

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Im Zwielficht von Grangor
Autoren: Alexander Alexewicz, Alexander Schulte, Florian Steenblock, v.m.f.steenblock@t-online.de
Ort/Zeit: Horasreich, Efferd 26 Hal/1019 BF
Anknüpfung: Unter dem Adlerbanner, Shafirs Schwur
Eingereicht für: Alveran
Dieses Abenteuer erreichte Platz 6

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 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Im Zwielight von Grangor

Ein Gruppenabenteuer für 3 bis 5 Helden der Stufen 5 bis 10

Komplexität (Meister/Spieler): mittel

Ort und Zeit: Horasreich, Efferd 26 Hal 1019 BF

Trügerisch schön ist der Herbst im Reich der Horas, denn schon zielt der Dolch des Sphärenschänders auf das Kaiserreich am Yaquir. Eine alte Feindin schmiedet neue Pläne und die Stadt der Kanäle gerät in die Fänge der Verschwörer. Nur eine Handvoll Helden ist zur Stelle, um die Gefahr abzuwenden, in der Stadt, Reich und Dere schweben ...

Von Alexander Alexewicz, Alexander Schulte und Frederik Steenblock

Bilder: Stefan Denecke

Ideen: Daniel Funke-Kaiser und Julian ter Steege

Inhalt

Einleitung	3
Akt I	5
Akt II	10
Akt III	23
Akt IV	28
Akt V	37
Dramatis Personae	44
Anhang	48
Zeitleiste	51

Einleitung

Im Zwielight von Grangor ist ein Abenteuer, das nahtlos an *Unter dem Adlerbanner* anschließt und die Zeit bis zu dessen offizieller Fortsetzung *Shafirs Schwur* überbrückt. Doch anders als bei diesen beiden Abenteuern kriegen die Helden es nicht direkt mit den borbaradianischen Umtrieben im Horasreich zu tun, sondern mit willfähigen Komplizen dieser, auch wenn die Helden zunächst den genau gegenteiligen Eindruck haben werden.

Was die Helden bisher erlebt:

Der finstere Phrenos ay Oikaldiki, besessen von dem Wunsch, die Horas zu stürzen, machte die Helden zu seinen unfreiwilligen Komplizen, um in den Besitz des Kronsiegels des Reiches zu kommen. Doch die tapferen Helden konnten seinen Plan vereiteln, das Kronsiegel zurückerlangen und Phrenos seiner gerechten Strafe zuführen. Dabei jedoch stießen sie auf ihre eigentliche Widersacherin: Saya di Zeforika, die im Auftrag Borbarads das Horasreich unterwerfen soll.

Was bisher geschah:

Domna Saya schmiedet erneut finstere Pläne, um das Horasreich zu schwächen, und verbündet sich mit Cyrano Scarpone, dem Oberhaupt der grangorer Omertà. Er soll Verschwörer und Waffen bereitstellen, um Grangor und Kuslik anzugreifen, während Saya selbst im Süden ihre dunklen Pläne mit der geheimnisvollen Fraternitas Uthari verfolgt. Um Grangor in seine Gewalt zu bringen, schmiedet Cyrano ein Komplott: er spielt dem Adlerorden Informationen zu, die belegen, dass der aufrechte Stadtrat di Cunda von Grangor in den Diensten des Dämonenmeisters stehen soll.

Was geschehen wird:

Comto Ravendoza wird seine neuen Adlerritter, die sich gegen Phrenos bewährt haben, auf eine neue Mission schicken: mit einem Inspector des Adlerordens, Orthos ter Brook, sollen sie gegen den Stadtrat di Cunda ermitteln und ihn des Borbaradianismus überführen. Dazu reisen sie zuerst von Thegûn nach Grangor (Akt I).

In Grangor finden die Helden fingierte Beweise gegen den Stadtrat und stellen ihn schließlich vor das Hochgericht der Grafschaft Phecadien, welches di Cunda seines Amtes enthebt und zum Tode verurteilt (Akt II).

Doch eine Phexgeweihte enthüllt den Helden, dass sie zu Werkzeugen der wahren Verschwörer geworden sind, und ihr Freund Orthos ter Brook wird von der Omertà ermordet, um die Aufdeckung des Komplotts zu verhindern (Akt III).

Nun werden die Jäger zu Gejagten: Das grangorische Oberhaupt der von Al'Anfa gesteuerten Omertà, Cyrano Scarpone, bekämpft sie mit allen Mitteln. Gleichzeitig müssen die Helden, verfolgt von den Häschern Scarpones, Beweise für dessen Machenschaften finden (Akt IV).

Recht und Rache: Es ist den Helden überlassen, ob sie Recht walten lassen und Scarpone vor Gericht stellen, oder persönlich abrechnen und den Tod von Orthos rächen wollen. Abschließend werden sie nach Thegûn zurückreisen und Comto Ravendoza Bericht erstatten, während sich im Süden eine neue Gefahr zusammenbraut ...

Die begleitende Zeitleiste am Ende gliedert die Geschehnisse im Efferd des Jahres 26 Hal (1019 BF).

Zur Heldenauswahl muss nicht viel gesagt werden, nach Möglichkeit werden die Helden gespielt, die soeben *Unter dem Adlerbanner* abgeschlossen haben. Müssen dennoch ein oder

mehrere neue Helden eingeführt werden, gelten ähnliche Voraussetzungen wie beim Vorgängerabenteuer, jedoch bieten sich diesmal auch horasische Helden an, sowie natürlich auch hier abtrünnige Mittelreicher u. ä., wichtig ist vor allen Dingen, dass sie entweder über gute Kontakte zum Adlerorden verfügen, so dass Ravendozas Auftragsvergabe auch für diese Helden plausibel ist, oder dass ein Einstieg während der Reise von Thegûn nach Grangor möglich ist. Achten Sie darauf, dass die Gruppe in einer horasischen Stadt nicht hoffnungslos verloren ist, den ein oder anderen Hieb abwehren kann und in den arkanen Künsten nicht völlig unbeholfen ist. Da es sich um ein Detektivabenteuer handelt, ist jedoch die Kombinationsgabe der Spieler besonders gefragt...

Akt I

1. Efferd 26 Hal (1019 BF)

Früh morgens wird den Helden von einem Amtsdieners des Adlerbanners die Nachricht überbracht, sich zur Mittagsstunde mit Comto Ravendoza in der Direction des Adlerbanners zu treffen.

