

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Das ist mein Ring!

Autor: Johannes Scheiwe, vartasamena@gmx.net

Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Sant Ascanio auf der Insel Token, 1027 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 14

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Das ist Mein Ring!

Eine Rollenspielvorlage für das Schwarze Auge



Anzahl Spieler: Für drei bis fünf eher unerfahrene Helden.

Dauer: Je nach Ausgestaltung zwischen einem und drei Spielabenden

Ort: Sant Ascanio auf der Insel Token

Zeit: So ca. 1027 BF + oder -

Anforderungen: es wird viel gelaufen und geredet, und sicher auch etwas gerauft. Blut sollte jedoch keines fließen und Geister treten auch nicht auf.

„Klappentext“

Frisch vom Schiff (die Verpflegung bestand in erster Linie aus Bohnen) gekommen, lassen sich die Helden im sonnenverwöhnten Sant Ascanio treiben – ein Ausflug wird sich sicher lohnen – schließlich wollen sie etwas bleiben. Ein Gang über den Markt scheint genau das Richtige, um die Stadt ein wenig kennenzulernen. Hühner schnattern, Gecken gackern, hübsche Esquiras flanieren und führen ihre neue Garderobe spazieren... Da verändert eine scheinbare Zufallsbegegnung all ihre Pläne.

Inhalt

Worum geht's?	2
Schauplatz der Handlung:	2
Los geht's.....	2
Lohn der Mühen	6
Dramatis Personae	6
Nicht ganz so dramatische Personen.....	8
Kneipen, Gasthäuser und andere Sehenswürdigkeiten auf der Karte	8
Ein Wort zu den Schatzkarten	9

Worum geht's?

Dieses Abenteuer kann zum einen für sich stehen, dann spielt es wie unten beschrieben in Sant Ascanio, aber es eignet sich auch zum „Vorschalten“ vor eine Kampagne, wenn Helden in einer größeren Stadt Abenteuer erleben sollen und sich dort noch nicht genügend auskennen („Erwerb“ von Ortskenntnis), eine gewisse Bindung an bestimmte Personen gewinnen sollen („Erwerb“ von Verbindungen oder Verpflichtungen) und vielleicht auch noch etwas Erfahrung vorneweg brauchen) oder sich schlichtweg vor Beginn der Rettung Deres etwas kennenlernen sollen. In diesem Fall läßt es sich leicht als „Stadt-X Kennenlern-Abenteuer“ umarbeiten. Es müssen dann einfach die entsprechenden Personen ausgetauscht werden, der Handlungsfaden als solcher sollte sich leicht einweben lassen.

Voraussetzung für das Abenteuer ist, daß einer der Helden einen Ring oder ein ähnliches Schmuckstück hat, welches ihm sehr am Herzen liegt. Bei einem Schwertgesellen würde sich etwa sein Siegelring anbieten. Ideal wäre natürlich ein magischer Ring...

Alternativ (aber erfahrungsgemäß weniger motivierend) kann es sich um ein „Abenteuer-Artefakt“ handeln, welches die Helden jemandem (hier bietet sich dann der Statthalter oder ein anderer Auftraggeber an) überbringen müssen.

Schauplatz der Handlung:

Die Helden befinden sich auf dem Marktplatz in Sant Ascanio, der lebenslustigen Hauptstadt der horasischen Cron-Colonie Südmeer im tiefen Süden. Das Klima ist angenehm, die bescheiden aber stetig florierende Stadt mit ihren weiß getünchten Holzhäusern und spitzgiebligen Dächern (Jaja, der Monsun erfordert seine Berücksichtigung im Baustil) erscheint den Helden nach der langen Seereise wie ein Paradies. Das Leben pulsiert und die Sonne lacht, Hühner schnattern, Gecken gackern, hübsche Esquirias flanieren und führen ihre neue Garderobe spazieren...

Los geht's...

...da wird einem der Helden im Gepränge und Gedränge des Marktplatzes ein teurer, ihm sehr ans Herz gewachsener Ring gestohlen – durch die bewährte Anrumpeltechnik eines Diebespaars (Botios und Barmus: einer schiebt – der andere diebt...). Den Diebstahl bemerkt der Held entweder unmittelbar danach oder kurze Zeit später (Sinnenschärfe+5) Falls die Helden behaupten sollten, das gute Stück sei gar nicht am Finger sondern „sicher“ am Boden des Rucksacks verstaut gewesen – in diesem Fall wurde halt sein Rucksack schmählich aufgeschlitzt.

Bemerken die Helden nicht den eigentlichen Diebstahl, so bekommen sie doch auf jeden Fall die etwas überhastete Flucht eines der Diebe mit (das es zwei sein müssen, sagt ihnen allenfalls eine Sinnenschärfe+5, aber Dieb Nummer Zwei ist auch schon zu weit entfernt, um ihn einzuholen). Es schließt sich eine wilde Verfolgungsjagd quer durch die Marktstände an (gackernde Hühner in Kisten - in denen Stiefel stecken bleiben, krachend kollabierende Marktstände, Rutschpartien auf Pferdeäpfeln und zu Boden gefallener Marktware, Kollisionen mit sich daraufhin drehenden Leiterträgern.) Einigermmaßen hinterher sollte nur der erste verfolgende Held kommen – der Rest läuft in die unterschiedlichsten, eben erwähnten Hindernisse und prallt zudem früher oder später in einige Leute. Der mit dem niedrigsten SO rammt einen Gardisten, Prospero Rundbauch (beleibt), der mit dem höchsten SO prallt mit einer jungen Dame von Stand zusammen und landet mit ihr zusammen in einem Eierstand - falls ihm jedoch eine umstandsgemäß erschwerte Körperbeherrschungsprobe+5 gelingt landet eben nur sie darin...

