

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Hängt die Mörder

Autor: Sebastian Degenhardt, SebastianDegenhardt@gmx.de

Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Vinsalt, Gegenwart

Dieses Abenteuer erreichte Platz 13

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-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Hängt die Mörder

von
Sebastian Degenhardt

ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3-5 Einsteiger-Helden

Das hier vorliegende Werk wurde erdacht und geschrieben von Sebastian Degenhardt (Juli, 2005). Ähnlichkeiten zu offiziellen oder anderen im Internet kursierenden Abenteuern sind zufällig und ungewollt. Es darf ohne die ausdrückliche Einwilligung des Autors nicht für gewerbliche Zwecke genutzt und vervielfältigt werden.

Für Fragen oder Anregungen schreiben Sie bitte an:

SebastianDegenhardt@gmx.de

Inhalt

Prolog.....	4
Das Abenteuer im Überblick.....	5
Auf der Suche nach ‚Helden‘	6
Gorodurs Auftrag.....	7
Im Haus des Verräters.....	9
Auratinos Tod.....	12
Der Morgen danach	13
Hängt die Mörder	15
Wachen, Wachen!.....	15
Die Bausteine: Eine Übersicht	17
Bekannte Gesichter	18
Der Feinde Atem	18
Ein warmes Lager	20
Danno.....	21
Drastische Maßnahmen.....	22
Der direkte Weg	24
Vor Gericht.....	26
Das Finale	29
Finale 1.....	29
Finale 2.....	30
Finale 3.....	30
Das Ende des Abenteuers	32
Dramatis Personae	33
Gorodur, Sohn des Gorolax.....	33
Auratino de Lastrèva	33
Danno Sergontes	34
Harka, Orestarox und Pelargosch.....	34

Prolog

„Seht euch nur diesen Narren an! Dieses Konstrukt kann nicht einmal ohne Ballast levitieren. Wie soll es denn bloß diesen zwergischen Dickschädel auch nur einen Schritt über den Boden tragen können?“

Noch immer hallte das schallende Gelächter der Menge in seinen Ohren, das verhasste Gesicht stand feixend vor seinen Augen. Wie konnten sie ihn nur so demütigen, nach all den großen Dingen, die er vollbracht hatte?

Das Experiment hätte doch funktionieren müssen! Alles war so wie immer: Das gleiche Zündgemisch, die selben Einstellungen. Warum nur musste Phex ihn ausgerechnet an diesem Tag verlassen, vor dem gesamten Kollegium, vor den Investoren, vor ihm...

Zwergischer Dickschädel! Nie hatte jemand gewagt, so mit ihm zu sprechen. Er hatte schon Aufträge von Persönlichkeiten an Land gezogen, die dieser Grünling nur aus Erzählungen kannte. Alles, was er hatte und konnte, verdankte er seinem Fleiß, seinem zwergischen Dickschädel. Er wurde nicht mit einem goldenen Löffel im Munde geboren. Diesem ‚Hoffnungsträger der Wissenschaft‘ und ‚glanzvollen Absolventen der Universität‘ hätten seine Meister besser erst einmal beigebracht, wie man einen Hammer statt großer Reden schwingt! Ein verzogener Adelsfratz ist er, ein Günstling des Barons, weiter nichts.

„Gebt Obacht, dass es nicht detoniert. Nicht, dass ihr den Rest eurer Familie auch noch auf Golgaris Rücken setzt.“

Damit war er zu weit gegangen. Harka, Orestarox und Pelargosch standen gleich vor der Bühne. Sie sollten dabei sein, wenn ihr Vater diese geheimnisvolle Maschine präsentieren würde, an der er so lange in seinem verschlossenen Labor gearbeitet hatte. Seit vor etwa einem Jahr ihre Mutter bei einem missglückten Experiment und dem daraus resultierenden Feuer ums Leben gekommen war, hatte er sie selten lachen gehört und musste oft lange an ihrem Bett sitzen bleiben, bis sie endlich eingeschlafen waren. Gespannt und mit großen Augen hatten sie ihm zugesehen und gewartet, dass sich der Prototyp vom Tisch erheben und das angebundene Körbchen mit dem darin kauenden Kaninchen durch den Raum tragen würde. Und nun standen sie da und mussten die Schmach ihres Vaters mit ansehen. Dicke Tränen rannen ihnen die Wangen herunter, als die Umstehenden ihnen grölend auf die Schultern klopfen um ihnen zu ihrem bewundernswerten Erzeuger zu gratulierten.

Finster wandte er seine Augen von der Dunkelheit vor dem Fenster ab. Sein Blick fiel auf das kleine Bett, das neben seinem Schemel stand. Er hatte gar nicht bemerkt, dass Harka eingeschlafen war. Leise schloss er die Läden, gab seiner Tochter einen vorsichtigen Kuss auf die Stirn und löschte die Lampe. „Schlaf gut, mein Goldstück! Über uns wird nie wieder jemand lachen. Das schwöre ich dir.“

Das Abenteuer im Überblick

Die Geschichte hat ihren Ursprung in einer Fehde zweier konkurrierender vinsalter Mechanici. Gorodur, Sohn des Gorolax, kam vor zwei Jahrzehnten ins Horasreich, wo er sich schnell einen Ruf als kompetenter Handwerker, Baumeister und Mechanicus erarbeitete. Nach und nach ebnten die Erfolge jedoch ab und es fiel ihm immer schwerer Aufträge für seine Manufaktur einzuholen.

Just zu dieser Zeit erschien der aufstrebende Auratino de Lastrèva auf der Bildfläche. Als Absolvent der Eolan-Universität mit guten Verbindungen zu den Adelskreisen war es ein Leichtes für ihn, in Vinsalt Fuß zu fassen und viele seiner Kollegen auszusteichen.

Das von Anfang an gespannte Verhältnis zwischen dem tüchtigen Zwergen und dem arroganten Lebemann spitzte sich jüngst auf einer Präsentation der neuesten Erfindung Gorodurs zu: Eine flugfähige Konstruktion, die ein neues technisches Zeitalter einläuten sollte, versagte ihren Dienst. Zu allem Unglück befand sich de Lastrèva im Publikum, der das allgemeine Gelächter durch böartige Zwischenrufe anfeuerte. Zu diesem Zeitpunkt schwor sich Gorodur, dem Leben des blasierten Prahlhans ein Ende zu setzen.

Danno Sergontes, Hausdiener und Vertrauter Gorodurs, soll nun im Namen seines Herren eine Gruppe von Söldlingen zusammenstellen, die in de Lastrèvas Haus eindringen und ihn zur Strecke bringen kann. Motiv soll die Suche nach Plänen für eine neue Kriegsmaschine sein, die de Lastrèva angeblich an eine feindliche Staatsmacht verkaufen will. Natürlich ist die Geschichte vom Anfang bis zum Ende erfunden. Gorodur plant, dass Auratino seine Mörder in seinem Haus erwischt und trotz seiner Unterlegenheit zur Strecke bringen will.

Der Plan basiert auf der Annahme, dass

die Helden über die Geschehnisse Schweigen bewahren. Immerhin haben sie einen Adligen getötet, noch dazu einen überaus bekannten und angesehenen Wissenschaftler. Sie werden sich sicher nicht selbst an den Galgen bringen wollen.

Am Morgen nach dem Einbruch wird de Lastrèva von seinem Dienstpersonal tot in seiner Wohnung aufgefunden, worauf sich die Nachricht wie ein Lauffeuer in der Stadt verbreitet. Zum Pech der Helden findet sich ein Zeuge, der sie beim Verlassen des Hauses beobachtet hat.

Als die Helden bei Gorodur eintreffen, um ihren Sold zu kassieren, klärt er sie über seinen eigentlichen Plan und seine Motive auf. Er schlägt ihnen vor, sich im Ausland zu verstecken, bis Gras über die Vorfälle gewachsen ist.

Natürlich können die Spieler an dieser Stelle den Vorschlag annehmen und das zweifellos nicht minder spannende Abenteuer einer Flucht erleben, um fortan in der Fremde ihr Glück zu suchen.

In diesem Buch wird jedoch davon ausgegangen, dass die Helden nicht die Sündenböcke für den Auftraggeber eines Mordes (der übrigens auch in Aventurien nicht verjährt) spielen und Gorodur zu den Bütteln schleppen wollen. Der Zwerg hat sich auf eine solche Situation vorbereitet: Er betäubt die Helden und schleppt sie mit Hilfe von Danno aus dem Haus, worauf sie sich orientierungslos irgendwo in der Stadt wiederfinden und zufällig (?) von der Garde aufgespürt werden.

Von nun an ist nicht vorherzusagen, wie sich das Abenteuer entwickeln wird. Ziel soll es sein, dass die Spieler die Namen ihrer Helden reinwaschen und den wahren Übeltäter überführen. Hierbei arbeiten sie gegen Gorodur auf der einen Seite und gegen die Wachen auf der anderen. Sie werden lernen was es heißt, immer eine Gruppe von einfallsreichen Verfolgern im

Nacken zu haben, die ihre gut durchdachten Pläne kurzerhand durchkreuzen. (Genießen sie es!)

Auch Gorodurs Schicksal ist ungewiss. Es mag ihm gelingen, nach seiner Überführung der vollen Tragweite des Gesetzes zu entgehen und durch ein reuevolles Eingeständnis seiner Schuld einen milderen Urteilspruch als den Galgen zu erwirken. Fortan wir er darauf sinnen, sich an den Helden zu rächen und ihnen hier und da Steine in den Weg zu legen. Es mag aber auch sein, dass er durch eine spektakuläre Flucht in letzter Minute entkommt.

Wie Sie bereits sehen, beinhaltet das Abenteuer etliche Variablen, die zu einer Vielzahl unterschiedlicher Handlungsstränge führen können. Hier sollen nur einige Anregungen und die Rahmenhandlung vorgestellt werden, damit sie in dieses Grundgerüst eigene, für ihre Gruppe passende, Bausteine einsetzen können. Letztendlich wird sich das Spiel wie so oft völlig anders entwickeln, als Sie es im Voraus geplant haben. Versuchen Sie ihre Spieler möglichst nicht zu einem bestimmten Handlungspunkt zu manövrieren. Es macht mehr Spaß, deren Ideen aufzugreifen und abzuwarten, welche Geschichte daraus erwächst. Vertrauen Sie einfach darauf, dass diese es auf ihre Weise schaffen werden, dem Henker zu entgehen.

Auf der Suche nach ‚Helden‘

Danno soll für diesen Auftrag schlagkräftige Frauen und Männer finden, die ausreichend kriminelles Potential in sich tragen, um einen Einbruch zu verüben, aber rechtschaffen genug sind, um einen Reichsverräter stellen zu wollen.

Je nachdem, wie sie ihre Gruppe zusammenstellen, sollten Sie ein entsprechendes Eingangsszenario entwerfen, das plausibel macht, warum ausgerechnet Ihre Charaktere die Aufmerksamkeit des Hausdieners

auf sich ziehen. Hierfür ist zu beachten, dass Danno und Gorodur keineswegs Kontakte zu Hehlern, Räubern und Auftragsmördern pflegen! Passender wären beispielsweise folgende Hintergründe:

- eine öffentliche Demonstration der körperlichen Fähigkeiten (Gaukler)
- ein vertrauliches Gespräch (Phex-Geweihete)
- durch einen misslungenen Taschendiebstahl stehen die Helden in Dannos Schuld, da er sie nicht anzeigt (Diebe)
- natürlich bietet sich auch der altbewährte Tavernen-Spielstart an, bei der Danno eine passende Gruppe beim Zechen anwirbt (bitte behalten Sie sich diese Variante als letztes Mittel vor).

Wichtig ist, dass die Charaktere unbeschriebene Blätter sind; sie müssen einen Ruf zu verlieren haben, damit sie die Motivation für die Aufklärung des Falles besitzen. Ein berüchtigter Dieb würde wohl trotz eines Freispruchs in diesem Prozess direkt in die nächste Strafkolonie überführt.

Angebracht sind also Einsteiger oder einfach Helden, die ihre einschlägige Erfahrung in der Fremde gemacht haben und somit im Horasreich nicht mit dem Nachteil *Gesucht* behaftet sind.

Noch eine letzte Anmerkung zur Gruppengröße: Wie auf dem Titelblatt erwähnt, ist das Abenteuer wie gewöhnlich für 3-5 Helden ausgelegt, allerdings sollte nur etwa die Hälfte der Charaktere beim Einbruch in de Lastrèvas Haus beteiligt sein.

Ein Aufmarsch von vier oder fünf Einbrechern wäre wohl eher auffällig. Es ist immerhin nicht geplant, dass die Helden bei dem Mord ertappt werden.

Lassen Sie die anderen Mitspieler als Freunde oder Bekannte der Helden hinzukommen. Die Recherchen gestalten sich einfacher, wenn nicht jedes Gesicht der Gruppe auf einem Steckbrief stadtbekannt gemacht wurde.

Gorodurs Auftrag

Meisterinformationen:

Das Abenteuer beginnt mit einem Besuch auf dem Anwesen von Gorodur in Vinsalt, wo der Zwerg den für würdig befundenen Helden seinen Plan erläutert. Spielen sie Gorodur freundlich und charismatisch. Die Spieler sollen keinen Zweifel daran haben, dass sie einen gefährlichen Staatsfeind zur Strecke bringen sollen. Natürlich wird Gorodur sie niemals zu einem Mord auffordern. Er hofft, dass die Helden dem Hausherrn direkt in die Arme laufen. Dieser wird zweifellos versuchen, die Einbrecher selbst zu überwältigen, ungeachtet der Tatsache, dass die Charaktere ihm körperlich überlegen sind.

Allgemeine Informationen:

Danno ist zuverlässig. Wie abgesprochen hält kurz nach der Praiosstunde eine offene Kutsche vor eurer Tür, um euch zu eurem Auftraggeber zu bringen. Nach einer zügigen Fahrt haltet ihr am Rand der Stadt vor der Zufahrt zu einem großen Anwesen.