Direction des Staatsorden des Goldenen Adlers zu Thegûn

Die Direction zu Thegûn ist ein prunkvolles Gebäude jüngerer Bauart, das rege frequentiert ist. Tragen die Helden ihr Anliegen vor, werden sie durch von beschäftigten Beamten bevölkerte Gänge in die Abteilung der Criminal-Direction geführt, wo sie gebeten werden, in einem ansehnlichen Büro auf Ravendoza zu warten, welcher nach kurzer Zeit zusammen mit einem großgewachsenen Mann in – für horasische Verhältnisse – einfacher Lederkleidung den Raum betritt und die Helden freundlich begrüßt. Nachdem er ihnen für ihre letzten Verdienste dankt (siehe „Unter dem Adlerbanner“), lenkt er das Gespräch rasch auf den eigentlich Grund für den Besuch der Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wie es scheint, gibt es im Reich neue borbaradianische Untriebe. Dem Orden sind Gerüchte zu Ohren gekommen, dass der grangorianische Stadtrat Severino Efferdan di Cunda ebenfalls mit den Anhängern Borbarads im Bunde steht, möglicherweise gar selbst einer ist. Wir vermuten, dass di Cunda von Ermittlungen der Criminal-Direction Grangors jedoch nur allzu schnell erfahren würde, weswegen Hilfe von außerhalb erbeten wurde. Da Ihr Eure Fähigkeiten gerade erst bewiesen habt, bitte ich Euch, die Ermittlungen aufzunehmen und der Gefahr für das Horasreich durch borbaradianische Unterwanderung zu trotzen. Ein unauffälliges Vorgehen versteht sich hierbei von selbst, zu groß ist die Gefahr der Entdeckung durch Stadtrat di Cunda, wenn ein auswärtiger Trupp des Ordens in dessen Umfeld Ermittlungen anstellt. Um eine bestmögliche Unterstützung zu gewährleisten, stelle ich Euch Inspector Orthos ter Brook zur Seite, der einige Jahre in Grangor verbracht hat.“

Die Helden erhalten neben ihrem üblichen Sold als Offiziale des Adlerbanners jeweils eine Umkostenzulage von 25 Silbertalern, da sie auf die Unterkunft in den Gebäuden des Ordens verzichten müssen.

Im Folgenden wollen wir Ihnen einige Szenen an die Hand geben, die es Ihnen ermöglichen, die Reise nordwärts plastischer zu gestalten. Dafür stehen zum einen ortgebundenen Szenen bereit, zum anderen jederzeit verwendbare. So können Sie die Reise zu einem kleinen Sub-Abenteuer gestalten und die Spielerinnen und Spieler das Liebliche Feld noch besser erleben lassen.

Thegûner Waffenladen

Während man in anderen Städten als Schmied seine Waffen verkauft, ist in diesem Geschäft von dem harten Handwerk eines Schmiedes nichts zu sehen. Ist man durch die breite Tür eingetreten, bietet sich ein pompöser Anblick: Der Boden glänzt, einige Waffen, deren Preis wohl das Vermögen so mancher Heldengruppe übersteigt, sind auf Podesten zu bewundern

oder hängen an der Wand. Verfügt man über das nötige Kleingeld, wird einem hier jeder Wunsch von den Augen abgelesen, solange er sich mit den horasischen Gesetzen und dem Machbaren deckt.

Für Helden, die sich für ihr Abenteuer bestmöglich ausrüsten wollen, gibt es hier die schärfsten Schwerter, Kettenhemden aus Zwergenstahl und fremdartige Säbel aus tulamidischen Landen. Für den Waffenliebhaber ist dieses Geschäft Alveran auf Erden: sparen Sie nicht mit exotischen Materialien, tödlichen Waffen – und gesalzenen Preisen. Um so mehr werden sich die kauflustigen Helden freuen, wenn sie ihre Waffen bei der Einreise in Grangor abgeben müssen ...

Am Morgen des nächsten Tages bricht die Gruppe Richtung Grangor auf. Gestalten Sie die Reise nach eigenem Ermessen mit Erlebnissen und bauen Sie vielleicht die Vorschläge ein, die am Ende des Abenteuers „Unter dem Adlerbanner“ gemacht werden. Die Zeitleiste können Sie nach eigenem Ermessen ändern. Einige Vorschläge für Ereignisse werden wir Ihnen im Folgenden an die Hand geben.

Vorgesehene Reiseroute

2. Efferd: Methumis
3. Efferd: 15 Meilen vor Silas
4. Efferd: 10 Meilen vor Arivor
5. Efferd: Clameth
6. Efferd: 10 Meilen hinter Arinken
7. Efferd: Sewamund
8. Efferd: Ankunft in Grangor

Empfang in Methumis

Wenige Tage ist es her, da ritten unsere Helden durch das von der Keuche geplagte Methumis und retteten des Herzogs Sohn Thiolan (vergleiche Unter dem Adlerbanner, Kapitel IV). Was läge da dem Herzog ferner, als die verdienten Recken jetzt einfach so durchreisen zu lassen, zumal sie zu berichten haben, wie ihre Hatz auf den Verräter Dom Phrenos verlief. So wird zu Ehren der Helden ein großes Fest gegeben, in deren Verlauf die Helden ein ums andere Mal von der hohen Gesellschaft gebeten werden, von ihren Taten zu berichten. Sollten ihre Helden geringe Erfahrung im Umgang mit Gesellschaften haben, ist hier eine ideale Trainingsmöglichkeit, so dass sie sich später in Grangor eher an ihr Umfeld anpassen können. Verwickeln Sie zum Beispiel mittelreichische Helden in Gespräche über Politik oder erkundigen Sie sich bei einem Streuner, wie der böse Dom Phrenos eigentlich die Helden dazu bringen konnte, überhaupt einen Diebstahl zu begehen ...

Am späteren Abend wird der junge Herzogssohn Thiolan im Kürass und mit dem alten Familiensäbel bewaffnet vor die Gesellschaft, seine neuen Freunde und seinen Vater treten und verkünden, dass er in den Kampf wider den Bethanier zu ziehen gedenke. Der Adel macht sich romantische Vorstellungen über den ehrenhaften Kampf gegen das Dämonengezücht – wenige Monde später können die Helden erfahren, dass Thiolan in der Dämonenschlacht gefallen ist.

Die Yaquirauen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den letzten der blühenden Kornfelder wird die Ernte eingeholt, wo kräftige Bauern die Sense schwingen. Das Laub der Bäume färbt sich zu sanftem Rot und leuchtendem Gelb. In einem Dorf am Wegesrand feiern die Menschen den Beginn des Herbstes und danken Peraine für ihre reichlichen Gaben. Zwei kleine Kinder sammeln Kastanien. Im Liebliichen Feld sind

die Speicher gut gefüllt und das Praiosrund erinnert mit seinen wärmenden Strahlen an den vergangenen Sommer. Ruhig fließt der uralte Yaquir auf seinem Weg zum Meer, wie er es schon immer getan hat. Euer Weg führt euch durch die vielleicht schönste Gegend Aventuriens.

Der Kinderraub von Ruthor

Der Schrecken, der Aventurien heimsucht, hat auch vor dem Horasreich nicht haltgemacht. Vor einigen Jahren hat der bucklige Xeraan 150 der Ruthorer Kinder entführt, um sie mit Zantim zu verschmelzen und so eine schreckliche Daimonidenarmee zu erschaffen, die er jetzt dem Sphärenschänder zur Verfügung gestellt hat. Die Dorfbewohner erinnern sich immer noch voll Grauen an diese Nacht und erzählen von den blutgierigen Söldnern, die die Kinder raubten, oder den schrecklichen Dämonen, die die verfolgenden horasischen Schiffe versenkten. Ruthor kann den Helden zeigen, dass der Feind überall lauern kann, selbst im beschaulichen Lieblichen Feld. Vielleicht wird ihnen auch später in einem anderen Abenteuer einer der Daimoniden von Xeraans Legion von Yaq-Monnith begegnen: dann wirkt der Schrecken noch greifbarer, weil die Helden realisieren, dass sie gegen das kämpfen, das einst ein fröhliches Kind aus Ruthor war.