Sowohl der Gardist wie auch die Dame finden deutliche Worte – je nach Rollenspiel schleppt der Gardist den „Tagedieb“ wegen „böswilligen Herumlungerns“ oder „mutwilliger Störung des öffentlichen Friedens“ auf die Wache (*Ha, Pursche! Hwas ist das für hein Betragen gegenüber der Staatsgewalt?!*) oder nicht und fordert die Dame (Sajina von Rote-Brechten, Rapiertträgerin) den „Tölpel“ für das nächste Morgengrauen zu einem Duell (*„Um die siebte Stunde im Feenhain, Schwerter!“* - bis zum ersten Blut natürlich nur) oder läßt sich den Schaden auf andere Weise wieder gut machen. (Allerdings ist ein Errol-Flynn-inspiriertes Fechtduell im Morgengrauen für einen „Kämpfer“ in diesem Abenteuer wahrscheinlich die einzige Möglichkeit zu brillieren.)

Optional (aber angeraten): Das Duell im Morgengrauen: Kommt es am nächsten Morgen im Feenhain zu einem Duell, so sind natürlich Sekundanten mitzubringen. Sajina bringt Lieutenant Josephina von Stackwitz-Bruecken mit, der Held wahrscheinlich einen anderen Helden. Dann muß der Perimeter abgeschritten werden, die Waffen gezeigt, die wehenden Mäntel den Sekundanten zugeworfen werden. Vorstellung des (hoffentlich nicht notwendig werdenden) Medicus. Alles schön förmlich... Der Meister sollte das Duell in unblutige Bahnen lenken und die Ausdauerregeln Zuhilfe nehmen: Jede Aktion kostet AU. (Er kann sich dabei etwa an das „Entkleidungsfechten“ aus dem Kinofilm Zorro oder ähnlichen „Kampfsituationen“ aus Errol Flynn-Filmen anlehnen) Um dem Helden den Kampfmodus nahezubringen: Gelingt Sajinas erste Attacke, so fegt sie dem Helden den sicherlich vorhandenen Hut vom Kopf...

Die geschädigten Standbesitzer wenden sich ebenfalls lieber (laut lamentierend selbstverständlich) an die Helden (weil von denen zumindest einige so aussehen dürften, als ob sie bezahlen könnten) als an die von den Helden beschuldigten Diebe – die zudem gerade nicht griffbereit sind. Mittels geschickter Verhandlungen kann man die Zahlungen jedoch auf wenige Silber begrenzen...

Währenddessen rennt und rennt der vorderste Held hinter dem Dieb und seiner Habe her. Der Dieb versucht, in die Unterstadt zu entkommen und dort, hinter einer Hausecke wartend, den Helden mittels einer „Wäscheleine“ oder einem gestellten Beinchen endgültig abzuhängen. Aber da er zwar ein geschickter Dieb, jedoch kein guter Raufer ist, verliert er sicherlich diesen Kampf, wobei er sich allerlei improvisierter Waffen wie einer leeren Kiste, eines Topfes etc. bedient. Hat der Held ihn endlich überwunden, kommt (natürlich wie immer zu spät) ein atemloses Paar Gardisten angekeucht, bereits mieser Laune, weil sie an einem so sonnigen Tag rennen mußten. Der Dieb (Botios heißt der zerlumpete Kerl) hat den Ring natürlich nicht mehr – er gesteht aber, ihn seinem Kumpel Barmus weitergegeben zu haben. Die Wache nimmt ihn daraufhin mit, um ihn als Störer des Marktfriedens in den Pranger zu schließen. (Aber vorher müssen sie sich zur Abkühlung erst einmal den Inhalt ihrer Wasserflaschen über den Kopf gießen)

Optional, gefällt manchen, aber nicht allen Spielern: Falls der „Tagedieb“ und die anderen Helden den angerempelten Gardisten Prospero nicht besänftigen konnten, landet der entsprechende Held neben dem gefassten Dieb am Pranger – was eventuell ein angenehmes Gespräch à la „Warte nur wenn ich hier raus bin...“ gibt. Eventuell sammeln sich auch ein paar Marktbesucher mit dank der Hatz nicht mehr verkaufsfähiger Ware zu einem Wettwerfen... (was aber nicht zu lang ausgespielt werden sollte)

Mit der Verfolgung von Barmus gibt sich die dem Herzinfarkt nahe Wache allerdings nicht ab. („Der läuft uns schon *schnauf* beizeiten vor die Füße.“) Die Helden können jedoch – und die Wache legt es ihnen nahe - Anzeige beim an sich hilfsbereiten Statthalter Therich Motram (Tollpatsch) erstatten, was sie einige Stunden kosten und sie in den Genuß seiner Katastrophenauslösefähigkeit bringen wird. Statthalter Therich Motram empfängt sie nach einer etwas längeren Wartezeit freundlich und nimmt ihren Fall auf. Aber eine Fahndung schreibt auch er nicht aus. Es passieren in Sant Ascanio leider schlimmere Dinge als geklaute Ringe. Die Wache wird jedoch nach dem Übeltäter Ausschau halten. Sicherheitshalber gibt er den Helden (wie schon der Kommandant der Wache) noch eine Warnung vor gefälschten Schatzkarten mit, mit denen Piraten gutbetuchte Arglose zu entlegenen Plätzen locken...