Ein merkwürdiger Bau. Das gesamte Grundstück scheint von einem gut drei Schritt hohen schmiedeeisernen Zaun umgeben zu sein, durch den ihr zahlreiche Bäume und Büsche neben einem üppigen Rasen erkennen könnt. Der Garten wirkt zwar gepflegt, aber ungeordnet, geradezu befremdlich, wenn man die sonstigen horasischen Gärten und Parks gewohnt ist, in denen nichts dem Zufall überlassen wird. Ein steinerner Bogen umrahmt ein eisernes Tor, dessen Schloss Danno mit einem filigranen, rotgoldenen Schlüssel öffnet.

Als man euch noch das kurze Stück zum Eingang chauffiert, schlägt euch der wohlige Duft hunderter Blumen entgegen. Überall sind kleinere Brunnen und Wasserfälle angelegt, die die Luft mit einem

permanenten Plätschern und Glucksen erfüllen. Mit geschlossenen Augen erinnern euch die Geräusche eher an eine riesige Tropfsteinhöhle, als an einen blühenden Garten. Nur die wärmenden Sonnenstrahlen auf eurer Haut trüben diese Illusion.

Nun habt ihr auch die Möglichkeit, das eigentliche Gebäude zu inspizieren: Ein C-förmiger Bau aus grauen Steinen, der sich vom Boden bis zum einzigen Obergeschoss stetig verjüngt. Auch finden sich keine Ziegeln oder Schindeln, vielmehr scheint das Dach ebenfalls gemauert zu sein, sodass die vordere und hintere Front bogenförmig ineinander übergehen. Im Ganzen wirkt die Villa so, als wäre sie aus einem einzigen Stück Felsen herausgemeißelt worden.

Die Kutsche kommt in einem kleinen Wendekreis vor dem Haupteingang zum stehen. Eine flache Treppe führt zu einer schmiedeeisernen Eingangstür, die im Rund eines Turmes eingelassen ist. Dieser scheint der einzige Teil des Gebäudes zu sein, der nicht nach oben hin schmaler wird und das restliche Haus um mindestens ein ganzes Stockwerk überragt.

Erschrocken fahrt ihr zusammen, als beim Öffnen der Tür ein dumpfer Glockenschlag eure Ankunft ankündigt. Danno lächelt verlegen: „Die habe ich wohl vergessen abzustellen.“

Ihr betretet eine hohe Eingangshalle, deren gewölbte Decke von einem scheinbar originalgetreuen Abbild des Sternenhimmels geschmückt ist. Zahlreiche bunte Fensterchen lassen das Sonnenlicht in den Turm eintauchen und erhellen ihn mit einem warmen, einladenden Licht. Ein plötzlich einsetzendes Glockenspiel lenkt eure Blicke auf ein in der Wand eingefasstes ‚Vinsalter Ei‘, eines dieser großartigen Meisterwerke, mit denen man die Zeit bestimmen kann. Sie läutet die erste

Nachmittagsstunde ein.

„Bitte wartet einen Augenblick, edle Herrschaften. Mein Herr wird sich eurer gleich annehmen.“ Mit diesen Worten verlässt Danno den Raum durch die linke der beiden Türen, die aus dem Turm herausführen und lässt euch andächtig schweigend zurück.

Meisterinformationen:

In diesem Haus vereinigt sich die Lust am Luxus mit der Freude an technischen Spielereien eines begnadeten Handwerkers und Baumeisters. Alles, vom Grundstein bis zur Innenausstattung, wurde von Gorodur höchstselbst geplant und entworfen. Die Uhr hat er eigenhändig gefertigt.

Es soll der Eindruck entstehen, dass es Gorodur an nichts fehlt und dass die Spieler nicht befürchten müssen unter falschen Motiven auf Auratino angesetzt zu werden.

Allgemeine Informationen:

Nach kurzer Zeit betritt Danno wieder den Raum und fordert euch auf, ihn in den Speisesaal zu begleiten. Ihr folgt ihm durch die rechte Tür einen Gang entlang, bis ihr zu eurer Linken den Saal erreicht. Auch hier wurde nicht an teuren Materialien gespart. Eine hölzerne, runde Tafel, an der gut und gerne 20 Leute Platz hätten, bildet das Zentrum des Raumes. An den Wänden prangen zahlreiche Bilder, die Landschaften aus aller Herren Länder zeigen.

Gerade als ihr von einem Dienstmädchen mit Tee und raffinierten Gebäckvariationen verköstigt werdet, öffnet sich eine Tür am anderen Ende des Raumes und Danno tritt ein, gefolgt von einem Zwergen, welcher lächelnd eure verdutzten Gesichter übersieht und euch statt dessen wortreich begrüßt. Danno stellt jeden Einzelnen vor und bittet euch zum Tee Platz zu nehmen. „Willkommen, willkommen in meinem Haus, werte Herrschaften. Ich heiße Go-

rodur, Sohn des Gorolax, und freue mich, dass Danno so schnell eine solch ausgezeichnete Truppe zusammenstellen konnte. Ja, ja, setzt euch und greift nur ordentlich zu. Sagt bescheid, wenn euch etwas fehlt. Meine Dienerschaft wird versuchen euch jeden Wunsch zu erfüllen.“

Wieder öffnet sich die Tür und drei weitere Zwerge betreten schüchtern den Saal. Es scheint sich um die Kinder des Gastgebers zu handeln. Zwei Jungen von vielleicht 10 Jahren und ein etwas jüngeres Mädchen.

„Das sind meine Augensterne Harka, Orestarox und Pelargosch. Kommt nur, setzt euch dazu. Die Damen und Herren sind Geschäftspartner von mir, sie fressen euch bestimmt nicht auf.“

Spezielle Informationen:

Während dem Essen versucht Gorodur die Helden kennen zu lernen und ein wenig über ihre Vergangenheit auszufragen. Er selbst erzählt wenig über sich, kommt meist bescheiden auf seine zahlreichen Erfindungen zu sprechen oder berichtet stolz von den ersten Schöpfungen seiner Kinder, die offensichtlich ganz nach ihm geraten sind. Diese tauen auf, wenn sich die Helden freundlich benehmen und sie in das Gespräch mit einbeziehen.

Nach dem Tee verschwinden die drei zum Spielen nach draußen. Der Dienerschaft gibt Gorodur einen Wink, worauf sie das Geschirr zusammenräumen und damit den Raum verlassen.

Allgemeine Informationen:

„Ich möchte nun, wenn ihr soweit mit allem versorgt seid, zum eigentlichen Grund eurer Anwesenheit kommen. Mir liegt schon geraume Zeit ein Problem auf dem Herzen, dass ich alleine wohl nicht lösen kann.

Ihr habt vielleicht schon von Auratino de Lastrèva gehört. Ein sehr begabter Kollege von mir, der ebenfalls hier in Vinsalt eine Manufaktur betreibt.

Ich weiß, es schickt sich nicht, aber vor etwa drei Wochen habe ich auf einer Soiree ein Gespräch von ihm mit einem mir unbekannten, südländisch anmutenden Mann belauschen können, bei dem es um die Pläne einer neuen Kriegsmaschine ging. Offenbar plant de Lastrèva diese Maschine ins Ausland zu verkaufen, um einer dem Reich feindlichen Macht einen Trumpf zuzuspielen. Ich kann in dieser Sache nichts unternehmen, weil ich keine Beweise in der Hand habe und somit sein Wort gegen das meinige steht.

Deswegen habe ich euch heute herbringen lassen. Danno versicherte mir, dass ihr zuverlässig seid und die notwendigen Fertigkeiten besitzt, um an die benötigten Beweise heranzukommen. Bringt mir die Pläne dieser Maschine. Ich will sichergehen, bevor ich die Sache zur Anzeige bringe.

Natürlich hoffe ich, dass sich mein Verdacht nicht bestätigt. Seid auf jeden Fall vorsichtig und verliert kein Wort darüber, bis wir mehr wissen.

Jaja, ich weiß, da ist noch eine Frage be-

züglich der Entlohnung offen. Ich biete jedem von euch neben dem Dank des Reiches 50 Dukaten. Solltet ihr besondere Ausrüstung benötigen, stelle ich sie euch selbstverständlich zur Verfügung.

Also, was sagt ihr? Wollt ihr mir helfen, diesen Verräter dingfest zu machen?“

Meisterinformationen:

Gorodur hat vor, sich an die Abmachung zu halten. Die erste Hälfte des Lohnes verteilt er im Voraus, die zweite nach Beendigung des Auftrages.

Da die Zeit drängt, soll der Einbruch in zwei Tagen stattfinden. Der Zeitraum ist bewusst knapp bemessen, damit die Helden möglichst unvorbereitet in das Haus einsteigen. Außerdem sollte Auratino nach Gorodurs Recherchen an diesem Tag zuhause sein. Wäre dies nicht der Fall, würden die Helden weder ihn noch die vermeintlichen Pläne vorfinden. Gorodur würde sich somit erleichtert zeigen, dass sein Verdacht unbegründet war.

Im Haus des Verräters

Meisterinformationen:

Auratino de Lastrèvas Villa liegt in einer noblen Wohngegend im zentralen Teil der Stadt. Die vielen Passanten auf der Straße verhindern eine längere Beobachtung des Hauses, um regelmäßige Handlungen (bzw. das Kommen und Gehen der Bediensteten) auskundschaften zu können.

Es ist allgemein bekannt, dass de Lastrèva ein Nachtmensch ist und weder mit Geld noch mit seinen Liebschaften, die es für ihn ausgeben, umgehen kann. Oft treibt er sich bis in die frühen Morgenstunden in mehr oder weniger noblen Etablissements herum, häufig übernachtet er auswärts. Entsprechend unregelmäßig geht er seiner Arbeit nach, die er mal in der Manufaktur, mal zuhause

verrichtet.

Kurz gesagt, es gibt keinen bestimmten Zeitpunkt, der für das Unternehmen der Helden besonders geeignet erscheint. Es ist aber anzunehmen, dass die Spieler die Nacht oder die frühen Morgenstunden bevorzugen werden, um unter dem Deckmantel der Dunkelheit möglichst unbemerkt an das Haus zu gelangen.

Allgemeine Informationen:

Die Zeit zum Aufbruch ist gekommen. Mit einem flauen Gefühl im Magen überprüft ihr ein letztes Mal die Ausrüstung und verlasst dann eure Unterkunft. Nur noch wenige Menschen sind auf den Straßen unterwegs. Dirnen verschwinden mit ihren Freiern in dunklen Seitenstraßen, Trunkenbolde torkeln von der Taverne

nach Hause, hier und da weicht ihr patrouillierenden Gardisten aus, um unangenehme Befragungen zu vermeiden.

Nach einem endlos erscheinenden Fußmarsch seid ihr endlich am Ziel. Erstmals fällt euch auf, wie hell diese Laternen sind, die überall in diesem Teil der Stadt aufgestellt wurden. Wenigstens hat sich Mada mit einem Schleier aus Wolken bedeckt, um euch vor neugierigen Blicken zu schützen.

Aus den Fenstern der Villa dringt kein Licht, es scheint euch also niemand stören zu können. Soviel ihr wisst beschäftigt de Lastrèva zwei Hausangestellte, die aber nicht mit im Haus wohnen.

Spezielle Informationen:

Ein Tor zum Grundstück gibt es nicht. Jedoch sind alle Türen, die in das Haus hineinführen, aus massivem Holz gearbeitet (zum Eindringen ist eine gemeinsame Körperkraft von 30 nötig) und über ein Schloss von relativ guter Qualität gesichert (*Schlösser Knacken* +7). Bei einer gründlichen Suche lässt sich auf der Rückseite des Hauses im obersten Stockwerk ein geöffnetes Fenster finden (*Sinnenschärfe* + 5), welches nach einer anstrengenden Klettertour (*Klettern* +7) in eines der Gästezimmer führt. In diesem scheint ein wahrhaft unersättlicher, wenn auch wenig erfahrener Zecher genächtigt zu haben, der Geruch ist auch der Grund für das offen stehende Fenster.

Eine dritte Möglichkeit, wie die Helden in das Haus gelangen können, ist ganz banal das Einschlagen einer Fensterscheibe. Hierbei sollte allerdings darauf geachtet werden, dass durch den Lärm niemand auf die Einbrecher aufmerksam wird!

Meisterinformationen:

Es folgt nun eine kurze Beschreibung der einzelnen Stockwerke. Prinzipiell haben die Helden keine plötzlich aufklappenden Falltüren oder aus der Wand springenden Bolzen zu erwarten;

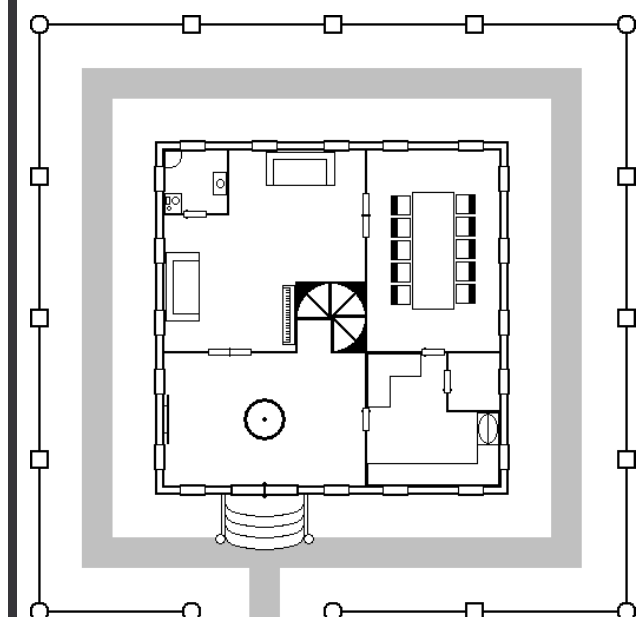
in diese Fallen wäre Auratino sicherlich schon selbst einmal (schlaf-)trunken getappt. Die einzige Hürde besteht aus einer gut gesicherten Spezialtür im ersten Stock, die zum Arbeitsbereich führt, zu dem nur de Lastrèva Zugang haben soll. Das Mobiliar wird hier nicht genauer beschrieben. Allgemein gilt, dass alle Gegenstände und Möbel teuer, aber wenig funktionell sind. Auratino nutzt die Villa mehr zur Darstellung seines Reichtums, wohl fühlt er sich in seinem Zuhause nicht (mitunter ein Grund, warum es ihn ins Nachtleben zieht). Sollten die Helden neben ihrem eigentlichen Auftrag noch ein wenig ihre Kasse aufbessern wollen, haben sie hierzu also reichlich Gelegenheit. Bargeld werden sie jedoch nicht finden.