Zufallseignisse

1. Räuber lauern wohlhabenden Reisenden auf den Straßen auf. Dass sie die Heldengruppe direkt angreifen, ist eher unwahrscheinlich, aber vielleicht sehen die Helden aus der Ferne, wie eine Gruppe Reiter eine Kutsche verfolgt ... Werte für die Banditen finden Sie auf den letzten Seiten des Heftes „Aventurische Helden“ aus der Box „Schwerter und Helden“.
2. Auf der Durchreise kommen die Bauern mit einer Bitte zu den Helden: einige Ritter des Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blut treiben in der Baronie eine „Sondersteuer“ ein, doch weder der Vogt noch die angrenzenden Baronien wissen davon. Der Dorfschulze vermutet, ohne dies laut zu sagen, ein Schurkenstück, das auch Orthos zu sehen glaubt, zumal das Eintreiben von Sondersteuern Sache des Adlerordens ist. Als aufrechter Adlerritter will er die Heilig-Blut-Ritter zur Rede stellen. Es hängt von den Verhandlungskünsten der Helden ab, ob die Reiter sich auf einen falsch verstandenen Befehl berufen und das Geld zurückgeben oder ob es zu Streitigkeiten oder sogar einem Duell kommt.
3. Ein Landstrich auf eurem Weg ist, so berichten es Reisende, von der Roten Keuche befallen. Die Helden müssen einen größeren Umweg in Kauf nehmen oder es riskieren, sich mit der Keuche anzustecken. In dem Gebiet kann es zu Begegnungen mit Kranken, Plünderern oder Perainegeweihten kommen, die dringend Hilfe benötigen.
4. Ein blutjunger Esquirio fühlt sich beleidigt, weil ein Fremder seine Schwester in unziemlicher Weise angesprochen haben soll. Deshalb hat er dem Fremden den Fehdehandschuh ins Gesicht geworfen und Satisfaktion gefordert. Das Duell soll zur Praiosstunde an einer großen Eiche ausgefochten werden. Als die Helden an einem Gasthaus/einer Burg/in einem Dorf rasten, werden sie von der Schwester des Esquirio angesprochen. Der Fremde hat sich als erfahrener Kriegermann herausgestellt, der ihren Bruder in dem Duell bestimmt töten würde. Die Helden sind gefordert, das Duell zu verhindern oder an Stelle des jungen Mannes anzutreten.

5. Die Helden treffen auf eine reichverzierte Kutsche, die von einem Halbbanner Söldner eskortiert wird. Die Söldner bahnen der Kutsche rücksichtslos einen Weg über die Straßen. Als die Kutsche eine kurze Pause an einer Wegstation einlegt, sehen die Helden die Insassen der Kutsche: vier Magier in prunkvollen Gewändern. Kommt es zu einem Gespräch, erklären die Magier herablassend, sie seien beauftragt, im göttergefälligen Kampf gegen den Sphärenschänder die schwer ringenden Garethter zu unterstützen. Sie sind Absolventen der Schule des Vollendeten Kampfes zu Bethana und können den Helden vielleicht Ratschläge für den Kampf gegen Schwarzmagier oder neueste Erkenntnisse über borbaradianische Formeln mitteilen (Sie können sich bei der Darstellung der Magier an der Schilderung aus dem Roman „Das Jahr des Greifen“ orientieren).
 6. In einem Dorf scheinen sich die Bauern seltsam zu verhalten: es wird getuschelt und immer wieder Richtung Osten gezeigt. Schließlich fasst sich ein Bauer ein Herz und tritt, begleitet von seinen Nachbarn, an den Tisch der Helden: er erzählt den „werten Herren“ davon, dass in dem Nebelwald mehrere Hirten verschwunden seien und nun auch noch sein Töchterlein. Welchen Hintergrund der Vorfall hat, ob es ein finsterer Zirkel, Wölfe, Räuber oder ein verstecktes Feentor sind, bleibt Ihnen überlassen.
-

Zahori (Szene bei einer Übernachtung außerhalb einer Stadt)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft erreicht ihr kurz vor Einbruch der Dunkelheit eine nicht gerade neue Herberge direkt an der Staatsstraße (*nach Pertakis: Cronstraße*) der euch auf Hinweis eines bei einer Rast getroffenen Händlers bekannt war. Doch anstatt in nun in aller Ruhe ein verdientes Ferdoker trinken zu können, bietet sich euch vor der Herberge ein wahrhaft chaotischer Anblick: Sechs Wagen stehen teils auf der Straße, teils abseits und eine Gruppe von Leuten, die unschwer als fahrende Zahori zu erkennen sind, tummeln sich um diese herum.

In Wirklichkeit handelt es sich keineswegs um Zahori, sondern bloß um verkleidete Schmuggler, die im Auftrag Murak di Zeforikas Waffen und Ausrüstung nach Kuslik schmuggeln, um eine Eroberung der Stadt durch Cyrano Scarpone und die Omertà vorzubereiten (siehe Akt V). Deshalb werden die „Zahori“ auch keinerlei Vorführungen darbieten, den Kontakt mit dem Herbergsvater auf das notwendigste beschränken und mit den anderen Gästen (und damit auch den Helden) möglichst komplett vermeiden. Aus dem abgeschotteten Verhalten der Zahori könnte sich bei den Helden Misstrauen bilden. Sollten sie den Zug beschatten, können sie lediglich herausfinden, dass er auf dem Festland gegenüber von Grangor Quartier beziehen. Mit größeren Geldgeschenken, durch handfeste Drohungen oder durch magische Untersuchung könnten die Helden herausfinden, dass sie von einer Magierin angeworben wurden, um in Grangor „eine Ware“ abzuholen. Sie würden einige Tage nach Ankunft angesprochen. Mehr wissen auch die Schmuggler nicht. Wollen die Helden partout nicht dem Abenteuerstrang folgen und lieber die Schmuggler überwachen, lassen Sie sie auf die Kontaktperson warten und dabei immer wieder an die Dringlichkeit ihres Auftrages erinnern (z.B. durch den Criminalinspector, siehe zweites Kapitel). Notfalls müssen Sie improvisieren und das Abenteuer im vierten Akt fortsetzen.

Die Ankunft in Grangor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach sieben Tagen ermüdender Reise erblickt Ihr, als sich die Cronstraße über einen Hügel gen Küste windet, vier Inseln mit dichtester Bebauung – Grangor, Ihr habt Euer Reiseziel fast erreicht! Von weitem bestaunt Ihr ein Gewirr von Kanälen und könnt auch schon Segel und Masten der Schiffe sehen, die in Neuhaben vor Anker liegen. Doch da Ihr nicht zum Vergnügen hier seid, gilt es nun eine Passage nach Alt-Grangor zu erwerben. Nach einem kurzen Ritt zum Fährhaus von Sicheln gesellt Ihr Euch zu einigen anderen Wartenden und Orthos erklärt Euch nur zu gerne, wie überfüllt die Fähren jedes Jahr wieder zur Großen Handelsschau wären. Bevor er jedoch auf nähere Details des berühmten grangorer Festes eingehen kann, kommt ein Fährmann aus dem Haus und sammelt den auf einer Tafel angeschlagenen Preis von 14 Hellern ein.

