man KK +1 und verfällt bei 1-8 auf 1W20 in *Blutrausch*. Die Goblins nehmen sich ausreichend viele Früchte und Pilze, um sich vor der Schlacht zu stärken.

#### Rote Steine

»Wir haben drei mal drei Steine aus der Roten Sichel, Imithridias Macht für eure Waffen!«

Eine mit einem solchen Stein geschliffene Klingenwaffe wird karmal aufgeladen. Sie erhält für 1W6 Tage einen

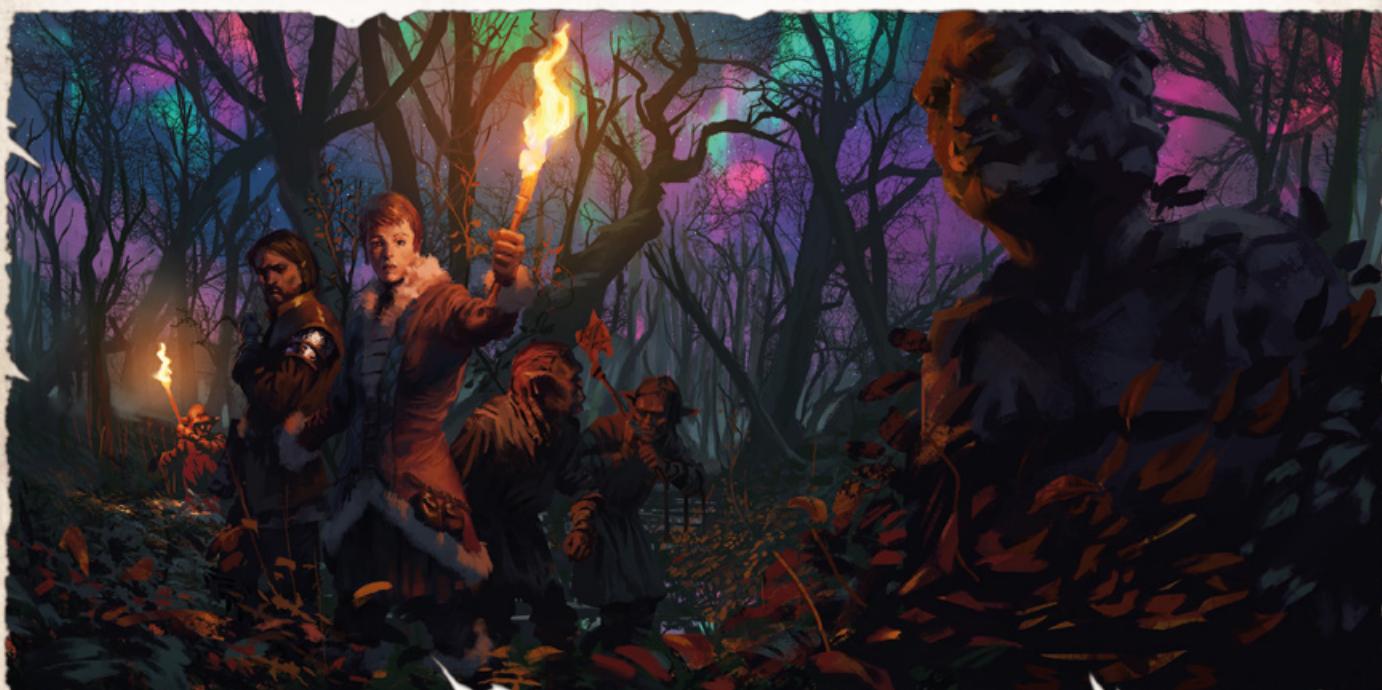
leicht rötlichen Schimmer und kann Dämonen verletzen. Gegen Geweihte und Dämonen des Namenlosen richtet eine solche Klinge +1 TP an und gewährt +1 AT. Gegen einfache Kultisten, Ratten oder Spinnengetier wirkt diese Stärkung jedoch nicht. Der Stein kann einmal binnen 7 Tagen zum Verbessern einer Waffe eingesetzt werden. Die Helden können ihre eigenen Waffen verbessern und die restlichen Steine den Bronnjaren oder Goblins überlassen.

 Die Helden konnten solche Steine bereits in **Der Weiße See** und **Der Schwarze Forst** bekommen sowie in **Der Grüne Zug** einsetzen, um die Schwerter des Nordens zu bergen.

#### Zwei- und Vierhäupter

»Richtiger Weg entlang der Wächter, im Kreis!« Die Wildnis ist nicht einfach zu durchqueren, genau genommen ist es mit fast hundert Leuten nahezu unmöglich durch das enge Dickicht zu marschieren. Doch das Zweihaft, an dem sich die Helden und der Rest der kleinen Streitmacht befinden, weist den Weg. Seiner Blickrichtung können sie folgen, und obwohl sich der Bewuchs und das Gelände augenscheinlich nicht von der übrigen Umgebung unterscheiden, fällt die Fortbewegung auf diesem Weg leicht, wie entlang eines magischen Bandes. Die Helden müssen drei weitere Zweihäupter passieren, bis sie an ein Vierhaupt gelangen und dessen Blickrichtung ins Zentrum der Globule folgen können.