Die Helden müssen sich also allein auf die Suche machen. Aufgrund ihres Gassenwissens klappern sie einige (oder je nachdem auf Anhieb die richtigen) Kneipen ab (hier läßt sich bei prinzipiell rauflustigen Helden auch ohne weiteres eine kleine Streiterei mit auf dem Markt angerempelten Bauern, Seeleuten oder Gecken anzetteln) und siehe da: in der *Sau & Feder* erblicken sie Barmus, der gerade mit zwei Mädchen käuflicher Zuneigung im Arm sich des Lebens erfreut – beim Anblick der Helden aber sofort versucht das Weite zu suchen. Seine Flucht durch die Hintertür endet auf dem maroden Latrinendach und die Helden müssen ihn eine Etage tiefer aus seiner Zwangslage befreien.

Den Ring hat er nicht mehr. Er hat ihn an einen Krämer namens Briegel Einohr in der Langbartgasse versetzt, der bekannt dafür ist, keine überflüssigen Frage zu stellen. Die Helden können den Dieb wieder ins Loch stecken, ihn am ausgestreckten Arm zur Wache schleifen oder ihn laufen lassen... Er hat an Geld ungefähr 30% des Ringwertes bei sich (falls die Helden ihm sein Bares abnehmen)

Briegel Einohr hat schon zu. Je nach Laune und Rechtsverständnis akzeptieren die Helden das oder versuchen ihn trotz seiner beiden sofort anschlagnenden Wachhunde heraus zu klingeln (oder

versuchen gar einzubrechen) Wie auch immer das ausgeht (und hier läßt sich einiges improvisieren.) Der massiv schwerhörige Briegel Einohr hat den Ring ebenfalls schon verkauft (Was!? Was für ein Ding hab ich gesehen? Ach, Ring? Ja sagt das doch gleich. Ihr müßt schon deutlich artikulieren, junger Mann, sonst kann euch ja kein Mensch verstehen! Ihr wollt also einen Ring kaufen? Ich? Ja ich kaufe auch an! Ach so, *ich* habe einen Ring gekauft. Ja, aber warum interessieren euch anderer Leute Ringe? Ach, geklaut soll der sein. Beim gütigen Phex! Sowas!“) Von den Helden zur Auskunftsbereitschaft überzeugt (denn mit der Wache will er nichts zu tun haben) „erinnert“ er sich daran, den Ring an zwei Juweliere verkauft zu haben, die ihren Laden am Markt haben.

Optional (Wenn die Helden nach dem Abenteuer noch etwas die Gegend erkunden sollen): Da Briegel Einohr ansonsten ziemlich geschäftstüchtig ist, verkauft er den Helden vielleicht zum Sonderpreis von 2 Goldstücken eine alte, aber qualitativ hochwertige Seekiste, die einem Steuermann gehört haben soll. („Ich konnte ja nicht ahnen, daß der Ring geklaut war. Aber ich sage euch was: Ich gebe euch Rabatt! Was sagt ihr dazu?“) In deren doppelten Boden können die Helden dann eine echte (oder auch falsche) Schatzkarte finden...

Sie gehen am nächsten Morgen (falls es nicht schon der nächste Morgen ist) zu den Juwelieren, aber auch die haben – wie die Helden und Spieler wahrscheinlich ahnen - den Ring bereits verkauft. Juni und Aleni Schlieffen sind beide ausgesprochen hübsch, lispeln aber ziemlich deutlich. Sie wundern sich zunächst über das breite Interesse an dem Ring, sind aber aufrichtig erstaunt, daß der Ring gestohlen ist. Auch sie stellen nicht viele Fragen – aber Briegel Einohr ist ihnen als ehrlich bekannt (sie sind etwas naiv). Sie haben den Ring – ein sehr schöner Ring übrigens – an einen reichen Kaufmann namens Bornos Bleibtreu verkauft, der sein Kontor am Feenplatz hat. Eigentlich wollte ihn ein junger Edelmann kaufen, hatte aber nicht genug Geld dabei. Kurz darauf kam Bornos Bleibtreu vorbei, sah den Ring und kaufte ihn gleich. Er war kaum weg, da tauchte der junge Edelmann wieder mit dem Gold auf. Es tut ihnen schrecklich leid. (Und nein, den Namen des jungen Edelmannes kennen sie leider nicht, falls die Spieler sich aus Vorsicht gleich an diesen wenden wollen ☺)