Erdgeschoss

Das Haus ist von einem relativ schmucklosen Garten umschlossen, durch den ein Rundweg mit Kies führt. Neben den Treppen befindet sich Säulen, die den darüber liegenden Balkon stützen.

Hinter der Eingangstür befindet sich ein Empfangsraum mit einem kleinen Springbrunnen und einer Garderobe.

Eine Doppeltür trennt den Vorraum vom Salon ab, in den ein Badezimmer integriert ist. Das Cembalo dient bei



Empfängen neben anderen Instrumenten engagierter Künstler zur Unterhaltung. Außerdem kann Auratino selbst recht annehmbar spielen und so seine Gäste beeindrucken.

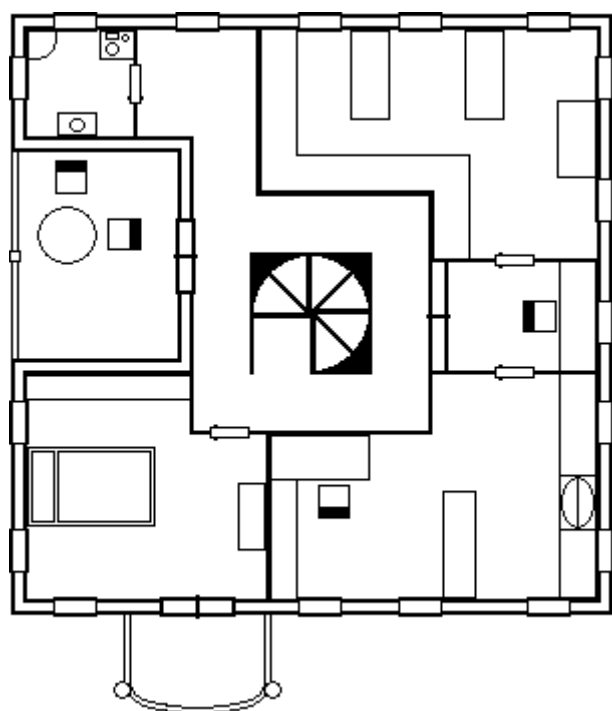
Im rechten Teil des Planes sind das Speisezimmer und die Küche mit Speisekammer zu sehen. Der Rauchabzug des Herdes geht in den Abzug des Arbeitszimmers und den Kamin des Gästezimmers im obersten Stock über, ohne dass die einzelnen Gerüche in die anderen Zimmer dringen können. Dies wird über eine komplizierte Klappentechnik bewerkstelligt, die speziell zu diesem Zweck von Auratino entwickelt wurde.

1. Obergeschoss

Auch hier findet sich in der oberen linken Ecke ein Badezimmer. Das Zimmer links ist eine Loggia mit einer der oben erwähnten Sicherheitstüren, darunter befindet sich ein Gästezimmer mit Balkon.

Die Doppeltür rechts ist der gesuchte Zugang zu de Lastrèvas heiligen Hallen. Das Schloss kann durch eine *Schlösser Knacken*-Probe +10 geöffnet werden.

Sollten die Helden Schwierigkeiten damit haben, können sie auch jetzt schon



von Auratino überrascht werden, es ist also nicht unbedingt nötig, dass sie das Zimmer von innen sehen.

Die Tür selbst besteht aus einem Metallkern mit einer Holzummantelung.

Am Schloss führt kein Weg vorbei. Solange es verschlossen ist, wird die Tür von vier kreuzweise in die Wand eingelassenen Stahlstangen gesichert. Die Fenster sind vergittert. Den einzigen Schlüssel zum Arbeitsbereich trägt Auratino bei sich, nach seinem Tod können die Charaktere also einfacher Zutritt finden.

Als zusätzliches Ärgernis stellen die Helden fest, dass die schwere Tür zufällt, sobald man sie loslässt. Überdies verriegelt sie sich automatisch, sodass eine erneute *Schlösser-Knacken*-Probe fällig wird.

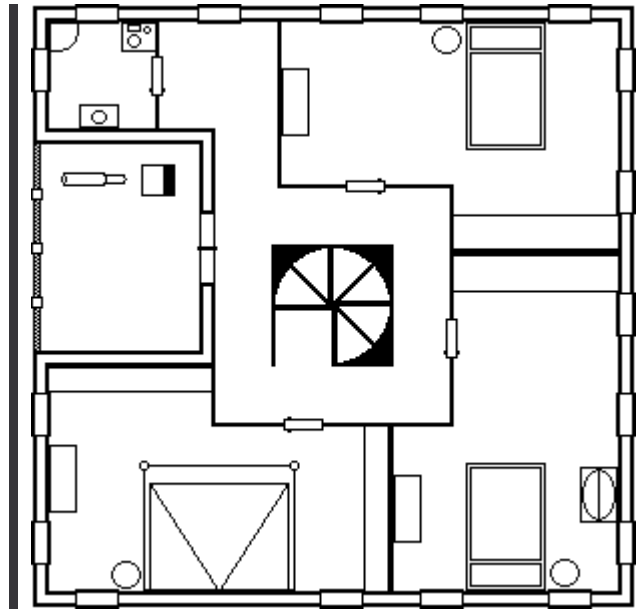
Neben dem Arbeitszimmer gibt es im oberen Kartenbereich eine gut ausgestattete Bibliothek, in der sich zahlreiche Bücher zum Thema Mechanik, Alchimie und anderen wissenschaftlichen Disziplinen finden lassen. Die meisten dürften aufgrund ihrer Komplexität nicht dem Geschmack der Helden treffen.

Die zweite Tür führt vom Arbeitszimmer in ein Laboratorium, in dem zahlreiche Reagenzien und Apparaturen stehen, die eher schlampig beschriftet sind und somit so manchen Knalleffekt beireithalten können.

2. Obergeschoss

Im Gästezimmer im oberen Bildbereich steht ein Fenster offen, über das die Helden in das Haus einsteigen können. Das zweite Gästezimmer ist das einzige Zimmer des Hauses mit einem Kamin, weswegen es in der kalten Jahreszeit vorwiegend für die Damen unter den Gästen reserviert ist. Im Schlafzimmer de Lastrèvas finden die Helden ein gewaltiges Himmelbett vor. Neben einer großen Anzahl von Kleidungsstücken finden sich im Schrank nur eine recht verschlissene Ausgabe des Rahjasutra.

Über der Loggia wurde ein Wintergarten mit einer Glasfront eingerichtet. Das Fernrohr wird vorwiegend zum Studium der nachbarschaftlichen Schlafzimmer anstatt dem der Gestirne genutzt. Nicht dargestellt ist ein recht niedriger Dachboden, der über eine Luke am oberen Ende der Wendeltreppe erreichbar ist. Hier lagert eine unüberschaubare Menge von Gerümpel und Plunder: Dutzende Kästen mit scheinbar ausgemusterten Kleidungsstücken (keine sechs Götternamen alt), Truhen voller Zeichnungen, Dokumente und Pläne. Jagdtrophäen, allerlei gläserne, hölzerne und tönernen Gerätschaften.



Auratinos Tod

Meisterinformationen:

Wie bereits erwähnt dienen die nächtlichen Aktivitäten der Helden nur einem einzigen Zweck: Auratino de Lastrèva soll für seine Arroganz und Missgunst mit dem Leben bezahlen. Während sich die Charaktere in oder an seinem Arbeitszimmer zu schaffen machen, wird er von einem nächtlichen Trinkgelage nach Hause kommen und sie auf frischer Tat ertappen. Ermutigt durch zuviel Rebensaft versucht er alleine die Helden zu überwältigen, ein Plan, der angesichts seiner mangelhaften Fechtkünste zu seinem Verhängnis werden dürfte. Sein übereilter Angriff hindert die Helden an einer eventuellen Aufklärung der Situation. Selbst wenn sie ihn nur bewusstlos schlagen oder auf eine andere Art und Weise kampfunfähig machen, wird er seinen Verletzungen erliegen.

Wenn sie den Kampf etwas schwieriger gestalten wollen, können sie ihm ein oder zwei Trinkkumpanen an die Seite stellen. Diese dürfen überleben, es wird sowieso ein Zeuge benötigt, der die Helden identifizieren kann.

Auratinos Werte entnehmen Sie bitte

dem Anhang, für die Werte seiner Kumpanen können Sie sich an den Angaben für unerfahrene Mittelländer (Zoo-Botanica-Aventurica, S. 134) orientieren.

Allgemeine Informationen:

„Habe ich es doch gewusst, in meinem Haus befindet sich Ungeziefer. Na, dem werd ich schon den Garaus machen.“

Erschrocken fährt ihr herum und entdeckt hinter euch einen Mann, der auf Gorodurs Beschreibung hin Auratino de Lastrèva sein müsste, sähe er nicht so zerzaust und heruntergekommen aus. Eine widerliche Fahne nach Wein und Rauchkraut weht euch entgegen. Mit einer Hand stützt er sich an der Wand ab, um das Gleichgewicht zu halten, in der anderen hält er ein blitzendes Florett.

„Meine Pläne stehlen, wie? Habt wohl nicht genug Verstand in euren verlausten Schädeln, um euch selbst etwas ausdenken. Haha, euch kann geholfen werden. Ich bohr euch einfach ein oder zwei Löcher in den Kopf und dann woll’n wir mal sehen, was noch zu machen ist.“

Mit diesen Worten stürzt er auf euch zu.

Der Morgen danach

Allgemeine Informationen:

Als der Morgen graut beschließt ihr die Suche aufzugeben. So sehr ihr euch auch bemüht habt, ihr konntet keine Pläne für irgendeine Kriegsmaschine finden. Ein letztes Mal werft ihr einen Blick auf de Lastrèvas Leiche und verlasst mit einem mulmigen Gefühl und blutbesudelter Kleidung das Anwesen. Wieder versucht ihr unbemerkt durch die noch schlafende Stadt zu eurer Unterkunft zu gelangen. Dort angekommen zieht ihr euch eilig die Kleider aus und lasst euch erschöpft auf eure Lager fallen. Was habt ihr nur getan? Hättet ihr doch nur eine Möglichkeit für eine Erklärung gefunden, sein Tod hätte vermieden werden können. Oh, ihr Zwölf, warum musste es so weit kommen?

Nachdem ihr ein wenig unruhigen Schlaf gefunden habt, macht ihr euch am frühen Nachmittag zu Gorodur auf, wo ihr bereits sehnlichst erwartet werdet.

Meisterinformationen:

Gorodur lädt die Helden zu einem Gespräch in sein Arbeitszimmer ein. Geduldig lässt er sich berichten, wie es zu Auratinos Tod kam und dass sich sein Verdacht nicht bestätigt hat.

Falls die Helden nicht in den Arbeitsbereich vorgedrungen sind und behaupten sollten, etwaige Beweise gefunden und vernichtet zu haben, wird Gorodur sie über seinen wahren Plan im Ungewissen lassen. Überspringen Sie in diesem Fall die *speziellen Informationen*. Den Mord können die Spieler nicht verschweigen, denn die Nachricht von de Lastrèvas Tod pfeifen bereits sämtliche Spatzen von den Dächern der Stadt.

Spezielle Informationen:

Aufmerksam hat Gorodur euren Erzählungen gelauscht. Mit einer seltsamen Mischung von Zufriedenheit und Anspannung auf seinem Gesicht erhebt er sich aus seinem Stuhl und wandert langsam

zum Fenster.

„Ich sehe, dass ihr sehr betrübt über die Geschehnisse seid und ich befürchte, dass ich euch nun meinerseits eine Erklärung schulde.“

Ein tiefer Seufzer entrinnt der Kehle des Zwergen, ob vor Erleichterung oder Sorge könnt ihr nicht erahnen.

„Wo soll ich nur anfangen? Zuerst einmal möchte ich mich bei euch bedanken. Ihr habt den Auftrag zu meiner vollen Zufriedenheit ausgeführt.“

Nein nein, ich weiß, was ihr sagen wollt. Auratino ist tot. Aber das war ja schließlich der Sinn der Sache.“

Verdutzt starrt ihr Gorodur an. Was hat er da gerade gesagt?

„Ihr habt recht gehört, sein Tod war geplant. Und nicht nur das: Die Pläne für die Kriegsmaschine haben niemals existiert. Der Sinn eures Einbruchs war einzig und alleine dem Leben dieses hochmütigen Narren ein Ende zu setzten.“

Er hat euch nicht zu Wort kommen lassen, wie? Das sieht ihm ähnlich. Es nimmt mich Wunder, dass er überhaupt mit euch gesprochen hat. Normalerweise würdigt er Menschen eures Standes keines Blickes.“

Zufrieden lächelnd lässt sich Gorodur in seinen Stuhl zurückfallen und blickt in eure fassungslosen Gesichter.

„Was mögt ihr nur jetzt von mir denken? Ich habe euch ohne euer Wissen zu Komplizen in einem Mordfall gemacht, euch im Glaube gelassen eine gute und wohlthätige Tat zu vollbringen.“

Das Lächeln auf seinem Gesicht weicht einer fast schon traurigen Mine.

„Es tut mir leid, dass ich nicht ehrlich zu euch war. Aber hättet ihr ihn getötet wenn ihr alles es gewusst hättet? Hättet ihr meine Rache in die Tat umgesetzt, zu der ich nicht fähig war? Nein, wohl kaum. Er musste sterben! Um meine Ehre zu retten, die Ehre meiner Familie. Versteht ihr?“

Meisterinformationen:

An dieser Stelle können Sie die Spieler über die genauen Hintergründe der Tat aufklären und die Motive Gorodurs klar machen. Nutzen sie hierzu die Informationen aus dem Prolog.