 Du kannst den Helden Proben auf *Wildnisleben* -4 und *Körperbeherrschung* -4 abverlangen, wenn sie durch das Dickicht wollen und bei jeder misslungenen Probe 1W3 SP auswürfeln. Zudem schaffen sie nur QS x 50 Schritt pro Probe. Entlang der Mehrhäupter ist der Weg deutlich leichter, die Proben sind um 3 Punkte erleichtert. Pro Probe wird die Entfernung zwischen zwei Mehrhäuptern bzw. der Kapelle zurückgelegt.



# Angriff auf die Burgruine

Nachdem die Helden, Bronnjaren und Goblins ausgerüstet sind und den Weg zur Kapelle gefunden haben, steht die Schlacht bevor. Etwa ein Dutzend der Geisterritter aus dem Gefolge Jadviges stehen dauerhaft um die Kapelle und bewachen ihre Herrin. Die Vegetation reicht bis an die Kapelle heran, ist auf den letzten 50 Schritt aber deutlich weniger ausgeprägt, sodass die bevorstehenden Kämpfe in einem eher offenen Wald stattfinden.



Wenn die Helden einen Plan entwickelt haben, in dem sie sich anschleichen, können sie einen oder zwei Geisterritter angreifen, bevor die Schlacht entbrennt.



Die Goblins stärken sich frühzeitig mit den erwachten Früchten, sodass einige in Blutrausch verfallen und wild voranstürmen und Schlachtpläne zunichtemachen.

## Die Schlacht

Auf der Seite der Helden stehen 5 Bronnjaren und voraussichtlich 80 Goblins, auf der Gegenseite kämpfen insgesamt 20 Geisterritter. Haben die Helden Olko in der Stadtühne nicht stoppen können, sollten deutlich weniger Goblins mitkämpfen (50 statt 80). Wenn du den Helden aus erzählerischen Gründen weitere Figuren zur Unterstützung an die Seite gestellt hast, kannst du hier entsprechend die Anzahl der Geisterritter ebenfalls erhöhen.

Auf den Balkonen oder auf dem Dach der Kapelle schwingt Jadvige die Zauberwurzel Imjas Tiischa. Mit ihrer Macht kann sie zerstörerische Effekte auf dem Schlachtfeld erzeugen, berstende Felsen, splitternde Stämme und umstürzende Bäume. In erster Linie hat dies allgemeine Effekte im Schlachtverlauf (siehe Tabelle). Willst du diese Angriffe gezielt auf die Helden ausführen, kannst du von 2W6 TP ausgehen, die sich auf 1W3 Ziele verteilen. Es ist möglich auszuweichen oder mit einem Schild zu parieren.

**Schlachtverlauf:** Mit einer Probe auf *Kriegskunst (Feldschlacht)* +1 können die Helden ihre Truppen besser einsetzen. Mit QS 1-3 erhalten sie während der Schlacht einen Bonus von +1 auf Würfe für den **Schlachtverlauf**, mit QS 4-5 +2 und bei QS 6 +3.

Für den gesamten Schlachtverlauf kannst du die besiegenen Kämpfer auf beiden Seiten notieren, um das Kräfteverhältnis im Blick zu behalten. Dabei überleben die Bronnjaren in jedem Fall, entweder weil die Helden dazwischengehen oder sich die Goblins im Notfall auf sie werfen und mit ihren Körpern schützen.

Sobald die Helden die Geisterritter besiegt haben, können sie Jadvige gegenüberstehen. Sollte sich das Schlachtenglück gegen die Helden wenden, oder wollen sie sich an der Schlacht nicht beteiligen, können sie sich auch direkt zu Jadvige begeben. Die Möglichkeiten dafür werden in den folgenden Abschnitten erläutert.

## Schlachtverlauf

Ab der dritten KR kannst du in jeder Kampfrunde würfeln, wie sich das Schlachtenglück entwickelt. Das Ergebnis dieses Wurfes kann durch passende Aktionen der Helden in den jeweiligen Szenen modifiziert werden. Die meisten Ergebnisse beeinflussen den jeweils nächsten Wurf auf dieser Tabelle.

## 1W20 Auswirkung Modifikatoren

Wurf	Ergebnis	Nächster Wurf
1-4	Ein Bronnjar oder 5 Goblins sind besiegt.	+2 auf den nächsten Wurf
3-8	3 Goblins sind besiegt.	+1 auf den nächsten Wurf
9-12	Beide Seiten belauern sich.	-
13-16	Ein Geisterritter ist angeschlagen.	-1 auf den nächsten Wurf
17-20	Ein Geisterritter wird besiegt.	-2 auf den nächsten Wurf

## Modifikatoren

Ereignis	Bonus/Malus
Ansprache	+1 bis +3
Kriegskunst	+1 bis +3
Jadvige kann ungestört agieren	-2
50 statt 80 Goblins	-2

## Haselstrauch und Eibenzweig

»Dort ist Nuss, können Frau auf Haus beschließen!«

Im Bewuchs um die Burg sind *Muppi Festumske* (Seite 24) mehrere übergroße Haselsträucher und Eiben aufgefallen. Angesichts der schwer erreichbaren Jadvige schlägt er den Helden vor, sie mittels der biegsamen Stämme unter Beschuss zu nehmen. Einige Goblins können von den Truppen abgezweigt werden, und ausreichend Seile sind vorhanden, um größere Steine abzufeuern. Allerdings muss ein Held die Koordination übernehmen und kann nicht gegen die Geisterritter kämpfen.