Der Kaufmann Bornos Bleibtreu (massiv übergewichtig, für einen Kaufmann eine erstaunliche Frohnatur) empfängt die Helden freundlich auf seiner Terrasse. Er hat den Ring (leider) doch noch dem jungen Edelmann, Alrus von Rote-Brechting) verkauft, weil der sein ganzes Herz an ihn gehängt hatte. „Der junge Mann wollte ihn seiner Angebeten schenken, und man soll der Herrin Rahja ja nicht im Wege stehen, nicht wahr? Ach, geklaut war der Ring – nein, wie soll man so etwas ahnen? Ich kann es kaum glauben! Juni und Aleni sind aber grundehrlich, bei denen habe ich schon mal meinen Geldbeutel vergessen. Für die beiden lege ich meine Hand ins Feuer. Wo ihr Alrus von Rote-Brechting findet? Hrummm! – keine Ahnung. Ich weiß aber zumindest wo er wohnt – er hat ein Anwesen in der Ulmenallee.“ Er gibt ihnen auch eine Wegbeschreibung und erzählt ihnen bei einem gesüssten Mohacca, wie Therich Motram sich – von einem Stuhl fallend auf dem er stand, um einem Marineliutenant den Begriff der „Vogelperspektive“ zu erklären - einmal aus Versehen selbst aus dem Fenster befördert hat. Glücklicherweise wachsen unter seinem Fenster dichte Buchsbäume. Und der brave Lieutenant, der ihn noch halten wollte, fiel neben ihn – aber sein Helm flog ihm, dem auf der Terrasse wartenden Bornos Bleibtreu – an den Kopf. Die Beule war die einzige Verletzung. Gut, daß er einen bornischen Dickschädel hat, Haha.

Es erweist sich, das Alrus nicht Zuhause ist. Dafür seine Schwester, die von einem der Helden in den Eierstand katapultiert wurde. Je nachdem, wie das erste Treffen lief, ist nun entweder ein Beleidigungsfechten, ein schnöder Rausschmiß oder eine Einladung zum Mohacca, bis ihr „kleiner Bruder“ zurück ist, fällig. Falls ein Duell schon am Morgen ausgefochten wurde, ist eine Einladung zum Mohacca anzuraten.

Ihr „kleiner Bruder“, der bald von einem Ausritt zurückkommt, entpuppt sich als kräftiger junger Mann mit hoffnungsvollen blauen Augen,. Er läßt sich zwar einigermaßen leicht überzeugen, daß der Ring gestohlen ist („Wie, was? Ich hab ich bei den Juwelieren Juni und Aleni Schlieffen gesehen! Die würden niemals...“) aber das nächste Problem kommt für die Helden nicht unerwartet. Er hat den Ring nicht mehr. Er hat ihn seiner Angebeten geschenkt, Jasmina Sherilee zu Preudeln (Vergeßlich). Es ist ihm unendlich peinlich, einen gestohlenen Ring verschenkt zu haben, aber eine bessere Lösung, als den Helden vorzuschlagen, ihn zurück zu stehlen, fällt ihm nicht ein. Schließlich kann er unmöglich den Ring zurückfordern. Außerdem ist sie die Mätresse des Statthalters, Therich Motram. (Sollten die Spieler langsam die Befürchtung bekommen, daß der Meister den Ring nie herausrücken wird, so sollte er ihnen Mut machen: Sant Ascanio ist keine so große Stadt, der Ring ist zu teuer/zu klein um ihn einzuschmelzen, im Prinzip müßte er schon auffindbar sein usw.)

Es ist nicht sicher, daß die Helden (manchmal sind Helden entsetzlich rechtschaffen...) diesem Vorschlag folgen. Falls sie es doch tun, so können sie etwas Zeit bei der Beobachtung verbringen. Ansonsten beschließen sie vielleicht, bei Esquiria Jasmina vorzusprechen... Wie dem auch sei: Beim Ausbaldowern des Anwesens oder auch beim Besuch der hübschen jungen Dame unter einem kreativ erdachten Vorwand („Wir hatten einen Brief für euch, haben ihn aber verloren...“) können sie feststellen, daß dort gerade ein Einbruch stattgefunden hat... Die Stadtgarde ist da und nimmt umständlich Anzeige auf.

Optional, paßt aber gut rein: Befindet sich unter den Helden ein Einbrecher, der sich endlich mal auf eine im wahrsten Sinne des Wortes zünftige Kletterpartie freut, so kann der Meister ihn auch den Einbruch bei Esquiria Jasmina „durchziehen“ lassen und ihm Jarf den Affen zeitlich knapp von der anderen Hausseite zuvorkommen lassen. Für einen solchen kletterfreudigen Helden liegt auch ein Grundriß des Anwesens bei. (Dem Meister sei ans Herz gelegt zu bedenken, daß Kletterern auf schmalen Simsens allerhand Getier begegnen kann: Katzen, Tauben etc.)

In diesem Fall sollte Jarf es beinahe „vermasseln“, sprich das ganze Haus aufwecken und beinahe erwischt werden, so daß der Heldeneinbrecher sich zunächst im Kleiderschrank verstecken muß und sich erst im entstehenden Trubel davonstehlen - und vielleicht noch ein „Andenken“ „wegfinden“ kann. Jarf jedoch sollte möglichst nicht genau erkannt werden, und den Ring gibt es dann trotzdem bei Briegel Einohr.

Sollte Jarf auf seiner Flucht von zu gut aufpassenden Helden geschnappt werden, sollte der Meister – sofern glaubhaft möglich - einen Komplizen einführen, der mit der Beute dieses eine Mal noch davonkommt. Wenn alles nichts hilft, können die Helden Jarf natürlich auch hier schon schnappen, wobei sie dann natürlich eine Erklärung für ihr nächtliches Herumlungern haben sollten. Aber die Esquiria Jasmina nimmt ja so schnell nichts übel...