Allgemeine Informationen:

„Natürlich sollt ihr nicht glauben, dass ich euch in eurer prekären Lage alleine lasse. Vielleicht habt ihr schon erfahren, dass der Mord in ganz Vinsalt Stadtgespräch ist. Ein Trunkenbold hat euch beim Verlassen des Hauses beobachtet und mehr schlecht als recht beschreiben können. Dennoch aber – es wäre wohl besser, wenn ihr euch in dieser Gegend, zumindest für eine kurze Zeit, nicht blicken lassen würdet. Ich kann euch aus dem lieblichen Feld schaffen lassen. Danno wird, euer Einverständnis vorausgesetzt, alles für eure Flucht in die Wege leiten. In schon fünf oder sechs Jahren wird wohl kein Hahn mehr nach dieser Geschichte

krähen und ihr könnt wieder zurückkommen. Mehr kann ich leider nicht für euch tun. Wie wollen wir es halten?“

Meisterinformationen:

Nun wird sich zeigen, aus welchem Holz die Helden geschnitzt sind. Aufrechte und götterfürchtige Aventurier werden zweifellos auf eine Aufklärung des Falles bestehen, sodass die im Folgenden beschriebene Handlung ihren Lauf nimmt.

Mir sind jedoch schon Geschichten von weniger gesetzestreuen Gesellen zu Ohren gekommen, die Gorodurs Angebot auf der Stelle angenommen hätten. Dieser, zweifellos nicht weniger gefährvolle Weg, bietet natürlich eine große Zahl von Möglichkeiten, wie sich das Leben der Charaktere von nun an entwickeln könnte. Die Geschichte dieses Buches ist allerdings an dieser Stelle für ihre Spieler zu Ende.

Hängt die Mörder

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Gorodurs Angebot ablehnen und darauf bestehen den Fall aufzuklären, um ihren Ruf reinzuwaschen, wird es zu einem heftigen Streit kommen. Gorodur denkt nicht im Traum daran für Auratinos Tod in den Kerker oder an den Galgen zu gehen. Sie sollten den Zwergen in diesem Streitgespräch nach und nach die Kontrolle über sich verlieren lassen. Die Zeit der freundlichen Worte ist ein für alle Mal vorbei.

Natürlich hat sich Gorodur auf einen derartigen Notfall vorbereitet. Er vernebelt den Raum mit einem Schlafgift, so dass die Helden unweigerlich in Borons Arme sinken. Er selbst schützt sich mit einem Antidot vor der durchschlagenden Wirkung

Allgemeine Informationen:

Die hitzige Debatte zwischen euch und Gorodur ist mittlerweile in einen handfesten Streit ausgeartet.

„Ihr Narren glaubt doch nicht allen Ern-

tes, dass ich euch auf Auratino ansetze, nur um jetzt doch noch dem Henker gegenüberzutreten. Ich werde meine Familie garantiert nicht wegen ein paar sturen Schwachköpfen als Waisen ihrem Schicksal überlassen. Lieber werde ich euch beseitigen, als dass ihr mich ans Messer liefert.“

Ehe ihr euch verseht hat Gorodur aus einem Regal eine große Phiole mit einem Blasebalg daran herausgenommen und beginnt hastig den Raum mit einem merkwürdig bräunlich schillerndem Nebel zu erfüllen. Ihr zieht eure Waffen und stürmt auf den wahnsinnigen Zwergen zu. Doch noch bevor ihr zum ersten Schlag ausholen könnt, spürt ihr einen ekelhaft bitteren Geschmack in euren Mündern. Eure Augen brennen wie Feuer und ihr fühlt, wie eure Beine unter euch zusammenbrechen. Alles dreht sich und nur verschwommen nehmt ihr Gorodurs Worte wahr.

„Ihr hättet mir nicht in den Rücken fallen dürfen. Ich habe euch meine Hilfe angeboten, doch nun habt ihr euer Schicksal selbst zu verantworten.“

Wachen, Wachen!

Meisterinformationen:

Danno und Gorodur schaffen die Bewusstlosen aus dem Haus und laden sie in eine Kutsche. Ziel der Fahrt, während der die Helden von Gorodur mit weiterem Schlafgift versorgt werden, ist Alt-Bosparan. Dort schafft man sie eilig aus der Kutsche und lässt sie benommen in einer Seitenstraße liegen.

Allgemeine Informationen:

Noch immer habt ihr das Gefühl euch unaufhaltsam zu drehen und zu schweben. Im ganzen Körper vernehmt ihr das rasende Pochen eurer Herzen, eure Köpfe dröhnen und jedes eurer Glieder fühlt sich

an wie mit bleiernen Gewichten behangen. Blinzeln öffnet ihr die Augen, die das grelle Tageslicht wie tausend Dornen zu durchbohren scheint.

Wo seid ihr? Nicht in Gorodurs Haus, so viel steht fest. Wo ist nur dieser elende Feigling? Wehe, wenn ihr ihn jetzt in eure Finger ... Au, verflucht. Eure Beine wollen wohl noch immer nicht eurem Willen gehorchen und so macht ihr beim Versuch aufzustehen erneut Bekanntschaft mit der schmutzigen Straße.

Es mag eine gute viertel Stunde dauern, bis ihr eure Körper wieder unter Kontrolle gebracht habt. Was wollt ihr nun tun? Wo seid ihr und wie viel Zeit ist seit eurem

Streit mit Gorodur vergangen?

Meisterinformationen:

Geben Sie den Spielern einen Moment, um sich mit der ungewohnten Situation abzufinden. Zu Ort und Zeit können die Charaktere nur unzureichende Angaben machen. Seit dem Streit ist etwa eine gute halbe Stunde vergangen und ein Ortskundiger darf vermuten, dass sie sich in einem heruntergekommenen Teil von Vinsalt namens Alt-Bosparan befinden. Wenn sich ihre Runde soweit wieder gesammelt hat, können sie mit dem nächsten Text fortfahren. Danno war in der Zwischenzeit nicht untätig und hat einer Stadtwache einen Hinweis auf eine verhärtet aussehende Gruppe gegeben, die doch geradezu frappierende Ähnlichkeit mit den gesuchten Mördern Auratinos besäße. Schnell hat der eifrige Büttel ein paar seiner Kollegen zusammengetrommelt und macht sich auf die Suche nach den Helden. Diesen Büttel, sein Name ist Tassilo (Tissel) Serrona, können sie später bei der Aufklärung des Falles als Zeugen vorladen lassen. Er kann aussagen, dass eine Kutsche neben ihm gehalten habe (ein bemerkenswertes Ereignis in dieser Gegend), deren Fahrer ihm eine genaue Beschreibung der Flüchtigen und ihres Aufenthaltsortes geben konnte.

Allgemeine Informationen:

Während Ihr noch beratschlagt, wie ihr nun weiter vorgehen wollt, könnt ihr erst leise, dann immer lauter werdende Schritte vernehmen. Urplötzlich wird euch bewusst wie leichtsinnig es von euch ist, einfach so auf offener Straße herumzustehen. Immerhin werdet ihr des Mordes verdächtigt. Gerade wollt ihr euch aus dem Staub machen, als eine Handvoll Gardisten um

die Straßenecke biegt.

„Das müssen die Halunken sein. Heda, stehen geblieben! Habt ihr nicht gehört? Sofort stehen geblieben!“ Ohne lange zu überlegen nehmt ihr die Beine in die Hand, als auch schon Bewegung in die Truppe gerät und diese zu eurer Verfolgung ansetzt.

Meisterinformationen:

Mit den Wachen ist nicht zu spaßen. Sie wollen die Helden dingfest machen, ob lebendig oder nicht ist zweitrangig. Als Mörder einer stadtbekannten Persönlichkeit haben die Charaktere jedes Recht auf eine gnädige Behandlung verwirkt. Lassen Sie sie also im wahrsten Sinne des Wortes um ihr Leben laufen. Verteilen sie Proben auf *Gassenwissen*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen* und *Sich Verstecken*. Lassen Sie Pfeile knapp ihr Ziel verfehlen und immer wieder Passanten, Warenkörbe und Fuhrwerke den Helden in die Quere kommen. Erst wenn den Charakteren die Angst ins Gesicht geschrieben steht, sollen sie die Verfolger abhängen können.

Als nächstes wird sich die Gruppe wohl an einem sichereren Treffpunkt zusammenfinden und gemeinsam beratschlagen, wie man gegen Gorodur vorgehen und den Ruf der Helden bereinigen kann.

Hiermit endet auch der lineare Teil des Abenteuers, denn es gibt so viele unterschiedliche Richtungen, in die ihre Helden nun gehen können, dass es unmöglich ist sie alle in diesem Werk ausführlich zu besprechen. Sie werden im Folgenden einige Anregungen und mehr oder weniger ausgearbeitete Bausteine finden, die sie als Grundgerüst für ihr Abenteuer verwenden können.

Die Bausteine: Eine Übersicht

Bekannte Gesichter: Nach der Verfolgungsjagd können die Büttel zwar keinen Gefangenen vorweisen, dafür aber detaillierte Phantombilder der Helden anfertigen, sodass alsbald überall in der Stadt ihre Gesichter auf Zetteln an Bäumen, Hauswänden und natürlich auch in Tavernen, Tempeln und Geschäften zu bewundern sind.

Der Feinde Atem: Durch die Steckbriefe und der darauf ausgeschriebenen Belohnung von 30 Dukaten pro Kopf werden einige unangenehme Zeitgenossen auf die Helden aufmerksam. Egal was diese auch unternehmen, um unerkannt zu bleiben, eines Tages werden die Kopfgeldjäger ihre Spur aufgenommen haben und diese stellen.

Ein warmes Lager: Haben sich die Spieler eigentlich schon Gedanken über die Unterkunft ihrer Schützlinge gemacht? Es wäre töricht anzunehmen, dass die Wachen nicht zuerst alle Gästehäuser und natürlich auch eventuelle privaten Wohnstätten nach ihnen absuchen. Wirte und Nachbarn werden aufs Schärfste ermahnt bei Eintreffen der Helden Meldung zu machen.

Danno: Der einzige Dritte, der von der Abmachung zwischen Gorodur und den Spielern weiß, ist Danno. Aus Loyalität zu seinem Dienstherrn hatte er zugestimmt das Mordkomplott gegen Auratino de Lastrèva einzufädeln. Nun, da die Helden für diese Tat hängen sollen,

ist er unschlüssig, auf welche Seite er sich stellen soll. Je nachdem, wie ihm die Helden gegenüber treten, wird er sich als nützlicher Verbündeter oder arger Feind herausstellen.

Drastische Maßnahmen: Es ist natürlich möglich Gorodur auf weniger praiosgefälligen Pfaden zu einem Geständnis zu bewegen. Beispielsweise könnten die Helden auf den einzigen Schwachpunkt des Zwergen aufmerksam werden: seine Kinder. Sollten sie diese in ihre Gewalt bringen, wird er alles tun, was man von ihm verlangt, unter der Bedingung, dass man für sie angemessen sorgt.

Der direkte Weg: Nur die Götter wissen, was zwischen den verfeindeten Parteien ausgehandelt wurde. Nun, so betrachtet ist die Lösung des Problems eigentlich ganz einfach: Für einen Praiospriester ist es ein Leichtes zu überprüfen, ob die Aussagen der Helden der Wahrheit entsprechen. Es ist bloß fraglich, ob sich ein Geweihter des Sonnengottes dazu herablassen wird, für Angehörige des niederen Standes ein entsprechendes Ritual zu vollführen.

Vor Gericht: Sollte es auf irgend einem Wege zu einem Prozesse kommen, finden Sie in diesem Abschnitt entsprechende Informationen. Der Ausgang des Verfahrens hängt dabei ganz davon ab, wie sich die Charaktere im Laufe des Abenteuers und eventuell sogar in ihrem Vorleben verhalten haben.

Bekannte Gesichter

Allgemeine Informationen:

Die Hatz scheint vorbei zu sein. Erschöpft, zerschunden und durstig habt ihr mit viel Glück nach mehreren Stunden wieder zusammengefunden. In einem Park entdeckt ihr einen kleinen Brunnen, an dem ihr euren Durst stillen und euch leidlich reinigen könnt. Ständig seid ihr auf der Hut, ob nicht plötzlich eine weitere Patrouille auftauchen könnte. In welche Schwierigkeiten habt ihr euch da nur gebracht?

Gerade als ihr euch auf einer Wiese im Schatten dreier dichter Tannen niedergelassen habt, könnt ihr erneut Schritte vernehmen. Eilig verkriecht ihr euch unter den Zweigen der Bäume und wartet ab, wer da wohl kommen mag.

Es klingt diesmal nicht wie die schweren Stiefel der Stadtwachen, auch scheint es sich nur um eine einzelne Person zu handeln. Vorsichtig lugt ihr zwischen den Ästen hervor und könnt einen etwa vierzehnjährigen Jungen erkennen, der gerade keine fünf Schritt weiter an einer Eiche ein Blatt Pergament mit Hammer und Nagel befestigt. Angespant wartet ihr ab, bis der Knabe seinen Weg fortgesetzt hat und um die nächste Wegbiegung verschwunden ist.

Langsam kriecht ihr hervor und betrachtet das Papier. Euch stockt der Atem als ihr eure eigenen Gesichter wiedererkennt, so exakt gezeichnet, als hättet ihr eigens für diese Bilder Portrait gesessen.

Spezielle Informationen:

Des Lesens mächtige Helden können auch den dazugehörigen Text entziffern:

Bürger Vinsalts, aufgemerkt!

Folgende Subjekte werden beschuldigt den ehrenhaften Auratino de Lastrèva feige und aus Habgier heraus ermordet zu haben.

Es folgt eine Auflistung der Portraits und der Namen aller am Einbruch beteiligten Charaktere.

Dank dem Hinweis eines braven Mitbürgers konnten die Gesichter der Täter zu Papier gebracht werden.

Praios' Lob und eine Belohnung von 30 Dukaten für jeden Einen sind demjenigen sicher, der die Täter tot oder lebendig dem Gerichte überführt.

Meisterinformationen:

Den Helden soll in dieser Szene bewusst werden, dass sie von nun an nicht mehr unerkant durch die Stadt spazieren können.

Entweder, sie beschließen sich fortan nur noch in der Dunkelheit zu bewegen, oder sie denken sich eine entsprechende Maskerade aus. Eine simple Rasur mag hier bei dem Einen oder Anderen bereits Wunder wirken. Langfristig sollten allerdings Utensilien wie Perücken, Schminke und nicht zu vergessen andere Kleidung nötig sein, um nicht auf Anhieb entdeckt zu werden.

Außerdem ist die Chance erkannt zu werden umso größer, je mehr die Gesuchten als Gruppe durch die Gegend streifen. Ermutigen Sie also ihre Helden ihre Besorgungsgänge alleine oder nur in Begleitung von Unbekannten (weiteren Spielern, die in die Rollen von Freunden oder Bekannten schlüpfen) zu unternehmen.