Jede KR muss der Held eine um 4 erleichterte FK-Probe auf *Bögen* oder *Armbüste* schaffen, um Jadvige in der laufenden KR abgelenkt zu haben. Gelingt die Probe in 3 KR in Folge, zieht sich Jadvige ins Innere der Kapelle zurück. Alternativ können die Helden auch einen Goblin zu Jadvige katapultieren, der sie für 1W6 KR ablenken kann. Schließlich können sich die Helden auch selbst zu Jadvige schleudern lassen. Bei der Landung erhalten sie jedoch 3W6+4 TP, die um QS x 2 aus *Körperbeherrschung (Springen)* +1 reduziert werden. Anschließend können sie Jadvige erfolgreich ablenken und bekämpfen.

## Durchbruch zu Jadwige

Es gibt auch die Möglichkeit, durch geschickte Strategie einen Korridor zur Kapelle freikämpfen zu lassen. Diese Variante kannst du insbesondere dann verwenden, wenn deine Gruppe nicht besonders kampfstark ist oder du aus anderen Gründen die Schlacht gegen die Geisterritter kurz halten möchtest. Diese Option wird jedoch auch dann wichtig, wenn die Schlacht zu Ungunsten der Helden verläuft und sie nicht gegen die Geister ankommen. Prinzipiell kannst du die Verbindung zwischen Jadwige und ihren Gefolgsleuten illustrieren, indem die Geisterritter mehrfach Schlachtrufe wie »Für Jadwige sterben wir!«, »Für Jadwige, im Leben wie im Tod!« oder dergleichen rufen lässt.

**Durchbruch:** Das Manöver wird durch eine Probe auf *Kriegskunst (Feldschlacht)* +3 eingeleitet. Alle Helden, die sich durch den Korridor zur Kapelle begeben, erhalten jeweils 3-QS Passierschläge der Geisterritter. Mislingt die Probe, oder ist sie nur mit einer oder zwei QS gelungen, kannst du den Helden erlauben zu warten. Die nächste Probe auf *Kriegskunst* ist erst 3 KR später erlaubt.

**Umgehen:** Ein vollständiges Umlaufen des Kampfes ist ebenfalls möglich, aber zeitaufwändig. Ein Held benötigt 10 KR minus der QS aus *Körperbeherrschung (Laufen)* +1.

Schließlich treten die Helden Jadwige von Hummergarnen entgegen, der uralten und ewig jugendlichen Marschallin des Theaterordens. Die Bronnjaren sind voraussichtlich nach der Schlacht schwer angeschlagen und überlassen den Helden als erfolgreichen Anführern den Vortritt. Wahlweise kannst du den Helden aber auch weitere Kämpfer an die Seite stellen.



## Geisterritter

MU 14 KL 11 IN 11 CH 11

FF 11 GE 15 KO 13 KK 15

LeP 35 AsP – KaP – INI 13

SK 3 ZK 7 AW 12 GS 10

**Waffenlos:** AT 12 PA 7 TP 1W3 SP

RW lang

**Streitaxt und Schild:** AT 18 PA 12 TP 1W6+5 RW mittel

**Zweihänder:** AT 18 PA 7 TP 2W6+5 RW mittel

**RS/BE 6 / 0** (Plattenrüstung, die aufgrund der Körperlösigkeit ihres Trägers nicht behindert)

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Finte II, Rundumschlag I, Wuchtschlag II

**Talente:** Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 7

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Geist, humanoid

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Die Geisterritter agieren als eingespielte militärische Einheit und setzen historische Kampftaktiken ein. Sie schützen Jadwige, bis sie ver gehen, lassen sich aber in die Irre führen.

**Flucht:** flieht nicht

**Schmerz +1 bei:** kein Schmerz durch niedrige LeP\*

**Magiekunde (Magische Wesen) +0:**

QS 1: Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

QS 2: Eine gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.

QS 3+: Eine gefesselte Seele wird erlöst, wenn ihre Aufgabe vollendet oder ihr Band gelöst wird.

**Sonderregeln:**

**Zustände:** Geisterritter können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.

**Schaden:** Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden. Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron, Tairach), Waffen aus den Materialien der Globule und Waffen, die mit den Roten Steinen verzaubert wurden, erzeugen normalen Schaden. Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann der Rüstungsschutz abgezogen, anschließend halbiert.

**Immunitäten:** Geisterritter sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung. Auch sind sie immun gegen Gifte und Krankheiten.