Nun können die Helden bereits auf ihr gesammeltes Gassenwissen zurückgreifen und werden sicherlich auf die Idee kommen, den Hehl... Krämer Briegel Einohr zu überprüfen. Und wie das Glück es will, dieser lamentiert gerade lautstark gegenüber einem abgerissenen Kerl (Jarf der Affe oder sein Kumpan Geno), daß er diesen Unglücksring nicht kaufen will, egal wie schön und wertvoll er sein mag. „Nein, auch nicht für drei Dukaten. Ich will ihn nicht haben. Das Ding bringt nur Unglück. Du kannst ja versuchen, den Ring *diesen Herrschaften dort* anzudrehen.“

Der Kerl gibt angesichts der Helden sofort Fersengeld. Er hastet ins Gassengewirr, gefolgt von den Helden, die ihm, nun da sie die Stadt schon ein wenig kennen, versuchen können den Weg abzuschneiden. Aber auch hier kommt es wieder zu Komplikationen und Kollisionen. Die Helden müssen über einen auf einer engen Brücke steckengebliebenen Heuwagen klettern, vielleicht rammen sie an geeigneter Stelle wieder ihre jeweils alten Bekannten: Der mit dem niedrigsten SO den Gardisten Prospero Rundbauch, der gerade Frühstückspause machen wollte. („Na das ist doch... Heda Pursche! Was fällt Heuch heigentlich hein!), der mit dem höchsten SO prallt erneut mit Sajina von Rote Brechten zusammen und kippt sie (und falls ihm keine Körperbeherrschung+5 gelingt auch sich selbst) in einen kleinen Fluß. (Sie steht auf, triefnaß und schaut ihn einfach nur an. „Ihr schon wieder! Nun lauft schon und fangt euren Dieb!“) Die Helden rennen und rennen... und diesmal fangen sie ihn – entweder durch ein schönes Zangenmanöver, durch das klassische Ausprobieren (falls er sich auf einem Hinterhof in großen Tontöpfen versteckt hat) oder notfalls durch „schnödes“ Einholen. Und er hat noch Esquiria Jasminas Schmuckkästchen bei sich. Mit dem Ring darin. Sie können es kaum glauben. ☺

Die Beute können sie nun Esquiria Jasmina zurückerstatten, die sie dafür lobt und ihnen gerne den Ring überläßt. (Sofern sich diese Frage überhaupt stellen sollte.) Zusätzlich bekommen sie eine Belohnung vom Statthalter für die Rückerstattung von Esquiria Jasminas Schmuck (einen hübschen Orden am bunten Band oder so etwas – bei der Gelegenheit sollte es zu einer letzten „Katastrophe“ kommen, ggf. kann hier auch ein Auftrag für ein Anschlußabenteuer erteilt werden.)

Ebenfalls optional (Falls die Helden wider Erwarten von der Jagd noch nicht genug haben): Der Ring ist doch nicht im Schmuckkästchen, nur einer der ihm recht ähnlich sieht. Den Ring des Helden hat Esquiria Jasmina abgelegt, weil sie ihn eigentlich an Alrus zurückgeben wollte, nachdem sie erkannte, daß es ein sehr wertvoller Ring war. Aber dann hat sie ihn verlegt - sie weiß jetzt nicht mehr genau wo. Sie könnte schwören, daß sie ihn auf einem Tischchen in einem Schälchen hat liegen lassen. Es ist ihr natürlich sehr peinlich. Die Helden hören genau in diesem Moment eine Elster keckern. Daraufhin werden die Helden sicher fragen, ob das Fenster vielleicht auf war und es in der Gegend Elsternnester gibt. Ja, die gibt es. Sogar recht nahe bei ihrem Anwesen. Es gibt zwei in Frage kommende Nester, und beide befinden sich auf hohen Bäumen, die über einen größeren, idyllisch gelegenen Weiher reichen. Auf die Bäume kommt man mit Klettern +7, und mit einer weiteren wieder runter. Im ersten Nest sind ein hübscher Ohrring, ein kleiner goldener Löffel und allerlei Tand. Aber nicht *der* Ring. Der ist erst im zweiten Nest, zusammen mit einem blauen Strumpfband.

Bei einem Sturz landet der Held übrigens durch Äste gebremst unbeschadet im Wasser. Am Grund des Teiches sieht er etwas glitzern – ein Ring, wie er feststellt... Im Sonnenlicht sieht es so aus, als wäre er mit Runen versehen... ein wahrer Schatz, das perfekte Geburtstagsgeschenk. (Es handelt sich aber „nur“ um einen Ring mit einer wiederaufladbaren Ladung Feuerbann. Die Runen werden sichtbar, wenn der Ring stark erhitzt wird. Auslösung: Steckt am Finger und Temperatur steigt auf über 100 Grad Celsius)

Lohn der Mühen

Vom Meister gibt es als Lohn der Mühen 120 AP und ein paar spezielle Erfahrungen, aufgrund der wilden Hatz wahrscheinlich in Athletik, Körperbeherrschung oder gar Akrobatik, gegebenenfalls im gesellschaftlichen Bereich Überreden („Rück sofort den Ring raus!“) oder Überzeugen („Das ist wirklich mein Ring, man hat ihn mir nur geklaut und ich hol ihn mir grad' wieder, ehrlich!“) oder auch beim Betören („Das Eidotter paßt wunderbar zum weizenblond eures samtweichen Haares, edle Dame.“)

Dramatis Personae



Therich Motram, Statthalter der Vizekönigin (Tolpatsch, verursacht Unfallketten) Ein noch junger, ungemein tölpischer, freundlicher Mann von großem persönlichem Mut und hoher Kreativität. Er wurde nach Sant Ascanio strafversetzt, weil er am Tage vor seiner Ernennung der Mätresse eines Herzogs auf die Schleppe getreten war. Es war ein Kleid von Alanfaner Schnitt, beidseitig bis über die Hüfte geschlitzt und das Rückenteil riß einfach ab - woraufhin auch der Rest herunter glitt. Tags darauf hatte Therich sein Ticket. Eigentlich sollte er wegen besonderer Verdienste befördert werden...