Ein rauer Wind treibt euch den Geruch des Meeres in die Nase und das Rauschen des Meeres lässt die schönen Flüsse und Seen auf eurer Reise als matten Abglanz der wahren Herrlichkeit erscheinen, mit der Efferd die Menschen beschenkt. Vom ersten Augenblick an hat Grangor eine ganz eigene Ausstrahlung; ihr lasst das Liebliche Feld, seine sanften Auen und blühenden Kornfelder hinter euch und fast scheint es, als würdet ihr abseits von Aventurien das Reich der Kanäle betreten, die sich vor euch auftun

Genießt Ihr gerade noch die ruhige Überfahrt nach Grangor, wobei Ihr Euren Blick über das von der Abendsonne angestrahlte Wasser schweifen lasst, hält das Boot abrupt an und Ihr findet Euch bereits an der grangorer Fährstation wieder. Ein Zweililiengardist erklärt den Bootsinsassen die besonderen Stadtgesetze: Waffen sind in der Stadt verboten, die einzige Ausnahme bilden Bürger von Grangor, Adlige und Geweihte.

„Werter Herr, lasst und doch euren schönen Stahl nehmen...“ – das Waffengesetz

In Grangor ist das Tragen von Blank-, Hieb-, Stangen- und Schusswaffen sowie Rüstungen (was nicht für Wappenröcke und ähnliches gilt; Rüstungen ab RS 2 fallen jedoch unter dieses Gesetz) verboten, Waffen müssen vor Betreten der Stadt abgegeben werden, damit die Stadtgarde sie bis zur Abreise einlagert – eine schöne Überraschung für unsere vielleicht gerade in Thegûn frisch ausgerüstete Heldengruppe! Dolche (Meucheldolche natürlich ausgenommen) und (auch Magier-) Stäbe fallen nicht unter das Gesetz.

Von diesem Verbot ausgenommen sind Bürger Grangors (Bürger der Stadt ist man allerdings nicht automatisch als Einwohner, vielmehr hat man 5 Dukaten und zusätzlich einen Teil des jährlichen Einkommens zu entrichten – ob das ein aus Grangor stammender Held tut?), Adelige (allerdings vorwiegend solche aus dem Lieblichen Feld; ein „vom Berg“ mag für die Gardisten auch als Adeliger gelten, aber ein nostrischer Bombast oder das zehnte Kind eines hintersewerischen Bronnjaren...) und Geweihte (für ihre Statuswaffe, ein Rondrageweiheter kann also nicht zusätzlich zu seinem Rondrakamm noch die drei Schwerter und fünf Äxte seiner Kameraden mitnehmen). Sollten die Helden nachfragen: die Waffen werden in einem Zeughaus am Hafen eingelagert.

Auch wenn die Helden von diesen rigiden Vorschriften mit Sicherheit alles andere als begeistert sind, müssen sie den Zweililiengardisten schon wirklich sehr überzeugende Argumente liefern, diese vom Gegenteil zu überzeugen, wobei auch eine angemessene Menge Gold dazuzurechnen ist. Weigern sich die Helden standhaft, steht die Fähre für den Rückweg Richtung Festland bereit. Für einen Silbertaler können die Helden ihre Waffen bei der Zweililiengarde zur Verwahrung geben und erhalten eine Wachsmarke, mit welcher sie ihre Waffen bei Abreise wiedererhalten. Außerdem wird von den Gardisten an der Fährstation Zoll erhoben, was bei zwielichtigen Gestalten leicht zu einer längeren Durchsuchungsprozedur ausarten kann ...

Sind diese Anfangsschwierigkeiten jedoch überwunden, steht einer Einreise nach Grangor nichts im Wege.

Akt II

Grangor – Für den eiligen Leser

Einwohner: 9850

Wappen: gespalten weiß und schwarz mit jeweils einer Lilie in der anderen Farbe

Politischer Status: Freie Stadt mit gewähltem Magistrat

Garnisonen: 120 Stadtgardisten („Zweililiengarde“), 2000 Matrosen und Seekrieger der Horasischen Flotte

Tempel: Efferd, zweimal Travia, Phex, Tsa, Boron, Rondra, Peraine, auch mehrere Schreine

Atmosphäre: Grangor liegt auf vier Inseln in der Phacadimündung und ähnelt dem Venedig der Renaissance. Der Hafen Grangors ist von großer militärischer Bedeutung und gleichzeitig Handelshafen für Fahrten nach Havena und andere westliche Küstenstädte und sogar den seltenen Güldenlandhandel. Das Flair der Stadt ergibt sich durch die reiche, aber biedere Bürgerschaft und die zahlreichen Kanäle und Brücken. Es gibt 5 Stadtteile: Alt- und Süd-Grangor, die Bezirke der reicheren Bürgerschaft, das Armenviertel Suderstadt, den Hafenbezirk Neuhaven und die Insel Kopp, auf der die meisten Handwerker wohnen. Der dichter besiedelte Festlandbereich wird Terra Ferma genannt.

Informationen zu Grangor finden Sie in *Die Welt des Schwarzen Auges* (S.65), in der *Geographica Aventurica*, der Box *Fürsten, Händler, Intriganten* sowie dem Abenteuersammelband *Die Geheimnisse von Grangor* (ab. S. 69), der auch eine ausführliche und sehr hilfreiche Spielhilfe zur Stadt enthält.

Erster Aufzug:

Ankunft in Grangor

Blauer Phecadi

(Qualität 6, Preise 6, ständige Bewohner 3, Angestellte 10, Betten 35, Nummer 42 auf dem Stadtplan Alt-Grangors (S. 76 in „Die Geheimnisse von Grangor“))

Ein geräumiges Hotel in ruhiger Lage an der Ostküste der Insel Alt-Grangor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tag neigt sich seinem Ende zu, als ihr nach eurer langen Reise in den Gassen von Grangor eine Bleibe sucht. Orthos führt euch zielstrebig auf eine Promenade, die am Ostufer von Alt-Grangor verläuft. Die letzten Lichtstrahlen verschwinden zwischen den Häuserdächern, als das Praiosrund niedergeht. Gegenüber einer Anlegestelle für Boote schwankt ein Schild mit knirschenden Scharnieren im Wind. Es zeigt eine malerische Landschaft und verkündet den Namen eures Ziels, dem Hotel Blauer Phecadi. Vor euch ragt ein dreigeschossiger Holzbau auf, der sich durch seine schiere Größe von dem umliegenden Mietshäusern abhebt. Drei Sturmlaternen hängen über der zweiflügeligen Eingangstür. Zwei von ihnen verströmen ein goldgelbes Licht, doch die rechte Laterne zeigt im Halbdunkel zerbrochenes Glas und einen erloschenen Docht.