**Liturgien:** Geisterritter können nur aus Liturgien des Namenlosen Nutzen ziehen.

**Magiesinn:** Geisterritter sehen durch einen Magiesinn. Sie brauchen kein Licht und keine Augen. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.

**Seelentreffer:** Verursacht ein Treffer so viele SP, wie der halbe Mut des Gegners beträgt oder mehr, verursacht er zusätzlich zum normalen Schaden eine Stufe *Verwirrung*.

**\*Schwerter des Nordens:** Treffer mit den Schwertern des Nordens verursachen jeweils eine Stufe *Schmerz*.



## Geisterritter

Die Gefolgsleute Jadviges sind seit ihren Lebzeiten treue Anhänger des Namenlosen und haben sich ihr bis über den Tod hinaus verpflichtet. Es handelt sich bei ihnen daher um gefesselte Seelen, aufgrund der starken namenlosen Einflüsse in der Globule jedoch mit einigen abweichenden Regeln. Sie verfügen über keinen eigenen Körper, vermögen es jedoch nicht, die Körper Lebender in Beschlag nehmen. Stattdessen nutzen sie ihre alten Rüstungen und Waffen, die sich wie von Geisterhand bewegen. Stirbt Jadvige, vergehen auch die Geisterritter.

## Jadvige von Hummergarben

### Jadvige von Hummergarben

MU 17 KL 13 IN 13 CH 12

FF 10 GE 15 KO 17 KK 15

LeP 100 AsP - KaP 40 INI 13

SK 2 ZK 3 AW 7 GS 7

**Marschallsschwert:** AT 18 PA 9

TP 1W6+6 RW mittel

**Imjas Tiischa (Linkshändig):** AT 13 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz  
RS/BE 6 / 0 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Beidhändiger Kampf II, Belastungsgewöhnung II, Berittener Kampf, Finte II, Kreuzblock, Klingengänger, Rundumschlag I, Tod von Links<sup>AKO164</sup>, Wuchtschlag II

**Vorteile/Nachteile:** Adel II, Altersresistenz, Geweihter / Arroganz, Unheimlich

**Talente:** Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Überreden 6, Verbergen 3, Willenskraft 8

**Liturgien:** Pech und Schwefel 12, Des Einen bezaubernder Sphärenklang 11

**Kampfverhalten:** Jadvige versucht, die stärksten Gegner auf ihre Seite zu ziehen und die Schwächen ihrer Gegner auszunutzen.

**Flucht:** flieht nicht

**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz

### Sonderregeln:

**Lebenskraft:** Jadvige ist durch massiven Einsatz von Imjas Tiischa verjüngt, aber durch Gewalt kann sie normal getötet werden. Gleichwohl verfügt sie über gute körperliche Eigenschaften und sehr hohe Lebensenergie.

**Imjas Tiischa:** Stiche mit der Wurzel übertragen die verursachten SP als LeP an Jadvige.

**Schaden:** Werden Waffen aus den Materialien der Globule und Waffen, die mit den Roten Steinen verzaubert wurden, gegen Jadvige geführt, gilt der angegebene Bonus (+1 AT, +1 TP).



## Pech und Schwefel (Liturgie)

**Probe:** MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

**Wirkung:** Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen.

Das getroffene Ziel erleidet  $2W6+(QS \times 2)$  Trefferpunkte Schaden. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Furcht*.

**Liturgiedauer:** 2 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** C

## Des Einen bezaubernder Sphärenklang

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkung:** Diese Liturgie des Namenlosen erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174) und ist dem Geweihten hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester es befiehlt. Alle 5 Minuten ist eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) erschwert um die QS der Liturgie erlaubt, um sich von der Beherrschung zu lösen. Auch zu Beginn der Wirkung ist diese Probe erlaubt.

**Liturgiedauer:** 1 Aktion

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Minuten

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** C

### Das Recht des Marschalls

Neben dem prächtigen Marschallsschwert (Werte wie Langschwert, mit folgenden Änderungen: +2TP, Wert der Waffe allein 400 D, symbolisch unbezahlbar) trägt Jadvige auch noch immer den Siegelring der Marschälle des Theaterordens.

Dies ist zunächst nur ein historisch interessantes Fundstück, Helden mit der SF Dokumentfälscher haben jedoch mit diesem Ring und den alten Pergamenten aus der Kapelle ganz besondere Optionen. Sie können beliebige Personen bzw. deren Vorfahren in den Theaterordens aufnehmen und so durch Vorlage des weitgehend authentischen Dokuments in den bornischen Adelstand erheben.

### Imjas Tiischa, die Zauberwurzel

**Aussehen:** eine zwei Spann lange, gewundene Eichenwurzel; glattgerieben, mit einem knubbeligen Knauf an einem Ende und einer Spitze am anderen

**Wirkung:** Die Wurzel kann große Mengen Lebenskraft aufnehmen und weiterleiten, insbesondere in Verbindung mit der Kraft des Landes. Magische Analysen sind sehr schwierig, sodass es wohl Jahre dauern wird, ihre Geheimnisse zu ergründen.