In seinem Büro befindet sich auf seinem langen Besprechungstisch neben Unmengen von Pergament auch eine Art Sandkasten, auf dem mit Bauklötzen Sant Ascanio aufgebaut ist. Therich unterlaufen am laufenden Band Mißgeschicke, die meist Kettenwirkung entfalten: Also wenn er etwa einen Trinker anstößt, verschüttet dieser sein Getränk auf seinen essenden Nachbarn, der daraufhin zusammenschreckt und dabei jemanden mit seiner Gabel piekt...

Davon abgesehen ist Therich Motram ein innovativer und fähiger Administrator, der Stadt und Bürgern zu Wohlstand und Frieden verhilft, und den (nicht zu nah) bei sich zu haben die Vizekönigin Nandora ya Strozza (der die Helden kaum begegnen werden) sehr schätzt. Er hat irgendwie etwas einnehmendes und wohlmeinendes an sich, daß es selbst den meisten Opfern seiner Ungeschicklichkeiten unmöglich macht, ihm diese übel zu nehmen.



Ordo Ulmhaupt: Hauptmann der Wache, ein dürrer Städter, kämpft den aussichtslosen Kampf gegen Korruption und das Verbrechen, hat meistens schlechte Laune, keinen Humor und leidet unter jedem Wetter. Warnt gutsituierte Neuankömmlinge vor verdächtigen Schatzkarten.



Prospero Alrik Rundbauch: Feldwebel der Stadtwache, hilfsbereit, wenn angesprochen, vorausgesetzt, Leute rempeln ihn nicht an und er muß sich nicht zu schnell bewegen.

Juni und Aleni Schlieffen (lispeln) Die hübschen jungen Juwelierinnen betreiben einen Laden am Markt. Zumeist fertigen sie den Schmuck selbst, aber sie kaufen auch Ware an. Da sich viele Glücksritter in Sant Ascanio herumtreiben, haben sie sich abgewöhnt, zu viele Fragen nach der Herkunft eines nicht ganz zum Träger passenden Stückes zu stellen, lautet doch die Antwort meist: „Habe ich in einer echsischen Pyramide neben einem Skelett gefunden. Ehrlich!“

Bornos Bleibtreu (Eine wohlbeleibte Frohnatur) Handelt mit Nordlandwaren und genießt ansonsten das Leben im Kreise seiner zahlreichen Familie in seinem Kontor am Feenplatz. Raucht Zigarren und erzählt gerne deftige Anekdoten und andere Schoten. (Es reicht aber, wenn der Meister den Spielern erzählt, das Bornos die Helden mit einer solchen beglückt. Niemand will die Geschichte von Esquiria Jasmina und den Pfirsichen hören.) Er hat auch ein halbes Dutzend verdächtiger Schatzkarten, die er gerne zeigt.



Briegel Einohr (schwerhöriger Hehler) hat zwei kläffende Wachhunde (die er nicht unbedingt immer hört) und ein gutgehendes Geschäft, will aber normalerweise keinen Ärger mit der Wache weil er wieder mal einem Kunden wegen einer hübschen Sache zuwenig Fragen gestellt hat. Er hat seinen Laden in der Langbartgasse.

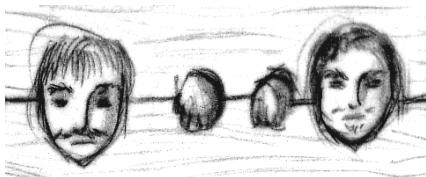


Esquiria Sajina von Rote Brechten: Eine stolze Fechterin mit Rapier und eng geschnürtem Bustier. Falls sie sich im Morgengrauen auf einer nebligen Wiese mit einem der Helden duelliert, sollte sie eine etwas bessere Attacke (+1) aber dafür eine schlechtere Parade (-2) haben, kämpft mit Ausfall, Entwaffnen und Finte. Wohnt in der Ulmenallee (in der allerdings nur Palmen wachsen) in einem großzügigen Anwesen. Schätzt keinen Eidotter in ihrem blonden Haar.

Esquirio Alrus von Rote Brechten: Ihr hoffnungsvoller kleiner Bruder, der sein Herz an Esquiria Jasmina gehängt hat. Einst, von Therich Motram auf einem Empfang angestossen, landete sie in seinen Armen und brach ihm das Herz, bevor sein Weinglas sich in ihr Mieder ergoß und anschließend ein Vorhang sie beide begrub.



Esquiria Jasmina Sherilee von und zu Preudeln die Mätresse des Statthalters. Eine sehr schöne, lebenslustige junge Frau, die ein entsetzlich schlechtes Gedächtnis hat. Jasmina ist praktisch unfähig, anderen Leuten etwas übel zu nehmen, ein Grund, warum sie es auch mit dem Statthalter aushält. Jasmia reitet und schwimmt gerne und gut und jagt gerne mit ihrer Balestra (hat aber noch nie auf einen Menschen geschossen und würde glatt daneben schießen – etwa wenn sie vom Balkon aus flüchtenden Einbrechern Kugeln hinterher schickt und nur Blumentöpfe und Statuen beschädigt...)