Hinter der großen Holztür eröffnet sich euch der geschmackvoll eingerichtete Schankraum. Nur wenige Gäste sitzen an den zahlreichen Tischen; links seht ihr durch einen Spalt in dem die dortigen Tische vom Schankraum abtrennenden Vorhang einen hageren Ritter im schwarzen Wappenrock mit gekreuzten roten Schwertern über der Brust. An dem Tresen stürzt eine erschöpft wirkende junge Frau, die mit einer Hand Staub vom Tresen wischt und mit der anderen nach dem Gästebuch greift. „Was kann ich für euch tun?“

Hinter dem Tresen liegen die Zimmer der Besitzerfamilie und der Hinterausgang zum Innenhof. Rechts führt eine breite Holzterasse zum ersten Stock hinauf. Im ersten Stock ordnen sich zwei Einzel- und vier Doppelschlafzimmer an dem Flur an, der von der Treppe aus dem ersten Erdgeschoss nach links führt, wo sich eine Stiege zum zweiten Obergeschoss befindet. Dieses Geschoss ist aufgrund der Dachschräge nur gebückt begehbar; in diesem Schlafsaal liegen 25 Strohsäcke. Eine kleine Dachluke führt auf das Dach, von dem man über das schräge Dach auf das benachbarte Dach des Mietshauses herabklettern kann (Klettern-Probe erschwert um 4). Das Einzel- und die beiden Doppelschlafzimmer, die zum Hof hin liegen, besitzen außerdem eine Veranda, die mit einigem Geschick (Klettern-Probe erschwert um 8) vom Innenhof her erklommen werden kann.

Preise: Für gutsituierte Helden hält das Etablissement Einzelzimmer zu 2 Silbertalern pro Tag (10 pro Woche) und Doppelzimmer zu 1 Silbertaler pro Tag und Bett (5 pro Woche) bereit, Frühstück miteinbegriffen. Für den mittellosen Reisenden stehen Strohsäcke im stickigen Schlafsaal unter dem Dach für 3 Heller pro Nacht (15 pro Woche) bereit. Standesgemäß wohnende Pferdebesitzer können ihre vierbeinigen Gefährten umsonst im Stall versorgen lassen. Auch beim Essen kann der Wirt eine breite Spanne an Gästen versorgen; für nur 2 Kreuzer gibt es die „Tagessuppe“, in der man sogar schon Möhren gefunden haben soll. Dagegen speist der vornehme Adlerritter von heute eher delikaten Fisch für einige Heller und trinkt dazu nicht das sich Bier nennende Gesöff für 2 Kreuzer, sondern lässt sich eine Flasche echten Yaquirtaler bringen. Wildbret gibt es nicht, dafür aber frischeingekauften Fisch.

Ideen zur Ausgestaltung des Lebens in der Taverne

Im Folgenden wollen wir Ihnen einige Vorschläge an die Hand reichen, um die Taverne mit ihren Bewohnern lebendig darzustellen und den Helden auch Interaktionsmöglichkeiten abseits des zentralen Handlungsstrangs zu bieten. Dazu bieten sich insbesondere die Personen an, mit denen die Heldengruppe unter einem Dach wohnt. So könnten sich die Helden anschicken, nachdem sie Joelias Schwierigkeiten bemerkt und sich etwas umgehört haben, die an die Montagues und Capulets erinnernden Familien der Kalderons und Mercaturs zu versöhnen und damit dem jungen Liebespaar die Heirat u ermöglichen ...

Personen: Der 38-jährige Ludolfo Kalderon ist der Besitzer der Taverne. Seit dem Tod seiner Eltern arbeitete er wie besessen daran, seine Taverne auszubauen und möglichst viele Gäste zufrieden zu stellen, um seiner Tochter ein sorgenfreies Leben ermöglichen zu können und sie vielleicht mit einem einflussreichen Kaufmann zu verheiraten. Seit jedoch seine Frau Umya Kalderon nach einer Reise nach Kuslik sich im Wahn des Brabaker Schweißes (vgl. Enzyklopaedia Aventurica, S.93) schwer verletzte und schließlich in den Armen des Arztes verstarb, ist er wie gelähmt. Meistens betrinkt er sich alleine in seine Zimmer, um am nächsten Tag zur Mittagszeit, nachdem er wieder nüchtern ist, wieder mit dem Trinken anzufangen.

Die Götter beweisen einen Hang zum Sadismus ... gib mir noch eine Flasche.

Joelia Kalderon ist die 19-jährige Tochter Ludolfos und führt zurzeit die Taverne. Alleine ohne ihren Vater ist sie jedoch kaum imstande, das Geschäft über Wasser zu halten. Ihr Herz gehört dem jungen Seffl Mercatur, einem scheuen Absolventen der Medizinalschule Methumis, der mit seiner Mutter Critiana eine gutgehende Praxis wenige Blocks weiter betreibt. Die jedoch ist mit Ludolfo Kalderon seit lange Jahren verfeindet, seit dieser ihre Taverne ruinierte...

*Wo mag er jetzt sein? *seufz**

Ucurio, auch Uci genannt: Der nach eigenen Angaben schon 13 1/2 jährige Uci wuchs in einem Traviaheim in Suderstadt auf, bis er mit sechs Jahren von dort floh und sich fortan in den Gassen Grangors durchschlug. Eines Tages ertappte Joelia ihn dabei, aus der Küche des Blauen Phecadi Brot zu stehlen, doch anstatt die Garde zu rufen, quartierte sie ihn als Küchenjungen im Hotel ein. Uci ist, wenn die Helden später ohne Orthos unterwegs sind, der ideale Führer der Heldengruppe, der sie mit Tipps und Gerüchten von der Straße versorgen kann.

WAS habt ihr bezahlt? Da hat man Euch aber reingelegt!

Im Blauen Phecadi arbeiten tagsüber zwei Köche, zwei Stallknechte, ein Barmann an der Theke und vier Mägde. Nachts sitzt ein Portier an der Tür und öffnet spät zurückkehrenden Gästen die Tür. Keine dieser Personen spielt im Abenteuer eine tragende Rolle, trotzdem sollten Sie ihnen für die Atmosphäre etwas Leben einhauchen. Hier einige Vorschläge:

Tsabella, eine Magd: jung, blond und hübsch. Zahlungskräftigen Gästen gegenüber, die sie beschenken oder ihr glaubhaft ein besseres Leben versprechen, ist sie nicht abgeneigt, die Nacht mit ihnen zu verbringen, ohne dass es ihr etwas bedeuten würde, sehr im Gegensatz zu manchen ihrer Liebhaber. Eigentlich fast immer gutgelaunt, macht ihr manchmal der Gedanke Angst, sie könne so wie Salkya enden.

**setzt sich auf des Helden Schoß* Habt Ihr nie darüber nachgedacht, sesshaft zu werden...?*

Salkya, eine melancholisch wirkende Magd. Seit sie vor drei Jahren ein Verhältnis mit einem herumziehenden Abenteurer gehabt hat, wird sie von ihrer Familie und den Nachbarn, die dem sprichwörtlich pruden Grangor („Das ist nichts für Milchalriks oder Grangorer Geweihtentöchter ...“) alle Ehre machen, gemieden. Deshalb muss sie sich, nachdem ihre große Liebe weitergezogen ist, allein um ihren gemeinsamen kleinen Sohn Rondrigio kümmern. Er ist zum Zentrum ihres Lebens geworden, weshalb eine Erkältung oder gar schlimmere Krankheit sie in die tiefste Besorgnis stürzt, da sie auch kein Geld für einen Medicus hat. Aber vielleicht findet sich eine heilkundige Heldin ...