**Hintergrund:** Die Kunga Suula schuf sie einst, um gegen den Namenlosen und die Theaterritter zu kämpfen. Heute vermutet sie, dass dies der falsche Weg war und die Verbindung zum Land auf andere Weise hergestellt werden muss.

**Schicksal:** Imjas Tiischa wird in Jassuula verbleiben (Seite 62).

### Jadviges Ende

Sobald die Marschallin getötet wird, vergehen auch ihre Gefolgsleute, die nur durch ihren Treueschwur über den Tod hinaus existiert haben. Aus dem toten Körper Jadviges wachsen in Windeseile Ranken, sprengen die Fliesen des Fußbodens und formen ein schmales und niedriges Tor, dahinter gräuliches Wabern und eine Erdhöhle. Dies ist der Ausgang aus der Globule, die langsam beginnt zu kollabieren.

## Nachklang

Das Abenteuer ist bewältigt, doch gibt es noch ein Aufeinandertreffen der Helden mit der Kunga Suula, in dem letzte Fragen beantwortet werden können und in die Zukunft des Bornlands geschaut wird.

Die Helden können noch alles untersuchen und einsammeln, was sie möchten, doch früher oder später wird sich die Globule auflösen und mit ihr alles, was sie enthält. Das Tor führt derweil nicht zurück in die Löwenburg, sondern nach Jassuula, wo die Helden, die Bronn-jaren und die Goblins von der Kunga Suula erwartet werden.

»Die Wurzel hat hier ihren Platz, in dieser Höhle, wo die Geister des Landes am Stärksten sind. Die Kraft zu nehmen war falsch, sie hier zu spüren aber ist wahr. Bringt eure Zauberweiber herbei, sie können hier lernen. Das Land ist ein Geheimnis, vielleicht findet ihr die Wahrheit. Ab heute ist das euer Krieg.«



Nun ist es Aufgabe der Helden, die Wurzel feierlich, und bezeugt von den Kandidaten, in den Boden zu stecken, woraufhin sich ihre Stränge schnell mit dem Boden verbinden und ein kleines, unbekanntes Bäumchen mit frischer Kraft erblühen lassen – inmitten des unterirdischen Dämmerlichts. • ○ .....

• An dieser Stelle soll noch einmal endgültig deutlich werden, was die Eroberungen der Theaterritter damals für das Reich der Kunga Suula bedeutete. Die Namenlosen Horden, die aus dem Ehernen Schwert nach Aventurien drängten, verlangten der Wehrhaftigkeit der Goblins alles ab, als ihnen von Süden und Westen die Theaterritter in den Rücken fielen. Damals entschied die Kunga Suula, den Krieg gegen die Menschen verloren zu geben und ihr Volk gegen den Namenlosen zu opfern, um das Land zu bewahren (siehe Seite 5). Doch das ist Vergangenheit.

• Wollen die Helden die Zauberwurzel behalten, um deren Kräfte wie Jadvige zu nutzen, ist das erst nach einer Weihe des Namenlosen möglich, der ihnen die nötigen Geheimnisse einflüstern kann.

### Der Thron der Kunga Suula

Hinter dem Tor über Jadviges Körper liegt die Höhle, in der einst der Thron der Kunga Suula wurzelte, die zentrale Kulthöhle ihres Königreiches. Doch davon finden sich bis auf einige Wandmalereien von Wildschweinen und uralten, getrockneten Blutspritzern keine Spuren mehr. Auf einem glatten Felsen kauert eine nackte, uralte Goblinfrau und scheint gerade erwacht, als die Helden die Höhle betreten. Es handelt sich um Mantka Riba, die den Anwesenden im Zweifel auch offenbart, dass sie die Kunga Suula ist. Dabei lässt sie aber offen, ob sie diesen Namen nur wie einen Titel trägt oder tatsächlich eine unsterbliche Zauberin ist.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Die Ratte ist erlegt!« Zufrieden streichelt sich die Goblinfrau über den nackten Bauch. Sie streckt sich und blickt streng in die Runde.

»Suulak haben Nacka Racht vertrieben, Ritter haben Suulak vertrieben. Ritter haben Nacka Rachtis Werk getan und Imjas Tiischa geraubt. Hier wurde die Wurzel dem Land genommen, hier muss sie wieder dem Land gegeben werden!« Sie deutet an, die Wurzel in die Erde zu stecken.



Heute müssen die Bronnjaren verstehen, dass die gegenwärtigen Bewohner des Landes die Pflicht haben, es zu verteidigen. Darum wurde beim Heiligengang vor einigen Jahren der Keim des Landes *Vae Aethernja* in Firunen geborgen, und darum sollen die gegenwärtigen Bewohner hier die Zauberwurzel *Imjas Tiischa* hüten.

Die Kunga Suula kann nun weitere Fragen beantworten und erläutern, doch warten hier Geheimnisse des Landes auf ihre Nachfolgerinnen, die sie selbst nie ergründen konnte.