Botius und Barmus: Ohrfeigengesichter, die Ringe klauen. Haben Gesichter, die wie eine Mischung aus Wiesel und Waschbär ausschauen. Kommt es ans Raufen mit ihnen, sollten sie dem verfolgenden Helden klar unterlegen sein (AUTP-10, AT und PA jeweils –3).



Jarf der Affe: Ein fassadenkletternder Einbrecher, der nächtlicherweise jungen Damen ihr Schmuckkästchen klaut. Hat einen unsteten Blick, wie es sich für einen Langfinger schickt.

Jamoras Raguletto: Therich Motrams eifriger Sekretär, der die Helden zuvorkommend warten läßt: "Es tut mir unendlich leid meine Herrn, dem Herrn Statthalter ist ein kleines Mißgeschick zugestoßen (Die Helden haben wahrscheinlich etwas Klirren gehört), weswegen er sich umkleiden muß. Wünschen die Herrn vielleicht eine kleine Erfrischung und etwas zu knabbern? Wollen sie nicht auf der Seeterrasse warten, da ist Luft frischer... Wenn es euch beliebt, so haltet vielleicht etwas Abstand von jenem Fenster, oben stehen Blumentöpfe..." (Der Buchsbaum darunter sieht sowieso so aus, als wäre jemand aus dem Fenster gefallen...)

Nicht ganz so dramatische Personen

Alrik Murtas: Wirt des *Sau & Feder*. Eine Narbe quer über die Backe und ein blindes Auge passen nicht ganz zu seiner Herzlichkeit. War sicher früher ein Pirat.

Jumas Brinkencamp: Wirt des *Stolz & Vorurteil*, ein hervorragender Koch. Groß wie ein Thorwaler, glatzköpfig und von Tsa mit einer lauten Stimme ausgestattet. Warnt seine Gäste vor gefälschten Schatzkarten.

Melchior Gandaletta: Dicker Marktbeschicker. Hatte einen Eierstand, bis er einen Helden und eine Dame darin fand.

Fandek Balkenpfehl: Ein leicht erregbarer Mann, handelte mit Federvieh in hölzernen Verschlagen, ein Geschäft welches ordentlich ging, bis ein Held seinen Stiefel darin fing.

Lormion Sengelschrieb: Ein ehrlicher Fischhändler, der mit Heilbutt und Brassen handelte, bis ein Held über seine Ware wandelte.

Basciana Monovaporetto: Eine Obsthändlerin, von Phex gesegnet: Ihre Pfirsiche bekommen schon vom Vorbeirennen Druckstellen – die Helden wünschen, sie wären ihr nie begegnet.

Bofetta, Jasminas mohische Zofe. Eine Figur wie aus einer albanischen Komödie. Jung, naiv und redselig, falls die Helden das Anwesen auskundschaften wollen.

Darion Tastemann: Wirt des *Sinn & Sinnlichkeit*. Mischt ein Arrak-Tomaten-Krabbensaftgetränk, das einem die Sandalen auszieht. Ansonsten ein netter Mensch, wenn man ihm seinen Mundgeruch nachsieht.

Lieutenant Josephina von Stackwitz-Bruecken: Sekundantin von Sajina, falls es zu einem Duell mit einem der Helden kommt. Hat ein Gesicht wie eine bornländische Potte, tut Dienst in der kaiserlichen Marine und ist entsprechend stolz darauf.

Geno Staffetta: ein kleiner Stinkstiefel mit Fischaugen, steht für Jarf den Affen Schmiere. (Falls ein Kumpane benötigt wird, um die Beute aus Esquiras Jasminas Schlafgemach im Umlauf zu halten.)

Bokalos Tinfarina: Der Mann, der sich um das Phextempelchen kümmert. Wird er von ratlosen Helden nach gefundenen Schatzkarten oder Unterweltkontakten gefragt so warnt er dringend vor ersteren und bestreitet zweite zu haben.

Tomasco: Der Utulu-Diener von Bornos Bleibtreu (mit Turban, prächtigem Gewand und Knopf im Ohr, ganz wie der Sarottimohr), der die Helden empfängt und anmeldet. Allerdings mißt er mit Turban gut über zwei Schritt und kann Ponys hochheben... Glücklicherweise ist Tomasco ein sanfter und höflicher Mensch. Hat den gleichen Humor wie sein Brötchengeber.

Pietro de Macadamia: Erfahrener Apothekarius und Wundheiler, verdient sich ein einträgliches Zubrot als diskret anwesender Medicus (natürlich mit schwarzer Arzttasche) bei Ehrenhändeln.

Kneipen, Gasthäuser und andere Sehenswürdigkeiten auf der Karte

1. **Sau & Feder:** Eine gut besuchte Schenke in der Nähe des Hafens, in der auch mal die Fetzen fliegen. Es gibt sogar einen Kronleuchter, an dem man schwingen könnte. Der Hinterhof ist durch einen spitzen Staketenzaun versiegelt, das hintere Tor löblich verriegelt – lediglich über das marode Dach der Latrine scheint ein schneller Abgang möglich.
2. **Stolz & Vorurteil:** Eine qualitativ hochwertige Herberge, in der man sich gut von den Strapazen des Tages erholen kann. Mit angeschlossenem thalusischen Badehaus auf einer der Terrassen, von der man einen malerischen Ausblick auf die Oberstadt hat. Ein erwähnenswertes Gericht ist die gegrillte und mit Benbukkel gewürzte Ananas.
3. **Sinn & Sinlichkeit:** Trotz des Namens und eines rahjagefälligen Wirthausschildes eine durchaus anständige Schenke am Kaiserin-Amene-Platz, nahe einer der Brücken, wo Marktbeschicker sich von einem anstrengenden Tag erholen und auch mal Streit mit Leuten anfangen, die während einer Diebesjagd ihre Stände umwarfen.