Der Feinde Atem

Meisterinformationen:

30 Dukaten pro Kopf sind für den Durchschnittsbürger kein Pappenstiel, dementsprechend gerne nimmt so mancher ‚gesetzestreuer‘ Aventurier die schwierige Suche nach den Mördern auf

sich. Die Wahl der Mittel richtet sich dabei ganz nach dem Charakter des Kopfgeldjägers: Giftanschläge, Attacken aus dem Hinterhalt, Verrat an die Büttel und Einsatz von Magie sind gern gewählte Wege einen Verbrecher dingfest zu ma-

chen. Wenn Sie, lieber Meister, eine größere Spielgruppe betreuen, bietet sich natürlich auch die Möglichkeit an, einen oder mehrere Spieler in die Rollen der Häscher schlüpfen zu lassen. Das erspart ihnen Arbeit und wird sicherlich zu einem ausgefeilteren Vorgehen seitens der Verfolger führen.

In diesem Fall generieren sie bitte entsprechende Charaktere nach dem üblichen DSA-System. Für Nichtspielercharaktere sind genauere Werte irrelevant, da es wahrscheinlich sowieso nur auf die Kampfwerte ankommt. Legen Sie hierzu beliebig die Eigenschaften und Werte des Kopfgeldjägers fest, sodass sich ein spannender Kampf mit einem der Gesuchten entwickeln kann.

Je nachdem wie die Begegnung zwischen den beiden Parteien enden soll, können sie die Gegner schlechter oder besser als die Spieler ausstatten. Im Falle einer Verhaftung werden die Helden eingekerkert und können nun nur noch auf eine Flucht oder ein Gerichtsurteil warten.

Im Falle magischer Gegenspieler lassen sie bitte Vorsicht walten. Blitze schleudernde Halbgötter lassen den Helden keine Chance zur Gegenwehr, immerhin stehen sie ja erst am Anfang ihrer Karriere.

Wenn Sie den Spielern ein Indiz für die Unschuld ihrer Helden zuspielen wollen, können diese bei einem bezwungenen Kopfgeldjäger ein Dokument vorfinden. Dieses ist von Gorodur unterzeichnet und weist den Handlanger explizit an, die Helden tot bei der Wache abzuliefern.

Es folgen nun einige Beispiele für Begegnungen mit den Jägern:

Beispiel 1: (nächtlicher Überfall)

Irgendwie kannst du dich dem Gefühl nicht erwehren, dass du verfolgt wirst. Ständig sind da leise Schritte zu hören, ein Rascheln im Gebüsch, ein brechender Ast,

ein die Straße entlang rollender Stein. Immer wieder drehst du dich um, kannst jedoch nichts entdecken.

DA! Hinter der Ecke, da war doch etwas. Ein Schatten, vielleicht eine streunende Katze?! Dann hörst du hinter dir ein zischendes Geräusch. Ein dumpfer Schlag holt dich von den Beinen; jemand muss dir mit etwas auf den Rücken geschlagen haben. Schnell versuchst du wieder zum Stehen zu kommen. Ein Bär von einem Kerl, der sich mit einem Umhang und einer Kapuze verumumt hat, kommt auf dich zu. In der Hand schwingt er einen riesigen Knüppel ...

Beispiel 2: (in der Taverne)

Eure Maskerade ist perfekt! Obwohl an der Eingangstür zur Gaststube eure Steckbriefe prangen, scheint euch doch niemand zu erkennen. Endlich einmal habt ihr wieder die Möglichkeit euch in aller Ruhe bei einem Bier und einer warmen Mahlzeit unter die Leute zu mischen. Gerade bringt der Wirt eine neue Runde, als eine hübsche Frau, etwa Anfang dreißig, eure Aufmerksamkeit erregt, die schon eine ganze Weile vom Tresen herüber zu eurem Tisch sieht. Als sie eure Blicke bemerkt, prostet sie euch gezwungen lächelnd zu. Höflich tut ihr es ihr gleich und setzt eure Getränke an. Merkwürdig, war dieser seltsame Beigeschmack bei den Runden zuvor auch schon zugegen? Unauffällig lasst ihr das Bier zurück in eure Gläser laufen ...

Beispiel 3: (auf dem Markt)

Kommt es dir nur so vor oder will tatsächlich ganz Vinsalt ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt auf dem Markt einkaufen? Furchtbar, dieses Schubsen und Schieben, du bist mehr damit beschäftigt nach Taschendieben als nach den richtigen Ständen zu suchen. Außerdem darf doch der vermaledeite Bart nicht verrutschen.

Ah, da vorne ist es. Unter dem Einsatz beider Ellenbogen drängelst du dich in

Richtung des Krämers. Was für eine riesige Auswahl und so günstige Preise.

„Das gibt es doch nicht!“ dröhnt es dir ins Ohr. Betont unauffällig drehst du dich dem Herren zu deiner Rechten zu, der dich so unvermittelt angesprochen hat. Er ist etwa in deinem Alter, trägt elegante Kleidung, einen gepflegten Vollbart und einen mannshohen Wanderstab.

„Wie lange ist das her, dass wir uns gesehen haben, fünf Jahre? Ach was sag ich,

mindestens zehn! Ich kann nicht glauben dass ich dich ausgerechnet hier wieder treffe. Erkennst du mich nicht? Ich bin es, Bannbaladin!“

Verwirrt versuchst du dich zu erinnern. Der Name und das Gesicht des Fremden sind dir unbekannt. Zwar hattest du mal einen Hund der ... Moment, langsam kehr die Erinnerung wieder. RICHTIG! Damals in Kuslik hat er dir doch ...

Ein warmes Lager

Allgemeine Informationen:

Müde und erschöpft von den Ereignissen des langen Tages sehnt ihr euch nur noch nach einem warmen Lager. Wenn ihr euch erst einmal ausgeschlafen habt, wird euch morgen schon etwas einfallen, wie ihr aus der Bredouille herausfindet.

Doch was ist das? Das Türschloss ist mit Wachs versiegelt. Jemand hat offenbar das Haus durchsucht. Deswegen war euer Wirt/Nachbar so komisch, als ihr ihm eine gute Nacht gewünscht habt.

Verdammt, dieser Taugenichts ist bestimmt sofort losgelaufen um die Wachen zu alarmieren. Eilig brecht ihr die Tür auf, sammelt einige wichtige Dinge zusammen und macht, dass ihr aus dem Haus kommt. Keine Sekunde zu früh, denn von fern könnt ihr eine Gruppe Reiter hören, die sich schnell in eure Richtung bewegen. Drei Häuser weiter bleibt ihr hinter einer kleinen Mauer hocken und wartet ab, was passiert. Die Wachen beginnen erneut mit einer Durchsuchung des Hauses.

„Und du bist sicher, dass sie noch da drin sind?“ raunzt ein Gardist den Verräter an. „Ja!“, antwortet dieser, „es ist nicht lange her, dass ich sie gesehen habe. Krieg ich nun die Belohnung oder nicht?“

Das war genug für euch. Nachdem alle Wachen im Haus verschwunden sind, nehmt ihr die Beine in die Hand und seht zu, dass ihr Land gewinnt. Wo sollt ihr jetzt nur hin? Habt ihr Freunde oder Fami-

lienmitglieder, an die ihr euch wenden könnt? Werden diese euch auch verraten?

Meisterinformationen:

Diese Gefahr besteht allerdings. Den Helden bleibt also nur die Möglichkeit sich einen vorläufigen Unterschlupf zu suchen, bis sie ausgekundschaftet haben, auf wen sie noch zählen können.

Mit der entsprechenden Maskerade ist es möglich sich in einer Herberge einzumieten, vorausgesetzt die Charaktere verfügen über das nötige Kleingeld.

Eine beliebte Alternative ist eine Hausbesetzung. In den weniger noblen Stadtteilen findet sich sicher ein verlassenes Haus, in dem die Helden Zuflucht finden können.

Von einer Nacht im Traviatempel ist abzuraten, schließlich kennen die Geweihten ihre Stammkundschaft und gleich mehrere neue Gesichter sind natürlich auffällig. Andererseits bietet sich hier vielleicht auch die Möglichkeit einen Geweihten zu finden, der sich den Helden nach einiger Überredungszeit annimmt.

Zuletzt bleibt die Möglichkeit im Haus eines Freundes unterzukommen, der nicht an die Schuld der Gesuchten glaubt. So könnte man auch gleich eine Gruppenzusammenführung inszenieren und die Spieler gemeinsam das weitere Vorgehen beratschlagen lassen.

Danno

Meisterinformationen:

Danno sitzt in dieser Geschichte zunächst zwischen zwei Stühlen. Einerseits ist er Gorodur Freund und Diener zugleich. Er hat geholfen den Mord an de Lastrèva einzufädeln, die Helden aus Gorodurs Haus geschafft und den Bütteln den entscheidenden Hinweis auf den Aufenthaltsort der Gruppe gegeben. Er wird mit Gorodur bestraft werden, wenn die Angelegenheit publik wird.

Andererseits bedrückt ihn die Vorstellung, dass Unschuldige für diese Tat büßen sollen, schließlich wussten die Helden nicht, dass sie Auratino töten sollten. Er will vermitteln und für alle Parteien die beste Lösung finden.

Irgendwann im Laufe des Spiels wird Danno die Helden aufsuchen. Sein Ziel ist es, sich selbst und Gorodur vor dem Henker zu bewahren, ohne dass die Helden an ihrer Statt bestraft werden. Je nachdem, wie die Spieler sich in diesem Gespräch verhalten, wird Danno weiterhin vermitteln oder sich nun gänzlich auf die Seite seines Herren schlagen.

Es gibt viele Möglichkeiten für Danno mit den Helden in Kontakt zu treten. Er könnte beispielsweise ihr Versteck ausfindig machen und sie dort antreffen. Alternativ wäre ein Treffen in der Öffentlichkeit denkbar, bei dem Danno jedoch verkleidet erscheinen würde. Er möchte keinesfalls mit den Gesuchten gesehen werden. Unter welchen Umständen das Treffen auch stattfindet: Sollten die Helden zum Reden bereit sein, können Sie ihnen das folgende Angebot unterbreiten. Bei jeder offenen Feindseligkeit wird Danno fliehen.

Allgemeine Informationen:

„Ich bin froh, dass ich euch lebend vorfinde. Ihr seid wütend auf mich, was ich natürlich verstehen kann, aber ich musste dafür sorgen, dass ich mit heiler Haut aus der Geschichte herauskomme. Die Ereignisse

überschlugen sich, als ihr Gorodurs Angebot abgelehnt habt; er war irrsinnig vor Zorn. Da habe ich ihm geholfen euch aus dem Haus zu schaffen und ich war es auch, der die Wachen gerufen hat.

Nein, nein, bitte lasst mich ausreden! Mich reut meine Tat aus tiefstem Herzen, ich wünschte, ich hätte Gorodur den ganzen Plan bereits ausgedrückt, als er mich bat nach euch zu suchen.

Zwar weine ich de Lastrèva keine Träne nach, aber um euch tut es mir leid! Ich will euch helfen. Gorodur sagte, ich soll euch abschreiben, ihr würdet meine Unterstützung nicht annehmen, aber ich möchte sie euch wenigstens anbieten.

Damit eines von vornherein klar ist: Ich werde mich nicht stellen oder meinen Herren verraten. Auch werde ich nicht zulassen, dass weitere Unschuldige in die Sache mit hineingezogen werden.

Wäre es wirklich so unzumutbar, für kurze Zeit aus Vinsalt zu verschwinden? Ich habe einen guten Freund in Dröl, er ist Reeder und sucht immer Leute für seine Handelsfahrten. Ihr braucht nur so lange von der Bildfläche zu verschwinden, bis eure Steckbriefen von den Wänden genommen werden.

Ihr wisst ja, wie das funktioniert. Derzeit reden alle von Auratinos Tod. Aber heute morgen stand auf der ersten Seite des Bosparanischen Blatts, dass Kaiserin Amene sich bzw. ihr Dekolleté in die heilenden Hände von Doctor Baltraïkos begeben haben soll. Ihr seht also, schon nächste Woche wird sich niemand mehr für euch interessieren. Zwar könnt ihr wohl nie wieder in euer altes Leben zurückkehren, aber immerhin müsst ihr nicht für immer fort gehen. Ich würde euch über meinen Freund auf dem Laufenden halten und euch sofort Bescheid geben, wenn hier die Luft wieder rein ist.

Ich flehe euch an, das ist die beste Lösung für alle Beteiligten. Was sagt ihr?“

Meisterinformationen:

Wie schon bei dem Gespräch zwischen Gorodur und den Helden erwähnt: Wahre Helden werden sich auf Dannos Angebot nicht einlassen. Zwar mag der Plan erfolgreich sein, aber fortan müssten die Helden ein anderes Leben leben und dürften ihre Familien und Freunde nie wieder sehen. Ob ihnen das die Frei-

heit Wert ist?

Wenn Danno überwältigt und zur Garde geschleppt wird, streitet er zunächst jegliche Verbindung zu den Helden ab. Als Zeuge vor Gericht wird er jedoch einbrechen und versuchen seinen Hals zu retten, was zum Vorteil der Spieler genutzt werden kann.

Drastische Maßnahmen

Meisterinformationen:

Danno sollte eine Gruppe von redlichen Leuten zusammenstellen, die zum Wohle des Vaterlandes einen Einbruch begehen. Nun, wer kann schon von sich behaupten auf diesem Gebiet besonders viel Erfahrungen zu besitzen. Es ist also durchaus möglich, dass Danno mehr Wert auf die körperlichen Fähigkeiten, als auf die Moral der ‚Helden‘ gelegt hat. Charaktere von diesem Schlag könnten auf die Idee kommen, Gorodur an seinem einzigen verwundbaren Punkt zu treffen: seine Familie.

Wenn es ihnen gelingt auch nur eines der Kinder in ihre Gewalt zu bringen, wird Gorodur sich stellen und alle Schuld auf sich nehmen, sodass Danno sich um die Kleinen kümmern kann. Sollte es ihm allerdings gelingen, vor Gericht der Todesstrafe zu entgehen, wird er, einmal entlassen, Jagd auf die

Helden machen. Nicht zu vergessen, dass seine Kinder auch eines Tages erwachsen werden. Und mal ehrlich, drei Zwerge, die den Tod ihres Vaters rächen wollen, möchte wohl niemand dicht auf seinen Fersen wissen!