### Die Walstatt von Jassuula

Die Höhle liegt unter einem Hügel, der als Walstatt von Wjassuula bekannt ist. Einst stand hier eine gewaltige Eiche, doch heute wachsen Blutulmen auf dem Hügel. Haben die Helden die Zauberwurzel mit der Erde verbunden, bietet sich ihnen ein beeindruckendes Bild, sobald sie die Walstatt verlassen. Trotz des winterlichen Wetters tragen die Blutulmen, ebenso wie umstehende Eichen, Ebereschen und Satuariensbüsche, bunte Blätter und frische Triebe. Aufgetürmte Schädel, die hier in den letzten Jahren häufig gefunden wurden, zerfallen. Freundliche Geister erheben sich, fruchtbare Wachstum beginnt vor der Zeit und wird die karge Umgebung im kommenden Frühjahr aufblühen lassen. Das Erwachen erstarkt.

### Nach Festum!

Es ist etwa eine Meile nach Süden bis zum kleinen Dorf Jassuula (150 Einwohner, 1 Bronnjarin mit Knappe,

Schrein von Firuns Tochter Ifirn; extrem viele Heiligenbildchen und Bewohner, die Goblins und ihre Götter fürchten). Die Leibeigenen machen große Augen, als die Helden, einige der berühmtesten Bronnjaren und einige Dutzend Goblins das Dorf erreichen und sich nach schnellen Transportmitteln nach Festum erkundigen. Ein Wagen ist schnell gefunden und bespannt. Ab dem Örtchen Balgerick kann auf ein Flusschiff gewechselt werden, sodass es nur wenige Tage bis Festum ist und die Adelsmarschallswahl knapp, aber pünktlich erreicht wird.

### Der Lohn der Mühen

Neben der Entlohnung mit derischen Schätzen und jeder Menge Ansehen erhalten die Helden für das Erlebte je nach Erfolg bis zu 50 Abenteuerpunkte.

Episode	AP
<b>In Festum am Wahlkampf teilgenommen</b>	3
<b>Leudara unterstützt oder bekämpft</b>	1 pro Szene (1-10 AP)
<b>Olkos Pläne vereitelt</b>	12
<b>Jadvige besiegt</b>	10
<b>Zum Abschluss der Kampagne</b>	15

# ANHANG



## Die Zukunft des Bornlandes

 Die unmittelbare Gefahr durch die Horden des Namenlosen aus den Walbergen und jenseits davon wurde bereits in **Die Silberne Wehr** gebannt. Nun konnten auch die letzten Versuche des Dreizehnten, unmittelbar auf die Geschicke des Bornlandes zu wirken, unterbunden werden. Doch einige Fragen bleiben offen. An dieser Stelle soll ein kleiner Ausblick auf die nahe Zukunft des Bornlands gegeben werden sowie das Schicksal einiger seiner Bewohner.

### Jadiges Bezwinger

Die Bronnjaren, die an der Schlacht in der Globule teilgenommen haben, werden ihre Erfahrung ganz unterschiedlich bewerten. Unabhängig vom Ergebnis der Wahl verfolgen die Kandidaten aber auch weiterhin eigene Ziele:

**Alderich von Notmark** wird historischen und mystischen Studien nachgehen, um mehr über das Erwachen zu erfahren, und wie es seiner Macht nützen mag.

**Nadjescha von Leufurten** und **Linjan von Elenau** widmen sich weiterhin der Politik, versuchen die Bronnjaren untereinander zu versöhnen. Öffentlich tritt Nadjescha als Gegnerin Leudaras auf, doch Linjan baut vorsichtig einen guten Kontakt zu Kors Tochter auf, denn trotz der vergangenen Ereignisse sind beide sicher, dass das Bornland wehrhafter werden muss.

**Gewinja von Ilmenstein** versucht Zelda zurück in die Familie zu holen und hofft, dem Haus Ilmenstein mit Hilfe der mächtigen Hexe wieder mehr Einfluss zu verschaffen. **Zelda** interessiert sich derweil nicht für Politik und Adelshäuser, sondern will sich den Zugriff auf die magischen Orte des Landes sichern, insbesondere Imjas Tiischa.

**Prinz Joost von Salderkeim** sucht weiter Nähe zu bürgerlichen Kräften, um die Vorbehalte gegen seine Verbindungen zu Stoerrebrandt auszuräumen. Auch seinen Kontakt mit Mantka Riiba verstärkt er, durchschaut aber ihre Tarnung immer noch nicht. Er erhofft sich perspektivisch weitere Erkenntnisse aus der goblinischen Vergangenheit und profitiert geschäftlich vom Einsatz der Goblins in neuen Manufakturen.

**Jucho von Elkinnen** wird weiterhin mit Helden trinken, Geschichten erzählen und ihnen Aufträge erteilen, immer mit dem Ziel, das Land, sein Erwachen und die Gefahr aus den Bergen besser zu verstehen.