4. **Die Residenz des Statthalters.** Hier residiert Therich Motram und lenkt die Geschicke der Stadt Sant Ascanio zum Besseren. Nicht zu verwechseln mit der Palastfestung der Vizekönigin.
5. **Die Wache am Markt:** Hier schwitzen die Gardisten und hoffen, daß sie sich um nichts kümmern müssen.
6. **Der Markt:** Hier haben die Helden und die von ihnen verfolgten Diebe ein Chaos angerichtet.
7. **Der Laden des Krämers Briegel Einohr** in der Langbartgasse: Im Erdgeschoß hat er seinen Laden, im Obergeschoss wohnt er.
8. **Das Kontor des Kaufmanns Bornos Bleibtreu** am Feenplatz:
9. **„Preziosen“ Der Laden der Juweliere Juni und Aleni Schlieffen** am Markt
10. **Das Anwesen der von und zu Rote Brechten** in der Ulmenallee
11. **Das Anwesen der Esqira von und zu Preudeln**, ebenfalls in der Ulmenallee (am teureren Ende) Dort wohnt Esqiria Jasmina mit ihrer Zofe und ihrem Gesinde. Das Anwesen ist unbefestigt, aber hinter der nur einen Schritt hohen Mauer von einem 3 Schritt tiefen Graben umgeben (ein sogenanntes Haha), der zwar in erster Linie verwilderte Selemferkel abhalten soll, aber auch von Eindringlingen leicht übersehen werden kann.
12. **Der Feenhain**, eine parkähnliche Fläche nahe dem Feenplatz, die ihren Namen der blütenreichen Fauna verdankt. Hier werden gerne Ehrenhändler ausgetragen. Diese werden unter gut erzogenen und gesetzestreuen Leuten von Stand nur bis zum ersten Blut gefochten. (Es gibt einen diesbezüglichen Erlaß der Vizekönigin, die etwas dagegen hat, daß sich ihre ehrpussligen Lieutenants gegenseitig umbringen anstatt Piraten zu jagen)
13. **Das Phextempelchen.** Sant Ascanio ist nicht so riesig, daß es sich einen großen Tempel leisten könnte, aber die Kaufleute und manch ein Pir... Seemann wissen schon, was sie dem Fuchs schulden. Ein ungeweihter Tempeldiener kümmert sich um alles, angeblich ist schon eine junge Akkolythin unterwegs hierher in die Verbannung... zu ihrer Berufung.
14. **Der Efferdtempel:** spielt in diesem Abenteuer wahrscheinlich keine Rolle, ist aber natürlich trotzdem da.
15. **Palastfestung der Vizekönigin:** Dito – Die Vizekönigin gibt sich nicht mit gestohlenen Ringen ab. Solange es nicht die ihren sind.
16. **Das Haus des Apothecarius:** Nur damit bekannt ist wo er wohnt.

Ein Wort zu den Schatzkarten

Die Schatzkarten, vor denen die Helden an jeder Straßenecke gewarnt werden, sind zunächst einmal nichts weiter als ein „running gag“, was den Spielern sicher auch spätestens nach der dritten Warnung aufgehen wird. Es bleibt dem interessierten Meister natürlich unbenommen, daraus ein Anschlußabenteuer zu machen: Sei es die Jagd auf Piraten (die etwa Esqiria Jasmina entführt haben, weil diese auf eine ihrer Schatzkarten hereingefallen ist) oder die Suche nach einem Schatz aufgrund einer seriös anmutenden Schatzkarte. Zu letzterem Zweck sei hier eine kleine Rätselkarte angehängt:

Bei Phexens Stein soll der Ausgang Deiner Reise sein
 Laß Dich begleiten von sieben Maiden,
 von allen anderen sollst Du scheiden.
 Lauf dreihundert Schritt wie der Pfeil fliegt
 Zum Ort, wo Efferds gesegnete Stelle liegt.
 Dort opfere Rhaja bis die Sonne sinkt
 und Dir der Pfad der Erleuchtung winkt
 Bahne Dir Deinen Weg in des Jägers Richtung
 Und finde des Aberglaubens Lichtung
 In doppelt gesegneter Tiefe gewinne das Gesuchte,
 was seinen Besitzer einst verfluchte.

Das heißt nicht mehr als: Gehe vom alten Tauschstein am Strand 300 Schritt nördlich bis zur Quelle, von dort sieben Schritte gen Osten und danach wieder nördlich bis zum („getürkten“) Tabupfahl, unter dem in vier Meter Tiefe der Schatz liegt. (in 2 Meter Tiefe liegt eine zerbrochene, leere Kiste und ein paar Münzen, um ungeduldige Sucher zu täuschen) Was der Schatz enthält (und von welcher Insel überhaupt die Rede ist) sei wiederum dem Meister überlassen und nicht Gegenstand dieses Abenteuers.