Helpf mir doch, ich habe doch nur noch ihn!

Aldagio, der Koch: ein dicker, gemütlicher Mann mittleren Alters mit schütterem Haar, der jedoch resolut Fremde aus seiner Küche vertreibt.

Natürlich ist das echter Bosparanjer, nun aber hinaus, Ihr macht mir die Fische scheu!

Nepomuk, der düstere Nachtwächter, stets zu einer sarkastischen Bemerkung bereit.

Ach, ihr seid schon wieder da ...

Außerdem befinden sich noch weitere Gäste in der Taverne, von denen wir ihnen hier zwei vorstellen:

Bernhelm Ulfried von Yantur, Ritter zu Geppensheim-Schnattermoor, achtbares Mitglied des Tempelordens zu Jergan

Der hochgewachsene und hager wirkende Endvierziger gibt vor, im Horasreich für finanzielle Unterstützung des wacker gegen die borbaradianische Gefahr streitenden Ordens sammeln zu wollen. Tatsächlich ist er, wie viele seines Ordens, zu Borbarad übergelaufen, was beim Sturm der Templer auf Boran deutlich werden wird. Das Geld ist in Wirklichkeit für blutgierige Söldner gedacht, die bei der Vernichtung reichstreuer Truppen auf Maraskan helfen sollen. Stellen Sie ihn als sympathischen, ehrlich bemühten Menschen dar; umso größer wird der Schrecken sein, wenn die Helden später vom Verrat des Ordens erfahren.

Jeden Heller können wir für Waffen und Rüstung gebrauchen, um unserem Feind das wehrheimer Strammliegen beizubringen! Im Grab!

Joost Melior

Der von jahrzehntelanger Arbeit gebeugte Bauer hat in der Stadt Getreide verkauft und wird am nächsten Tag wieder zurück aufs Land reisen. Mit dieser Figur können Sie ihren Spielern Land und Leute näher bringen. Er wird die Helden, wenn diese sich freundlich geben, über ihre Reisen ausfragen und seinerseits Geschichten, Mythen und Belanglosigkeiten der Region erzählen. Seine Geschichten werden sich oft um seinen Freund Gerbald Ychtis, einen Fischer aus Grangor, drehen. Sie können Gerbald in der optionalen Szene „Für Efferd“ zu einem der verschwundenen Fischer machen, um den Helden eine persönliche Motivation zu geben, die Verschwundenen zu suchen.

Ja, der Sturm letztes Jahr hat ganz schön das Dach abgedeckt. Bei euch auch? Wo wart ihr? Rommylis? Liegt das nicht in Dról?

Klatsch und Tratsch:

Sie können den Helden durch die Bewohner des Blauen Phecadi und die Passanten auf der Straße zahlreiche Gerüchte zukommen lassen, die ihnen bei ihren Untersuchungen helfen oder aber auch sie in die Irre führen. Hier eine Auswahl:

- Der Adlerorden ist vom Pech verfolgt. Ein Commissar ist verurteilt und abgesetzt worden und irgendeines der Häuser ist abgebrannt. (wahr)
- Der Stadtrat plant, Grangor dem Bethanier auszuliefern und Blutwein aus dem Schädel der Horas zu trinken! (absolut falsch)
- Irgendwer zieht im Hintergrund die Fäden und will Grangor in seine Gewalt bringen, um es dem Mittelreich anzuschließen. (wahr/falsch)
- Der schreckliche Brand in Süd-Grangor wurde von reichen Pfeffersäcken gelegt, um dort ein Badehaus bauen zu können. (falsch)

Zweiter Aufzug:

Der Auftritt des Inspectors

Das Archiv

Zu Besuch

Herberge „Sicherer Hafen“ *oder* Auf den Spuren des Fuchses

Der Auftritt des Inspectors

Nach einem mysteriösen Brand im Grangorer Büro des Adlerordens und nachdem der zuständige Commissar Policelli Dolcamerone infolge eines Korruptionsskandals einen Urlaub in einem Steinbruch auf den Zyclopeninseln anzutreten hatte, ist Inspector Patras Welf Rodiak der neue Koordinator für außeramtliche Gruppen im Feldeinsatz des Adlerordens in Grangor und in dieser Funktion von Ravendoza über den Auftrag der Heldengruppe informiert. Im Laufe des Tages oder des Abends wird er die Helden in ihrem Hotel aufsuchen, vorzugsweise ungesehen über den Hinterhof.

Patras Welf Rodiak: Der ungestüme junge Bürgerliche ist erst vor wenigen Wochen zum Inspector befördert worden und ist durch den Sturz seines Vorgesetzten nun vorübergehend gar mit den Aufgaben eines Commissars betraut. Er brennt seitdem darauf, sich zu beweisen. Er wird die Helden nach Kräften unterstützen, zieht es aber dabei vor, in der Direction zu bleiben. Er kann die Helden bei ihrem weiteren Vorgehen beraten und bei der Sichtung der Beweise helfen, ist dabei jedoch voreilig und sehr auf seine eigene Bewährung bedacht.

Was ihm und den Helden nicht bekannt ist, sind die Umstände seiner Beförderung, denn er ist weniger wegen seiner Begabungen befördert worden (eigentlich wäre ein Commissar aus einer anderen Abteilung versetzt worden) als vielmehr die Tatsache, dass Cyrano Scarpone ihn für unerfahren genug hält, um Informationen über mögliche Ermittlungen an die falschen Leute weiterzugeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hesinde sei Dank, dass ich Euch finde!“ Erschöpft schiebt sich eine schwächliche Gestalt durch das Fenster eures Zimmers. „Steckt die Waffen weg, ich bin Patras Welf Rodiak, der Inspector der Stadt.“ Der junge Mann im verschmutzten, verrußten Wams des Adlerordens lässt sich umständlich auf einen Stuhl nieder. „Glaubt mir, ich will Euch helfen. Sonst landet Ihr auch noch im Steinbruch...“

Der junge Inspektor weiß zu berichten, wie das Criminalarchiv des Adlerordens für das Erzherzogtum Grangor am vorigen Mittag unvermittelt abgebrannt ist. In ihm befanden sich die Ermittlungsergebnisse einer unabhängigen Ermittlergruppe, die vor zwei Wochen im Umland Erkundigungen anstellen wollte und nicht zurückkehrte... Bereits vor einigen Wochen ist der Commissar für außerdienstliche Coordination und Organisation für die Stadt Grangor, Policelli Dolcamerone, wegen angeblicher Korruption verurteilt und auf die Zyclopeninseln gebracht worden. Patras glaubt allerdings fest an seine Unschuld. Durch den Brand sind auch alle Beweise gegen Severino Efferdan di Cunda verbrannt. Patras schlägt den Helden vor, den Brandort in Süd-Grangor zu untersuchen, denn wer immer ein Interesse daran habe, den Adlerorden bei seinen Ermittlungen zu behindern, mache bestimmt mit dem Verräter gemeinsame Sache. Nach dem Treffen mit den Helden unterhält sich Rodiak noch mit Orthos ter Brook und gibt ihm ein versiegeltes Schriftstück.