Alle werden den Besuch in der Globule, und was sie dort und in Jassuula erlebt haben, geheim halten. Man einigt sich auf eine gemeinsame Sprachregelung, die Andeutungen über unbedachte Taten im Rausch beinhaltet, und deren genauen Wortlaut auch die Helden mitbestimmen. Von ihnen erwartet man eine gewisse Diskretion, um den

Ruf der Theaterritter und der Kandidaten zu schützen und niemanden über die Kunga Suula zu ängstigen. Auch wirkt man in seltener Eintracht gemeinsam darauf hin, dass der Widderorden gestärkt und die Wacht an den Walbergen und bis nach Notmark ausgebaut werden kann.

Für einige Zeit werden die Kandidaten ihre persönlichen Ziele der Bedrohung unterordnen, doch Jahre werden vergehen und der Sinn mag sich wandeln.

### Das Erwachen

Das Land wird wilder, Wälder und Sümpfe drängen mehr denn je darauf, Pfade und Straßen, Hütten und Häuser wieder in Besitz zu nehmen. **Thezmar Alatzer** wird in den nächsten Jahren zum führenden Gelehrten für diese Phänomene werden und trotz seines hohen Alters bei bester Gesundheit bleiben.

Der **Ahorn von Firunen** wird allmählich im ganzen Land als gesegneter Ort betrachtet und zum Ziel vieler Pilger. Die Landbevölkerung sieht darin vor allem ein Wunder der gnädigen Peraine, ein Symbol für Wachstum und Fruchtbarkeit. Andere schreiben es Tsa oder Rondra zu. Die Hexen des Bornlandes betrachten ihn als Geschenk Sumus, als Manifestation der Elemente oder des Erwachens. Die besonders Kundigen ahnen seine Bedeutung als Keim des Landes, dessen Kraft den Kontinent gegen dunkle Mächte schützt.

Die Bedeutung der **Walstatt von Wjassuula** bleibt weitgehend verborgen. Mit Einverständnis der an der Schlacht beteiligten Bronnjaren widmen sich in Zukunft die **Zibiljas** der Norbarden sowie die **Hexen** der Bewachung und Erforschung des ehemaligen Throns der Kunga Suula und der wachsenden Imjas Tiischa, allen voran die Wortführerinnen aus Bisminkas Zirkel: **Bisminka von Jassula**, **Fetanka Jantareff** und **Zelda von Ilmenstein**. Hier wird es zahlreiche Konflikte geben, untereinander sowie mit anderen Zauberinnen und Würdenträgerinnen wie Bite Barvedis, Urjelke aus Baldrom oder neugierigen Gildenmagieren.

### Die Erleuchteten des Blutes

**Leudara** nimmt den Rondratempel von Firunen in Besitz und arbeitet von hier aus an der Verbreitung ihres Kultes. Der Bruch mit der Rondrakirche ist in absehbarer Zeit nicht zu kitten, weshalb Kors Kult vor allem in den Freien Städten Zuwachs erhält, wo bürgerliche Kräfte vorherrschen. Langfristig entwickelt er, und mit ihm das bornische Söldnerwesen, beträchtliche militärische Schlagkraft, von der sich sowohl Rondrianer als auch Adlige zunehmend bedroht fühlen.

Die Tempelweihe und auch die offizielle Weihe Leudaras zur Kor-Geweihen wird derweil noch auf sich warten lassen.

# FESTUM

## Hafen (S01)

- HA01 Adelmarschall-Gulnitz-Bastion
- HA02 Zollbrücke
- HA03 Hafenmeisterei
- HA04 Admiral-von-Seweritz-Schule
- HA05 Philmor Osts Konzerthalle
- HA06 Festumer Colonialcompagnie
- HA07 Redaktionshaus der Allgemeinen Schiffsglocke
- HA08 Haus der Efferbrüder

## Altstadt (S02)

- AS01 Drachenbrunnen
- AS02 Marktgericht
- AS03 Haus des Adelmarschalls
- AS04 Thalusa-Kontor
- AS05 Haus der Bernsteinschneider
- AS06 Kontor der Mada Basari
- AS07 Al'Anfa-Haus
- AS08 Grangorer Haus



100 Schritt

- AS09 Nordlandbank
- AS10 Haus des Freibunds
- AS11 Rathaus
- AS12 Klande-Kontor
- AS13 Khunchom-Haus
- AS14 Gesandtschaft Maraskan
- AS15 Redaktionshaus der Festumer Flagge

## Neu-Jergan (S05)

- NJ01 Blutige Pagode
- NJ02 Werkstatt der Schmiedin Sulasajida
- NJ03 Stoffdruckerei Abendschleier
- NJ04 Palast Frumolds

## Jodekspitze (S06)

- JS01 Bunter Leuchtturm

## Am Seeufer (S07)

- SE01 Villa Surjeloff
- SE02 Villa Stoerrebrandt
- SE03 Haus Lamertien

## Prähngardt (S08)

- PG01 Gesandtschaft des Kalifats
- PG02 Turm des Schweigens

## Mauergärten (S09)

- MG01 Hohe Festumer Kavaliersakademie
- MG02 Garnison

## Gerberviertel (S10)

- GE01 Häutereturm
- GE02 Krämerladen Sulriks und Viks

## Zwielichtberg (S11)

- ZW01 Henkershaus
- ZW02 Beobachtungsturm

## Oberer Hafen (S12)

- OH01 Stoerrebrandts Zeughaus
- OH02 Trockendock
- OH03 Städtische Papiermanufaktur
- OH04 Stellmacherei Stoerrebrandt