Die Kinder verlassen das Anwesen selten und bekommen Privatunterricht von einem Hauslehrer. Die Helden müssten sich also irgendwie Zutritt zu Gorodurs Villa verschaffen. Das Naheliegendste wäre Danno um eine weitere Unterredung mit Gorodur zu bitten. Sobald sie im Haus sind, können sie den Hausdiener überwältigen und sich eines der Kinder greifen.

Für ein phexgefälligeres Eindringen ist im Folgenden das Anwesen Gorodurs grob beschrieben. Die Zeichnungen sind als nicht maßstabsgetreue Skizzen zu verstehen, auf die weitere Ausgestaltung des Gartens wurde verzichtet.

Erdgeschoss

Nachdem man das gut gesicherte Haupttor (*Schlösser Knacken* +10) hinter sich gelassen oder den drei Schritt hohen Zaun (*Klettern* +5) überklettert hat, gelangt man durch den Garten über einen mit Steinen gepflasterten Weg zum Haupteingang des Hauses, der einzigen Tür. Wieder bietet sich unter erheblicher Geräusentwicklung das Einschlagen eines Fensters als Alternative.

Hinter der Haustür befindet sich der Kuppelturm, von dem je eine Tür zum

linken und zum rechten Flügel führt. Im linken Teil befinden sich zwei Gästezimmer und das Badezimmer, außerdem ein Raum für geschäftliche Besprechungen und ein Salon mit einem Flügel in zwergischen Dimensionen, auf dem Harka des Öfteren für Gäste musiziert.

Der rechte Teil beherbergt ein Esszimmer, die Küche, eine Speisekammer und Dannos Zimmer. Er ist der einzige Diener, der mit ihm Haus lebt.

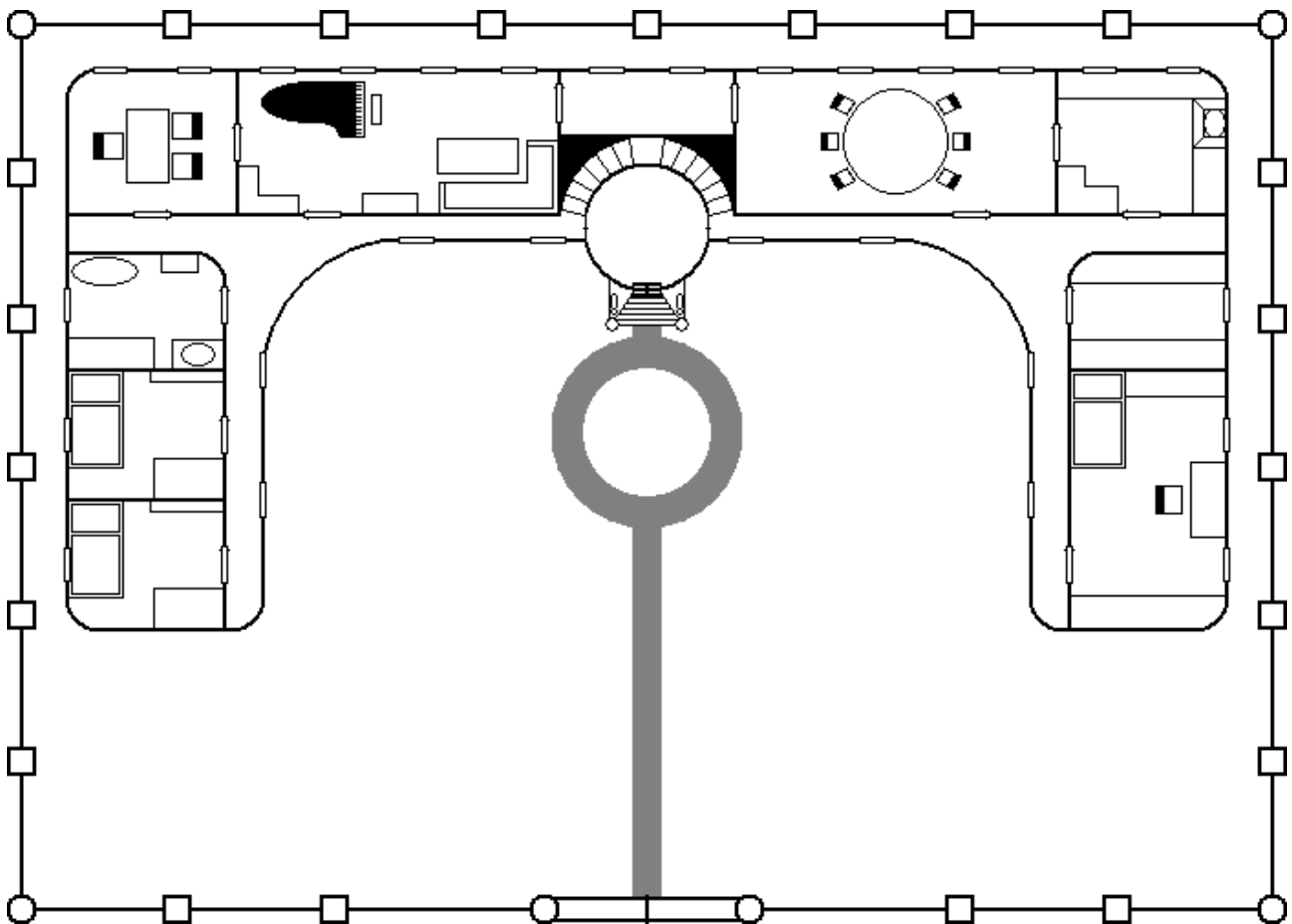
Ins obere Stockwerk gelangt man über

zwei Treppen, die sich an den Kuppelturm schmiegen, nach oben.

Allgemein ist zu sagen, dass man beim Bau des Hauses viel Wert auf die Architektur und die Verwendung edler Materialien gelegt hat. Nutzlosen Nippes wird man kaum finden. Das Erdgeschoss ist relativ hell, geräumig und besitzt hohe Decken, wurde also hauptsächlich für menschliche Besucher geplant.

Die Villa ist, wie auch schon Auratinos Haus, eine große Enttäuschung für alle Freunde des Dungeon-Abenteuers. Speerfallen, Damoklesschwerter oder aus der Wand sirrenden Bumerangs findet man hier nicht, schließlich handelt es sich um

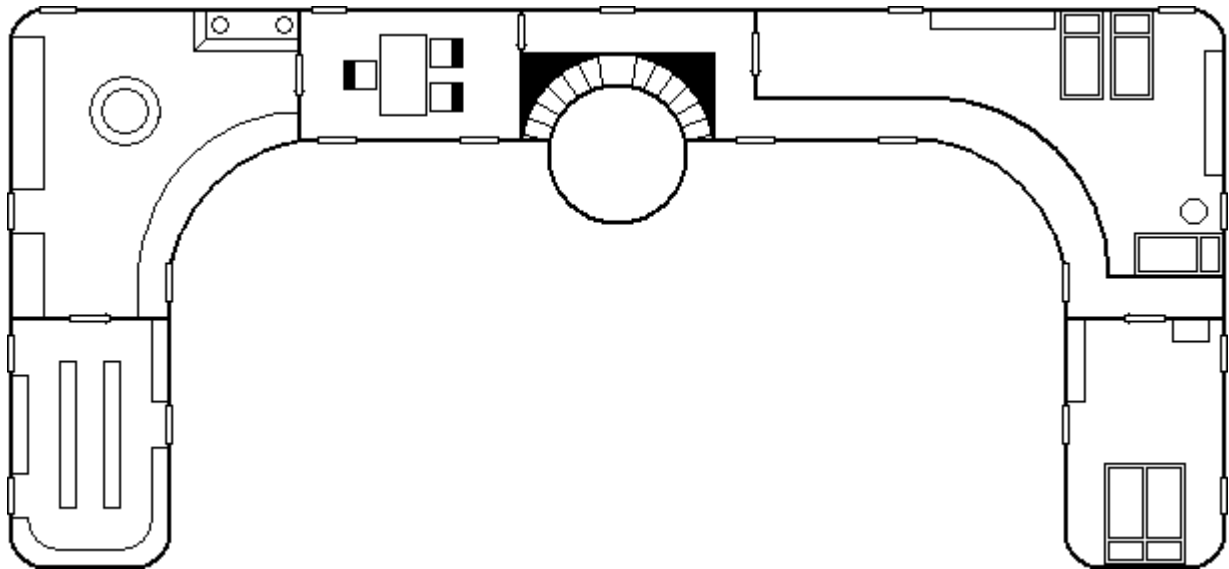
ein Wohnhaus und nicht um ein zyklopäisches Labyrinth. Wem dies zu fade ist, der mag ein oder zwei Sicherheitsmaßnahmen hinzufügen. Die einzigen hier vorgesehenen Hindernisse bestehen jedoch aus stabilen Türen und hervorragenden Schlössern, die in den seltensten Fällen abgeschlossen sind. Sie schließen bei sich zu Hause sicherlich auch nicht jede Tür ab. Danno wird zwar gut bezahlt, Reichtümer konnte er dennoch nicht anhäufen. In seinem Zimmer finden sich ein paar Silberstücke und vielleicht auch noch ein oder zwei Dukaten. Für was gibt es schließlich Banken?



Obergeschoss

Das Haus verjüngt sich durchgehend vom Fundament bis zum Dach. Somit ist das Obergeschoss wesentlich schmäler als das Parterre. Einzig der Kuppelturm, der von

hier nicht betreten werden kann, behält seine Ausmaße bei. Im linken Teil hat Gorodur seine Arbeitsräume, bestehend aus einer Bibliothek, einem Labor mit Esse



und Abzug und einem Arbeitszimmer eingerichtet. Rechts finden sich das Schlaf- und Spielzimmer der Kinder, sowie das Schlafgemach Gorodurs.

Durch die wenigen Fenster sind die Lichtverhältnisse für zwergische Augen optimiert. Die Decke ist gerade so hoch, dass Danno bequem aufräumen kann. Als wertvolle Fundstücke könnten sich naturwissenschaftliche Bücher, mechanische Spielereien oder auch das Haushaltsgeld, das im Arbeitszimmer aufbewahrt wird, erweisen. Auch Gorodur bewahrt nur einen kleinen Teil seiner Barschaft im Hause auf.

Meisterinformationen:

Gorodur und Danno haben den Eindringlingen körperlich wenig entgegenzusetzen. Haben sie sich ein Kind greifen können, können sie entweder warten, bis der Vater nach Hause kommt oder ihn direkt mit der Situation konfrontieren.

Allgemeine Informationen:

„Nun gut, wie ich sehe lasst ihr mir wohl keine andere Wahl.“

Ein dicker Kloß scheint in der Kehle des Zwergen festzusitzen, als er erkennen muss, wen ihr da in eurer Gewalt habt.

„Ich habe euch wohl falsch eingeschätzt. Dass ihr derart ehrlos seid, erschüttert mich zutiefst.“

Also, was sind eure Forderungen? Soll ich euch Geld geben, damit ihr verschwinden könnt? Oder wollt ihr mich den Wachen übergeben, damit ihr als die Großen Helden dasteht? Na gut, wie ihr wollt. Doch ich habe auch eine Bedingung! Sobald ihr frei seid, werdet ihr meine Kinder an Danno aushändigen. Er soll sich um sie kümmern, wenn ich tot bin. Ich weiß nicht, wie viel Gewicht ich einem Versprechen von euch zumessen kann, aber ich hoffe, dass ihr noch einen Funken Ehre im Leib tragt. Versprecht mir, dass den Kleinen nichts passieren wird und ich werde mit euch gehen.“

Der direkte Weg

Meisterinformationen:

Für Charaktere mit Vertrauen in Praios' Gerechtigkeit könnte das Abenteuer ein überraschend schnelles und erfolgversprechendes Ende nehmen. Was spricht eigentlich dagegen, sich in einem per-

sönlichen Gespräch einem Priester des Sonnengottes anzuvertrauen? Die Götter wissen schließlich, wie sich die Geschichte in Wahrheit zugetragen hat. Sicher, mittels dem ‚Wort der Wahrheit‘ wäre es für jeden Praios-Diener ein

Leichtes, die Helden auf ihre Schuld zu prüfen. Es ist jedoch zu bedenken, dass Danno vorzugsweise Menschen der unteren Gesellschaftsschicht für seinen Auftrag auserwählt hat. Wird man sich diesen Subjekten, deren Schuld nach der öffentlichen Meinung bereits feststeht, tatsächlich annehmen?

Mittels einiger Überredungskünste und im festen Glauben an die eigene Unschuld könnte dieses Vorhaben tatsächlich gelingen.

Es empfiehlt sich aufgrund der derzeitigen Bekanntheit der Helden ausnahmsweise verkleidet in den Praiostempel zu gehen, da die Tempelwachen ein Zusammentreffen mit den Geweihten verhindern würden.

Die Spieler geraten an einen jungen Priester namens Tronnert. Sie müssen sich möglichst vorsichtig zu erkennen geben, worauf dieser sie in einen Nebenraum beordert. Vermeiden Sie große Würfel-Orgien, spielen Sie das Gespräch zwischen den Helden und dem Priester so gut es geht aus. Seien sie zu Beginn streng und energisch, fallen sie den Spielern ins Wort, schreien Sie sie unvermittelt an. Erst wenn sie nach und nach ihre Situation erläutert haben, können Sie langsam etwas sanfter werden und zuletzt dann doch noch einlenken.

Die rituelle Befragung sollten Sie sehr feierlich inszenieren. Kramen Sie ein wenig in der Effektkiste indem sie mit ätherischer Musik, Räucherkegel oder Duftölen und natürlich jeder Menge Kerzen die passende Atmosphäre schaffen.

Allgemeine Informationen:

„Setzt euch und wartet hier!“, befiehlt euch Tronnert, „Ich werde gehen und mich mit meinen Kollegen beraten.“

Ihr nehmt auf den recht unbequemen Holzschemeln Platz. Die feuchten Hände im Schoß verborgen harrt ihr den Dingen, die da kommen. Schon viel habt ihr über

die ‚Fragetechniken‘ der Diener des Praios gehört. Ob es ein Fehler war, hierher zu kommen?