Am folgenden Morgen verabschiedet sich Orthos von der Gruppe, da er „neue Befehle aus Thegûn“ erhalten habe, wie er den Helden sagt. Was er den Helden nicht sagt, dass das Schreiben von der Nachrichtenagentur Nanduria ist, bei der sein Bruder arbeitet. Manchmal bekommt er Informationen von dort, die das Adlerbanner noch nicht hat, und so gelingt ihm

der ein oder andere „große Erfolg“ gegen den Untergrund, von dem selbst seine Vorgesetzten nichts ahnten. Dadurch sind die Helden vorerst auf sich gestellt, eine mögliche Hilfe zum Leben in Grangor können sie in Uci aus dem Blauen Phecadi finden. Orthos kann als „deus ex machina“ mit neuen Informationen zurückkehren, sollten die Helden bei ihren Ermittlungen nicht weiter wissen. Er muss jedoch spätestens zum Ende des zweiten Aktes wieder auftauchen.

Das Archiv der Cammer für außendienstliche Coordination und Organisation des Adlerordens in Grangor

Das Archiv war bis vor kurzem eine zweistöckige Villa im Vinsalter Stil. Heute steht hier ein Gerippe aus Grundmauern und schwarzen Balken. Der Brand hat auch einige umliegenden Häuser der dicht bebauten Insel nicht verschont, bis der Brand gelöscht werden konnte, und ein schwarzes Loch in die Stadt gefressen. Schaulustigen untersagt man den Zutritt, die Helden sollten sich als versteckt handelnde Adlerritter nicht als solche ausgeben. Allerdings haben sich die zwei Gardisten, die den Ort des Brandes absperren sollen, mit einem Würfelspiel in den Eingang eines benachbarten Hauses zurückgezogen, so dass es nicht unmöglich sein sollte, ungesehen auf das Grundstück zu kommen (Verstecken-Probe + 4; +2, wenn die Gardisten von einem Helden abgelenkt werden). Am anderen Ende des Grundstückes an einer Brandmauer finden sich Fußspuren, die von den angebrachten Sprossen an der Brandmauer zu den Reste des Hauses und zurück führen. Sollte einer der Helden auf die Brandmauer klettern, findet er an einer abgebrochenen Sprosse ein Stück roten Stoffes mit aufwändigen Stickereien. Eine Heraldik-Probe +6 (+2 für Grangorer) identifiziert das Beweisstück als Teil der Amtskleidung der Mitarbeiter des Stadtrates. Alternativ können die Helden auch in der Bibliothek den Stofffetzen identifizieren oder jemanden in dieser Kleidung in der Stadt treffen.

Zu Besuch

Wenn die Helden Di Cunda treffen wollen, um sich ein persönliches Bild von ihm zum machen, werden sie ihn im Stadthaus in Altgrangor (Nr. 7 auf der Grangorkarte aus GvG) aufsuchen müssen, da er auf Reisen immer durch einige Gardisten abgeschirmt ist und in seiner Villa nur gute Freunde empfängt.

Je nachdem, ob Sie Ihre Gruppe den Ratsherrn treffen lassen wollen, können Sie die Helden mit einem vollen Terminkalender und einer Vereinbarung „in etwa drei Monden“ vor der Tür abwimmeln lassen, oder ihnen tatsächlich ein kurzes Gespräch ermöglichen. Sie können den Helden diesen Weg dadurch erschweren, dass eigentlich nur diejenigen einen Termin bekommen, die einen Grangorer Bürger als Sprecher haben (wie gesagt sind das nur diejenigen, die jährlich 5 Dukaten und einen Anteil des Einkommens an Steuern zahlen – die Helden können also nicht mit einem bestochenen Bettler auftauchen, sondern müssten einen reichen Helfer finden). Inspector Welf Rodiak ist hier keine Hilfe, er lehnt allzu direktes Vorgehen ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schnellen Ganges werdet Ihr über die dunklen Flure geführt, deren spärliche Fenster von überschweren Vorhängen gerahmt sind. Die schwere Mohagonitür knarrt in den Scharnieren, als sie aufschwingt und euch den Blick in ein geräumiges Arbeitszimmer ermöglicht, dessen Wände mit gutgefüllten Bücherregalen zugestellt sind. Zu beiden Seiten des großen Fensters zum Innenhof stehen zwei prunkvoll gekleidete Gardisten mit filigran verzierten Hellebarden. Hinter dem ebenholzschwarzen Schreibtisch, auf dem nur einige Gläser stehen, sitzt der Ratsherr, der euch aus rätselhaften Augen sorgsam mustert. „Tretet ein!“, richtet er das Wort an Euch und macht mit der rechten Hand eine einladende Geste, während er mit der Linken eine dickbauchige Flasche hervorzieht – mit der linken Hand, der der kleine Finger fehlt.

Der Ratsherr wird den Helden so freundlich und kurzbündig helfen, wie er kann. Seine Versuche, Bürgernähe zu zeigen, versucht er immer so kurz zu halten, wie es irgend möglich ist. Daher gibt er sich einsilbig und ungesprächig, so dass bei den Helden der Eindruck entstehen könnte, er verberge etwas. Sollten die Helden ihn direkt beschuldigen, so wird er sie wutentbrannt ohne weiteres Wort aus dem Haus werfen lassen.

Es ist für den Fortgang des Abenteuers an dieser Stelle wichtig, dass die Helden Efferdan di Cunda noch nicht als Unschuldigen „entlarven“, weshalb die zwei Gardisten und notfalls auch ein magisches Amulett mit einer Psychostabilis-Formel, das die Magieresistenz di Cundas um 7 erhöht, jeden Versuch der Helden, zu einem schnellen Ende zu kommen, zunichte machen.

a) Herberge „Sicherer Hafen“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Spur der vormaligen Ermittlergruppe, von der Inspector Rodiak gesprochen hatte, führt euch in eine zusehends heruntergekommene Gegend. Wo in Alt-Grangor noch Bürgerhäuser mit verschnörkelten Fassaden sich stolz in den Himmel erhoben, sind die Häuser hier unter der Last des verwelkenden Schmuckes tief in die schlammige Erde gesunken, so dass manch ein Haus schief steht, wenn es nicht gar eine eilig zusammengezimmerte Bretterbude ist.

Der „Sichere Hafen“ erweist sich als den Hafen dominierendes wohl dreistöckiges Holzhaus, dass gar nicht zum abgerissenen Zustand des Hafenviertels passen will.