## Neustadt (S03)

- NS01 Erzhort der Draconiter

## Hesindendorf (S04)

- HE01 Halle des Quecksilbers (Magierakademie)
- HE02 Zinnober-Laboratorien
- HE03 Drachenmuseum
- HE04 Therbûnitenspital
- HE05 Niederlassung des Roten Salamanders
- HE06 Städtische Konzerthalle
- HE07 Konzil der Künste
- HE08 Festumer Stadtbüchne



FESTUMER BUCH



**G01** Schänke 'Riff der verdorrenden Kehlen' (HA)  
**G02** Taverne 'Zum Bären' (HA)  
**G03** Markthotel (AS)  
**G04** Schenke 'Halle des Quacksalbers' (HE)  
**G05** Taverne 'Die sieben damischen Elche' (HE)  
**G06** Schänke 'Tempel von Rum und Grog' (HE)  
**G07** Taverne 'Zwei Masken' (HE)  
**G08** Gasthaus 'Freies Maraskan' (NJ)  
**G09** Hotel 'Zur Quelle' (PG)  
**G10** Gasthaus 'Lavaitzis' (MG)  
**G11** Herberge 'Zur Elchschaufel' (MG)  
**G12** Goblin-Taverne (GE)

**T10** Borontempel (JS)  
**T11** Bethaus des Rastullah (PG)  
**T12** Perainetempel (PG)  
**T13** Ifirns Wintertempel (PG)  
**T14** Tempel der Löwin (Rondra) (MG)  
**T15** Tempel der Mokoscha (MG)  
**T16** Firuns Jagdtempel (GE)  
**T17** Tempel des Fuchses (Phex) (OH)  
**T18** Tempel des Erdfeuers (Ingerimm) (OH)

**A01** Gerberei Sakuuskas Söhne (GE)  
**A02** Baerjans Hütte (GE)  
  
**T01** Kors Altar (HA)  
**T02** Hafentempel des Efferd (HA)  
**T03** Tempel des Swafnir (HA)  
**T04** Tempel des Neuen Lichts (Praios) (AS)  
**T05** Travias Wildganstempel (AS)  
**T06** Tsatempel (NS)  
**T07** Tempel des Wissens (Hesinde) (HE)  
**T08** Tempel der Freude (Rahja) (HE)  
**T09** Rur-und-Gror-Tempel (NJ)



## Der Rote Chor – Theaterritter 6

von Daniel Heßler und Niklas Forreiter

Festum im Firun 1040 BF. Die Adelsversammlung zieht Bronnjaren aus allen Landesteilen an. Adelsmarschallin Nadjescha hofft, im Amt bestätigt zu werden, während sich namhafte wie skurrile Rivalen in Position bringen. Zeitgleich macht ein neuer Kult des Kor von sich reden, dessen Anführerin den Helden nur zu gut bekannt ist und dessen Verbindung zum überwunden geglaubten Korsmal-Bund lange unklar bleibt. Als es zu grausigen Morden kommt, werden schnell die üblichen Verdächtigungen ausgesprochen. Doch genauere Recherchen zwischen selbstgefälligen Adligen, eigensinnigen Goblins und der Festumer Unterwelt eröffnen ein anderes Bild.

Im sechsten und letzten Teil der Theaterritter-Kampagne können die Helden ihre Erkenntnisse über das Erwachen und die Zukunft des Landes mit den Weisen und Mächtigen diskutieren. Während Pläne für eine ungewisse Zukunft geschmiedet werden, gehen sie im geschäftigen Festum auf Verbrecherjagd und werden mit dem Erstarken neuer bürgerlicher und religiöser Kräfte konfrontiert. Erst als sie sich der letzten Zeitzeugin des Theaterordens stellen, verstehen sie die wahre Funktion des Roten Chors und finden den Schlüssel zur Macht wie auch zur Zukunft des Landes.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden, die sich für die Stadt Festum, die Zukunft des Bornlands und den Adelsmarschall interessieren.

**Genre:** Stadtabenteuer

**Voraussetzungen:** Verständnis für die Konzepte Stadt, Adel und Gesetz; Bereitschaft, sich für die gesellschaftliche Ordnung einzusetzen; Bekanntheit bei bornischen Adligen, Verbindungen in Festum und ein grundsätzliches Interesse für Musik sind von Vorteil

**Ort:** Stadt Festum

**Zeit:** Firun 1040 BF

**Komplexität (Spieler/Meister):** mittel / hoch

**Erfahrung der Helden:** kompetent / meisterlich

**Wichtige Fertigkeiten:**

Gesellschaftstalente



Kampf



Wissenstalente



Lebendige Geschichte



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

US25310PDF



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)