Nach wenigen Minuten, die euch wie Stunden vorkommen, kehrt Tronnert mit einem Mann und einer Frau zurück, die beide die gleiche Robe wie er tragen, nur das ihre aus edleren Stoffen geschneidert wurde. Die Praiosdiener mustern euch abfällig und es beginnt eine hitzige Diskussion in einer euch unbekannten Sprache (Bosparano), von der ihr leider nicht viel mitbekommt. Ihr könnt euch aber schnell zusammenreimen, dass die beiden eine Befragung wohl für pure Zeitverschwendung halten und euch lieber jetzt als gleich einsperren lassen wollen. Am Ende des Gesprächs wendet sich Tronnert wieder an euch:

„Es war nicht leicht, aber die Luminiferi wird sich für euch Zeit nehmen. Von jetzt an liegt euer Schicksal in Praios Händen. Ich hoffe für euch, dass ihr die Wahrheit gesprochen habt!“

Tronnert und der andere Mann, die wohl als Zeugen fungieren sollen, nehmen hinter euch an einem Tisch Platz, wo ein Tintenfass mit Feder und ein Pergament bereit liegen.

Eine bedrückende Stille liegt über dem Raum; kaum wagt ihr zu atmen als die Erzpriesterin die Stimme erhebt:

„Im Namen des Herren Praios! Der ist verloren, der sich im Angesicht des Götterfürsten der Schande der Lüge zuwendet. Sprecht die Wahrheit oder seid verdammt!“ Die Stimme der Frau klingt laut in euren Ohren und ihr vermeint einen leichten Schein in ihren Augen zu erkennen. „Habt ihr den ehrenwerten Mechanicus Auratino de Lastrèva feige und hinterücks ermordet, um ihn um seine Habe zu bringen? Sprecht und lasst nichts aus!“

Meisterinformationen:

Nun, wie ist es mit der Redlichkeit ihrer Spieler wirklich bestellt? Wollten sie tatsächlich nur beweisen, dass de Lastrèva

ein Verräter ist? Oder haben sie mehr schlecht als recht das Haus durchwühlt und nebenbei den einen oder anderen Wertgegenstand eingeheimst? War es wirklich Notwehr, in der sie den Hausherren erschlagen haben oder sind sie auf ihn gestürzt, noch bevor er das Wort an sie richten konnte? Haben sie sich gleich am nächsten Tag zum Tempel begeben oder dient dieser Schritt als letztes Mittel? Wie hat sich die Gruppe in der Zwischenzeit finanziell über Wasser gehalten, welche Straftaten haben sie in ihrem Vorleben begangen? (Machen Sie sich während des Spiels Notizen von allem, was man ihnen in diesem Verhör vorhalten könnte. Den Charakteren soll das Wasser bis zum Hals stehen.) Nebenbei bemerkt sind sämtliche Selbstbeherrschungsproben um 10 Punkte erschwert. Sollten die Helden versuchen zu flunkern, werden sie ermahnt, bei einem zweiten Mal bricht die Praios-Geweihte das Gespräch sofort ab. Wie sich das Verhör entwickelt, hängt ganz von den Taten ihrer Gruppe in der

Vergangenheit ab. Charaktere mit reinem Gewissen und einer weißen Weste besitzen nach dem Verhör das Vertrauen der Geweihten. Tronnert bekommt die Erlaubnis euch während des bevorstehenden Prozesses zur Seite stehen. Schaffen es die Spieler allerdings nicht, die Priesterin von ihrer Unschuld zu überzeugen, wird das Protokoll des Verhörs an den Richter weitergeben, was wohl jegliche Aussicht auf einen Freispruch oder eine milde Strafe nichtig machen würde.

Das hier beschriebene Modul lässt sich natürlich auch auf Priester anderer Götter abwandeln. Wichtig ist, dass das Wort des Geweihten vor dem Richter genug Gewicht hat. Tsa- und Phex-Dienern wird man wohl weniger Gehör schenken als Priestern der Hesinde oder auch der Rondra.

Eine dritte Möglichkeit wäre die Suche nach Beistand bei einem Magier mit entsprechender Reputation.

Vor Gericht

Meisterinformationen:

Sobald die Charaktere gefasst werden bzw. sich stellen, legt man einen Gerichtstermin fest. Da der Fall so brisant ist, wird sogar schon in einer Woche die Verhandlung beginnen. Bis dahin müssen die Helden leider noch im Kerker ausharren. Dies bietet ihnen wenigstens die Möglichkeit, in aller Ruhe ihre Verteidigung vorzubereiten. Haben sie irgendwelche Zeugen auftreiben können?

- Da wäre beispielsweise die Wache, die von Danno auf die Gruppe aufmerksam gemacht wurde.
- Oder Danno selbst, den die Helden überwältigt und zu den Bütteln geschleppt haben könnten. Unter dem Druck der Richter wird er Gorodur verraten, um wenigstens sich selbst

zu retten.

- Bei einem Kopfgeldjäger können die Helden einen Zettel finden. Gorodur weist den Meuchler darauf ausdrücklich an, die Helden zur Strecke zu bringen.
- Gorodur wird nur wahrheitsgemäß aussagen, wenn man ihn erpresst. Andernfalls streitet er alles ab und wird darum bitten vorzeitig das Gericht verlassen zu dürfen, um mit seiner Familie fliehen zu können.
- Haben die Helden einen Verteidiger, der durch seinen Einfluss ein mildes Urteil erwirken kann oder liegt sogar ein ausführliches Protokoll vor, das sämtliche Untaten der Gruppe auflistet?

Es muss den Helden gelingen zu bewei-

sen, dass sie aus edlen Motiven heraus bei de Lastrèva eingedrungen sind und ihn in Notwehr getötet haben.

Auf die Verhandlung an sich soll hier nicht näher eingegangen werden. Beginnen Sie mit der Anklage, dann folgt die Beweisführung mit Anhörung der Zeugen und abschließend ein Plädoyer der Helden oder, falls vorhanden, ihres Verteidigers.

Nachfolgend finden sie drei exemplarische Urteilssprüche des Richters, Baron Tanglan, der als persönlicher Freund des Opfers den Vorsitz über die Verhandlung übernommen hat. Ungeachtet der Trauer um den Verstorbenen wird sich der Baron sachlich der Urteilsfindung widmen. Lesen Sie je nach Verlauf der Verhandlung ein passendes Urteil vor.

Allgemeine Informationen:

„Nach ausführlicher Beratung des Hochgerichtes ergeht folgendes Urteil: ...

(Freispruch)

... Die Angeklagten konnten uns von ihrer Unschuld überzeugen und sind somit freizusprechen.

In der Tat haben nicht sie den Tod des ehrenwerten Auratino de Lastrèva zu verantworten, denn sie wurden auf hinterhältigste Weise von Gorodur, dem Sohn des Gorolax getäuscht und zum Totschlag des armen Opfers genötigt. Herr Gorodur und sein Helfershelfer sollen im Anschluss an dieses Sitzung verhaftet und in einem getrennten Verfahren verhandelt werden.

Dieser Fall ist hiermit abgeschlossen.“

Das ist alles? Der Fall ist abgeschlossen. Keine Entschuldigung dafür, dass man euch um ein Haar gehängt hätte, dass man euch aus eurem Heim vertrieben hat, eure Bekannten und Freunde euch den Rücken gekehrt haben. Wie lange wird es wohl dauern, bis ihr wieder unbeobachtet durch die Stadt laufen könnt? Ihr wisst nicht, ob ihr über den Ausgang dieser Geschichte fröhlich oder wütend sein sollt.

Hach, wie auch immer. Es ist vorbei und das muss euch reichen. Was wollt ihr nun zuerst tun? Wollt ihr nach Hause und Ordnung schaffen, oder in einer Schenke auf eure Freiheit anstoßen, oder wollt ihr ... Halt! Da ist doch noch eine Rechnung offen. Gorodur soll doch jetzt gleich verhaftet werden, nicht wahr? Wollt ihr euch das wirklich entgehen lassen?

(Kerker)

... Die Angeklagten werden wegen Einbruch und Diebstahl zu einer Kerkerhaft von fünf Götternamen verurteilt. Zwar sind sie unschuldig am Tod des edlen Auratino, da sie diesen in Notwehr erschlagen haben, jedoch konnten sie uns nicht glaubhaft versichern, aus edlen Motiven heraus in das Haus eingedrungen zu sein. Vielmehr haben sie die Befürchtungen des guten Herrn Gorodurs als Vorwand für ihren Raubzug benutzt, weswegen diese schändliche Tat auch hart bestraft werden musste.

Der Fall ist hiermit abgeschlossen.“

Fünf Götternamen im Kerker, das ist hart. Vielleicht hättet ihr Dannos Angebot doch annehmen sollen. Wenn ihr rauskommt solltet ihr ohnehin aus dieser Gegend verschwinden. Mit eurem Ruf werdet ihr wohl keine Stellung finden und eure Freunde und Bekannten haben sich schon längst von euch losgesagt. Und alles nur wegen diesem verdammten ...

Der konnte natürlich seinen Kopf aus der Schlinge ziehen. Aber das wird er bereuen. Ungeschoren kommt er nicht aus der Geschichte. Immerhin habt ihr viel Zeit, um euch einen Racheplan auszudenken.

(Tod)

... Die Angeklagten werden wegen Einbruch, Diebstahl und Mord zum Tode durch den Strang verurteilt. Mit einer mir bis dato nicht bekannten Dreistigkeit haben sie hier versucht, einem ehrbaren Bürger unserer Stadt die Schuld für ihr schändliches Tun zu geben. Beauftragt

wurden sie also, ja? Sie haben natürlich nicht aus reiner Raffgier das Haus des armen Auratino geplündert und ihm zudem noch den Todesstoß versetzt. Einem wehrlosen Mann, der nichtsahnend nach Hause kommt und einen Haufen Halunken vorfindet, die sich an seinem Hab und Gut vergehen. Schafft sie mir aus den Augen.

Der Fall ist abgeschlossen!

Das ist wohl das Ende. Wenn euch jetzt nicht schnell etwas einfällt, war dies wohl euer letztes Abenteuer. Die Hinrichtung wird auf übermorgen festgelegt und ihr habt niemanden, der jetzt noch bereit wäre, euch aus dem Kerker zu befreien.

Das Finale

Eins steht fest: Gorodur ist kein großer Kämpfer, weswegen ein Kampf auf Leben und Tod einen doch eher faden Abschluss des Abenteuers bieten würde. Deswegen sollen hier drei Alternativen angeboten werden, von denen sich die erste und die dritte unmittelbar an die Gerichtsverhandlung anschließen, welche mit dem ersten exemplarischen Urteil endet. Für den Fall, dass die Helden eine Haftstrafe bekommen, müssen Sie, verehrter Meister, sich zu gegebener Zeit eine andere Geschichte für eine Abrechnung ausdenken.

Finale 1: Gorodur, der nach seiner Aussage vor Gericht entlassen wurde, kann sich an fünf Fingern abzählen, dass die Helden einen Freispruch erhalten werden. Womöglich können sie ihm doch noch seine Schuld nachweisen. Sicherheitshalber beschließt er zu fliehen und wird beim Pa-

cken seiner Habseligkeiten von den Helden gestellt.

Finale 2: Schon frühzeitig wird in der Verhandlung klar, dass Gorodur der wahre Übeltäter ist. Somit schafft er es nicht vorzeitig aus dem Gerichtssaal entlassen zu werden und wird direkt im Anschluss daran verhaftet. In seiner eigener Verhandlung erzielt er eine Haftstrafe und wird nach acht Götterläufen aus der Strafkolonie entlassen. Nun wird er sich auf die Suche nach den Helden machen, um ein für alle mal abzurechnen.

Finale 3: Diese Variante ist eine Mischung aus Finale 1 und 2. Gorodur entgeht den Helden in letzter Sekunde unter Einsatz seines Flugapparates. Auch in diesem Fall wird er vorerst warten, bis die Helden ihn aus dem Gedächtnis gestrichen haben und sich dann eventuell rächen.

Finale 1

Meisterinformationen:

Zu Fuß wird die Gruppe kaum schnell genug zu Gorodurs Anwesen, das am Rande der Stadt liegt, gelangen. Sie müssen sich schon eine Droschke oder Pferde mieten. Dort angekommen müssen sie, vorzugsweise durch die Haustür, in das Gebäude gelangen und nach Gorodur suchen. In seinem Schlafzimmer im rechten Flügel des zweiten Stockes finden sie ihn eilig packend vor. Danno ist mit den Kindern bereits auf dem Weg zum Flusshafen, um für alle eine Passage nach Kuslik zu buchen. Dann will er zurück kommen und Gorodur abholen.

Als der Zwerg die Helden bemerkt hält er erschrocken inne, fasst sich dann schnell wieder und fährt mit dem Packen fort.

Allgemeine Informationen:

„Aha, ihr seid es. Nun, was wollt ihr denn

noch von mir. Man hat euch doch frei gesprochen, so hat jeder was er will; ihr euren Ruf und ich meine Rache, nicht wahr? Ich werde von hier verschwinden, es ist sowieso alles verloren. Damit sind wir quitt! Wollt ihr jetzt doch noch die Helden spielen und mich ans Messer liefern, wie? Daraus wird nichts, pardon. Meine Kutse holt mich schon bald ab und dann bin ich weg aus dieser undankbaren Stadt. Ja, undankbar, sage ich. Ich habe so viel für sie getan. Dieser Lackaffe von de Lastrèva wird betrauert und mich will man sterben sehen.“

Während ihr so in der Tür steht und dem Zwergen dabei zuseht, wie er eilig Kleidungsstücke und Unterlagen in seiner Tasche verstaut, könnt ihr vom Garten das Schlagen mehrere Hufe vernehmen. Gorodur wirft einen schnellen Blick aus dem Fenster, läuft zu seinem Bett und schnürt die Tasche zu.

„So Freunde, nun heißt es Abschied neh-

men. Geht mir aus dem Weg, meine Familie wartet auf mich. Kommt schon, geht zur Seite.“

Von unten könnt ihr hören, wie die ersten Gardisten das Erdgeschoss durchsuchen. Gorodur wirft seine Tasche zu Boden und versucht euch mit aller Kraft, jedoch ohne Erfolg, aus der Tür zu drängen. Mit beiden Fäusten hämmert er in wilder Verzweiflung gegen eure Beine und Bäuche, er sinkt vor euch auf seine Knie und schaut flehend mit den Augen voller Tränen in eure gelassenen Gesichter auf.

„Bitte... lasst mich gehen.“

Meisterinformationen:

Man könnte es ihrer Gruppe nicht verbüßeln, wenn sie nach all den Strapazen der letzten Tage dabei zusehen würden,

wie Gorodur von den Wachen gefangen genommen und der Justiz übergeben wird. Das Ende des Prozesses können sie sich mittlerweile wohl ausmalen.

Helden, die das Mitleid packt, können den Wachen entgegeneilen und vermelden, dass Gorodur bereits geflohen ist. Dies muss die Wachen zwar nicht unbedingt von einer Untersuchung des gesamten Hauses abhalten, kann Gorodur aber genug Zeit zur Flucht durch ein Fenster verschaffen. Vermeiden sie es, dass die Helden nun wegen Beihilfe zur Flucht ein weiteres Mal vor das Gericht gezerrt werden.

Vielmehr könnten sie einen überaus dankbaren Gorodur in einem späteren Abenteuer als Retter in der Not auftauchen lassen.

Finale 2

Meisterinformationen:

Diese Variante sieht vor, dass Gorodur noch im Gerichtssaal verhaftet wird. In einem separaten Prozess wird er dank seiner Überredungskünste zu acht Jahren Haft in einer Strafkolonie anstatt zum Tode verurteilt. Danno kann mit den Kindern untertauchen.

Das eigentliche Finale der Geschichte findet erst statt, wenn Gorodur seine Strafe verbüßt hat. Vielleicht wissen die Helden zu diesem Zeitpunkt schon gar nicht mehr, dass sie sich einst einen geduldigen und zu allem entschlossenen Feind geschaffen haben.

Ein nächtlicher Brand in einem Herbergszimmer, die Achse der Kutsche bricht ausgerechnet auf der engen, kurvenreichen Passtrasse, in letzter Sekunde können die vergifteten Vorräte entdeckt und vernichtet werden. Merkwürdige Zufälle häufen sich und eines Abends, als die Gruppe gemütlich beim Lagerfeuer sitzt, gesellen sich doch diese beiden Wanderer zu ihnen. Ein großer und ein kleiner, die bis in die nächste Stadt mit den Helden mitreisen wollen. Wie höflich sie doch sind, sie wollen sogar die mittlere Nachtwache übernehmen ...

Finale 3

Meisterinformationen:

Diese Variante verknüpft die beiden vorherigen miteinander. Die Charaktere kommen nur einen kurzen Augenblick zu spät und müssen zusehen, wie Gorodur sich mit seinem Flugapparat aus dem Staub macht. Auch hier wird er zunächst abwarten, bis die ganze Geschichte in Vergessenheit geraten ist.

Ob er sich dann nochmals die Mühe macht und die Helden aufspürt, weiß nur das Schicksal.

Allgemeine Informationen:

Wie besessen eilt ihr aus dem Gerichtsgebäude und steigt in die nächstbeste Droschke. Ungeduldig weist ihr dem Kutscher die Richtung von Gorodurs Anwe-

sen, die Fahrt erscheint euch endlos lange. Dann endlich biegt ihr um die letzte Kurve. Da vorne muss es gleich sein, wo die vielen Menschen stehen. Was machen die da bloß? Ihr entlohnt den Fahrer und springt aus der Kutsche. Jetzt könnt ihr auch den Grund für den Auflauf der schaulustigen Passanten sehen: Im Garten des Anwesens ist ein merkwürdiges Zelt aufgebaut. Vier riesige rote Stoffkugeln, die scheinbar durch eine Art Drahtgestell aufgespannt werden, sind an einem überdimensionalen Korb befestigt. Aus dem Inneren ist ein permanentes Sprühen und Fauchen zu hören. Unter großer Mühe drängelt ihr euch näher zum Tor, um besser sehen zu können.

Da plötzlich, ihr traut euren Augen nicht, hebt das Gebilde langsam vom Boden ab. Mit offenen Mündern steht ihr da und versucht zu begreifen, was eben passiert.

Als das Ding etwa zehn Schritt über dem Boden schwebt, öffnet sich eine kleine Luke im Korb und ein euch wohl bekanntes Gesicht lugt heraus.

„Ich habe es euch doch allen gesagt. Es wird fliegen! Und tatsächlich, es fliegt und trägt meinen zwergischen Dickschädel bis zu den Wolken. Vielleicht komme ich eines Tages wieder, wenn ihr meine Erfindungen zu würdigen wisst. Und ihr dort,“ Gorodur blickt in eure Richtung, „wir werden uns auf jeden Fall noch einmal treffen. Mal sehen, wie ich dann auf euch zu sprechen bin. Bis dahin lebt wohl!“

Die Luke schließt sich und immer höher fährt das Luftschiff. Ein leichter Wind treibt es nach Nordwesten. Fassungslos steht ihr noch lange in der Menge der Schaulustigen, bis Gorodur hinter einer Wolkenbank verschwindet.

Das Ende des Abenteuers

Es ist geschafft, die Helden haben die Geschichte mit heiler Haut und um einige Erfahrungen reicher hinter sich gebracht. Vorausgesetzt, dass die Charaktere noch den Kopf auf ihren Schultern tragen, können Sie nun die Entlohnung für ihre Strapazen entgegennehmen. In diesem Abenteuer haben sie sich ausgiebig mit den Talenten *Rechtskunde*, *Schlösser Knacken*, *Gassenwissen*, *Überreden*, *Überzeugen*, *Sich Verkleiden*, *Menschenkenntnis* und vielen der körperlichen Talenten beschäftigt, weswegen sie hier ohne Bedenken *Spezielle Erfahrungen* verteilen dürfen.

Pauschal sind unabhängig vom Ausgang der Ereignisse 150 Abenteuerpunkte vorgesehen. Helden, die straffrei bleiben, können weitere 100 Punkte für sich verbuchen. Es steht ihnen frei schon während

des Spiels für besonders gelungene Aktionen weitere Punkte zu verteilen.

Nebenbei bemerkt: Sollte der Freispruch hauptsächlich durch göttliche bzw. kirchliche Hilfe zustande kommen, wäre eine kleine Dankesgeste für die freundliche Unterstützung angebracht!

Die Charaktere haben nun ein Problem: Auch wenn sie sich jetzt, wo sie quasi ein neues Leben begonnen haben, wieder offen in der Stadt zeigen können, ist ihnen die gewohnte Umgebung nicht ein wenig klein geworden? Irgendwie haben sie gar keine Lust mehr, sich damit zu begnügen täglich zur Arbeit zu gehen und das verdiente Geld in der Schenke zu verschleudern. Überall warten neue Abenteuer, man muss sie nur ergreifen.

Viel Vergnügen!

Dramatis Personae

Gorodur, Sohn des Gorolax

Erscheinung: Dem mit rund 70 Jahren noch recht jungen Angroscho haben die Jahre des Wohlstands einen ansehnlichen Bauch und ein rundliches Gesicht eingebracht. Seine hellbraunen Haupt- und Barthaare trägt er sauber gestutzt nach der jeweiligen aktuellen Mode. Ebenso bevorzugt er seinem Stand angemessene, maßgeschneiderte Kleidung.

Geschichte: Dem Leben in der väterlichen Goldschmiede überdrüssig, machte sich Gorodur auf den Weg in die Großstadt, um sich in Ruhe dem Bau all jener Gerätschaften zu widmen, die in seinem Kopf umherzuschwirren pflegten. Schnell erarbeitete er sich Ruhm und Ansehen, nicht zuletzt auch das nötige Kleingeld für größere Projekte. Heute besitzt er eine eigene Manufaktur für allerlei Werkzeuge. Ihm wurde sogar das Privileg zu Teil zeitweise in der Königlich Kusliker Karossenmanufaktur zu arbeiten, wo er unter anderem den dreifach gepufferten Schlagfederbolzen für erhöhten Sitzkomfort erfand, was ihm eine schriftliche Belobigung der Kronprinzessin persönlich einbrachte.

Charakter: Geduld und Fleiß sind die Fundamente seines Erfolges. Diese Eigenschaften erwartet er in gewissem Maße auch von seinem Gegenüber. Schon lange hat er die berühmte Sturheit seines Volkes abgelegt und sich seinem jetzigen Lebensumfeld angepasst. Es braucht viel, um ihn aus der Ruhe zu bringen, doch wenn man das Fass erst einmal zum Überlaufen gebracht hat, dann ... na ja, Sie werden sehen.

Funktion: Anfangs ist Gorodur der Auftraggeber der Helden. Nachdem sie deutlich machen, dass sie nicht die Sündenböcke für sein Mordkomplott spielen werden, gerät er in Handlungszwang und versucht die Helden mit allen Mitteln zum Schweigen zu bringen.

Darstellung: Charismatisch und kumpelhaft tritt er prinzipiell jedem neuen Gesicht gegenüber. Er ist nicht ganz ohne Stolz auf seine Leistungen, Arroganz ist ihm jedoch fremd. Wenn es sich vermeiden lässt, wird er die schmutzigen Teile seiner Pläne Dritten überlassen, damit ein Verdacht nicht auf ihn fällt.

Herausragende Fertigkeiten: Mehrere Talente aus den Gebieten Handwerk und Wissen 10+; Rachsucht 9

LeP 36	AuP 35	MR 6	GS 5
AT 11	PA 10	FK 16	RS 1
TP 1W+2	Drachenzahn	INI 10	

Auratino de Lastrèva

Erscheinung: Ein typischer horasischer Höfling Anfang zwanzig, der sich, sofern es seine Börse zulässt, der neuesten Mode entsprechend kleidet. Die rotblonden Haare sind immer von einer Perücke, sein Gesicht von Unmengen an Puder und Schminke verdeckt.

Geschichte: Als Spross einer Geld-Adelsfamilie wurde er mit Kusshand an der Eolan-Universität in Methumis angenommen. Zwar kann man ihm eine Begabung für die Kunst der Mechanik nicht absprechen, jedoch wird er bisweilen aufgrund seiner Beziehungen zum Baron überschätzt.

Charakter: Ein arroganter Lebemann, der weder mit Geld noch mit Menschen umgehen kann. Für sein Vergnügen vernachlässigt er gerne einmal seine Arbeit, weswegen sich nur selten beruflicher Erfolg einstellt. Umso glücklicher ist er, wenn einem Konkurrenten das gleiche Schicksal beschert ist.

Funktion: Auratino wird von den Helden getötet, wodurch das eigentliche Abenteuer seinen Anfang nimmt.

Darstellung: Die einzige Stelle, an der die Helden auf ihn treffen werden, ist beim Einbruch in seinem Haus. Er ist betrunken

und wird der Gruppe keine Zeit lassen sich zu rechtfertigen. Trotz der Überzahl stürzt er sich sofort auf sie.

Herausragende Fertigkeiten: Betören 6, Zechen 8; Arroganz 7

LeP 25 AuP 24 MR 3 GS 8

AT 11 PA 10 FK 15 RS 1

TP 1W+3 Florett INI 9

Danno Sergontes

Erscheinung: Ein mittelgroßer, unscheinbarer Mann von 32 Jahren. Seine dunkelbraunen Haare sind zu einem ordentlichen Seitenscheitel gekämmt. Meistens ist er mit einer einfachen Hose und einem ebenso schlichten Wams bekleidet.

Geschichte: Danno hatte sich bei Gorodur als Hausangestellter beworben, als dieser für seine gerade frisch erbaute Villa Personal suchte. Seither hat sich zwischen den beiden eine enge Freundschaft entwickelt, sodass er sich mittlerweile auch um geschäftliche Dinge seines Herren kümmern darf.

Charakter: Er ist ein treuer Diener, freundlich, hilfsbereit und ein bisschen zu naiv, da er manchmal nicht durchschaut, wohin ihn seine Hilfsbereitschaft führt.

Funktion: Er dient als der Vermittler, der versucht das Beste für alle Parteien auszuhandeln.

Darstellung: Spielen Sie ihn liebenswert, besorgt, ein wenig schüchtern. Er fährt nicht aus der Haut, sondern geht Konflikten aus dem Weg.

Herausragende Fertigkeiten: Die meisten gesellschaftlichen Talente 5 oder besser.

LeP 27 AuP 28 MR 4 GS 8

AT 11 PA 10 FK 10 RS 1

TP 1W6 waffenlos INI 9

Harka, Orestarox und Pelargosch

Erscheinung: Es ist wohl das erste mal, dass die Helden Zwergenkinder zu Gesicht bekommen. Ein wenig kompakter und kleiner, rundere Gesichter und etwas dickere Nasen. Ansonsten unterscheiden sie sich nicht wesentlich von menschlichen Kindern ihres Alters. Die beiden blonden Jungen sind selbstverständlich Zwillinge und 14 Jahre alt. Das rothaarige Mädchen ist 9.

Charakter: Die Kleinen sind in Vinsalt geboren und kennen daher andere Zwerge nur aus den Erzählungen ihres Vaters. Mit anderen Kindern haben sie kaum Kontakt, da sie zuhause Privatunterricht erhalten. Dementsprechend schüchtern begegnen sie Fremden. Seit dem Tod ihrer Mutter sind sie introvertierter und auch ängstlicher. Sie hängen sehr an ihrem Vater.

Funktion: Gorodurs Kinder bilden seine Schwachstelle. Sie sind der Grund, warum ihn de Lastrèva so sehr treffen konnte und sie sind auch das einzige Druckmittel, um ihn zu einer Aufgabe zu bewegen.

Darstellung: Für sie sind keine Interaktionen vorgesehen. Falls sie dennoch einmal dargestellt werden, müssen spielen Sie sie einfach wie menschliche Kinder mit dem entsprechend schrecklichen Hintergrund. Auf die Angabe spieltechnischer Werte wird hier aus hoffentlich nachvollziehbaren Gründen verzichtet. Wenn die Spieler ein Blutbad anrichten wollen – bitte, die Drei haben ihnen nichts entgegenzusetzen.