In dieser Herberge wohnte die letzte Ermittlergruppe. Der Wirt Alrik Torden, ein schwächlicher, verschlagen wirkender Mann, kann sich mit Mühe (und vielleicht der Zuwendung eines Silberstückes ...) an eine vierköpfige Gruppe, einen Magier, einen Krieger und zwei unauffällige Gestalten, erinnern. Sie seien vor einigen Tagen abends nicht zurückgekehrt. Der Wirt nahm daraufhin ihr Eigentum an sich und „bewahrt es auf“. Wollen die Helden es an sich nehmen, werden sie sich als Freunde der Verschwundenen ausgeben müssen (womöglich mittels Magie) oder aber ein Pfand von 8 Dukaten hinterlassen. Das Eigentum der Verschwundenen besteht aus drei Scheinen für die bei Betreten der Stadt abgegebenen Waffen (ein Anderthalbhänder, ein Degen und eine leichte Armbrust), etwas Kleingeld (zusammen 8 Silbertaler), einem Plan der Villa des Verdächtigten (als Handout im Anhang) und einem Zettel, auf dem „Via Cuslicana XXXVII 8 Uhr“ steht. Vermutlich sind die Helden bereits von Süden kommend über diese Straße angereist. Die Adresse bezeichnet ein Haus auf dem Festland im Grangorer Stadtteil Terra Ferma.

b) Auf den Spuren des Fuchses

Wenn die Helden sich in der Stadt umhören wollen und die richtigen Leute fragen (den Wirt ihrer Herberge, einen Bettler oder Uci), können sie verschiedene Gerüchte über eine mysteriöse Informationshändlerin hören. Dabei ist zu beachten, dass ein Streuner vermutlich weit besser mit einem Bettler verhandeln kann als die standesbewusste Adelige. Der Unterschied des Sozialstatus könnte hier ein Anhaltspunkt sein, ebenso wie gelungene Gassenwissen-Proben. Schlimmstenfalls wird ein Bettler den Helden ein Märchen erzählen und dafür einige Heller oder sogar Silberstücke einstecken ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wenn Ihr was wissen wollt, müsst Ihr Lutisana fragen. Die weiß alles, wirklich alles. Umsonst wird das aber sicher nicht.“

„Lutisana? Praios bewahre, gebt acht, dass Sie euch nicht verhext, Hoher Herr! Ihr müsst nämlich wissen ...“

„Hütet euch vor ihrem Kater, der ist in Wirklichkeit ein verzauberter Dämon!“

Lutisana alias Vittoria Vincetta (siehe Dramatis Personae) scheint fast alle Klischees einer Hexe zu erfüllen. Was aber kaum jemand weiß ist die Tatsache, dass sie tatsächlich eine geheime Geweihte des Phex ist. Sie weiß um die wahren Hintergründe und wird den Helden in der Hoffnung weiterhelfen, dass sie diese ebenfalls aufdecken. Einstweilen (im zweiten Akt) ist sie nicht persönlich anzutreffen, sondern arbeitet über Mittelsmänner (z.B. Uci). Getreu ihrem Gott wird sie allerdings eine Gegenleistung verlangen, ein seltenes Schmuckstück aus dem Grangorer Güldenlandmuseum oder eine prall gefüllte Geldkatze, vielleicht auch nur einen „kleinen Gefallen“, je nachdem, was Sie ihrer Gruppe zumuten wollen. Bei einer sehr gesetzesfürchtigen Gruppe (Praiosgeweihter, Bannstrahler, Weißmagier) sollten Sie die Szene „Herberge Sicherer Hafen“ wählen. Lutisana lässt den Helden im Falle eines Geschäftsabschlusses die Adresse „Via Cuslicana XXXVII“ kommentarlos zukommen.

Dritter Aufzug:

Terra Ferma

Spielsalon Rad und Becher

Der Commissar zum Zweiten

Terra Ferma

Die angegebene Adresse bezeichnet ein leerstehendes, verwittertes Haus direkt an der Ausfallstraße nach Süden. Wenn die Helden sich durch den verwilderten Vorgarten nähern, erkennen sie, dass die Tür nur noch schief in einer Angel hängt, die Fensterladen klappern im Wind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei jedem Schritt auf dem morschen Parkett knarrt der Boden unter euren Füßen, ein kalter Luftzug zieht durch die Fenster und schmiegt sich an euere Beine. Das Haus ist gespenstisch leer, kein Bett, kein Stuhl, kein Glas finden sich hier. Als ihr die Treppe herab in den Keller steigt, angestrengt in die Dunkelheit starrend, umfängt eure Nase ein eigenartig süßlicher Geruch. Eine zähe Flüssigkeit verklebt den Boden und am Rand des Lichtscheins eurer Laterne meint ihr dumpfe Körper ausmachen zu können.

Hier finden sich die Reste der Ermittlergruppe: der graubärtige Magier (das Handsiegel verrät bei einer Magiekundeprobe + 4 die Herkunft von der Akademie der Heilung in Vinsalt) scheint durch den Boden des darüber liegenden Stockwerkes gebrochen zu sein, der hagere Krieger scheint mit einem besonders scharfen Florett erstochen worden zu sein, was sich bei einer Heilkunde-Wunden-Probe +2 herausstellt, und die beiden anderen Ermittler sind von Armbrustbolzen durchsiebt. In der Tasche des Magiers finden sich Notizen in Bosparano, aus denen hervorgeht, dass er am (Setzen Sie hier den Tag ein, an dem die Heldengruppe den Zettel findet; siehe Zeitleiste) zur Abendzeit einen Freund im Spielsalon „Rad und Becher“ treffen wollte, der wichtige Informationen für ihn habe. Die Notizen finden Sie als Handout im Anhang.

Spielsalon Rad und Becher

(Alt-Grangor, 51 auf dem Stadtplan Alt-Grangors in GvG, S. 76)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die zweiflügelige Tür führt euch euer Weg in das Halbdunkel des Salons. Mehrere Fackeln in mit Löwenornamenten verzierte Haltern leuchten den langgezogenen Raum mehr schlecht als recht aus. Zwei Reihen steinerner Säulen halten die wohl drei Schritt hohe Decke, von der in der Mitte des Raumes ein einsamer Kronleuchter herabhängt. Das „Rad und Becher“ ist noch nicht gut gefüllt, an verschiedenen Spieltischen ließen sich durchaus noch Plätze finden. Von links tritt eine rahjagefällig gekleidete Bedienstete an euch heran und fragt nach eurem Einsatz.

Die junge Bedienstete Sari tauscht das Geld der Helden in Coupons um. Zum Einlass müssen die Helden mindestens je einen Silbertaler wechseln. Nun ist es an den Helden, den Freund des Magiers in diesem zwielichtigen Etablissement zu finden. Ein allzu offensichtliches Vorgehen der für den Kontaktmann völlig Fremden („Freund des Maaagus, wo seid Ihr?“) wird dabei dazu führen, dass dieser sich schnell aus dem Staub macht, aber aufgrund seiner auffälligen Kleidung sollte den Helden eine Verfolgung möglich sein. Der Kontaktmann, der sich den Helden als Rohalio vorstellen wird, ist ein Abgänger der Kampfabademie Bethana und als solcher seinen eindrucksvollen Magiergewändern schwer zu übersehen. Sprechen die Helden ihn an, wird er sie misstrauisch auszufragen versuchen. Die Nachricht vom Tod seines Freundes schockiert ihn. Können die Helden sein Vertrauen gewinnen, indem sie sich zum Beispiel als Adlerritter ausweisen, erzählt er ihnen, dass nach der offensichtlich bevorstehenden Verhaftung di Cundas ja einflussreicher Posten im Stadtrat frei werde. Dieser soll durch Rondrigio Horatho ya Monterozzi-Galahan di Castelloti besetzt werden, welcher direkte Kontakte zur Organisation Cyrano Scarpones haben soll.

Der Commissar zum Zweiten

Wenn die Helden den Verbleib ihrer Vorgänger geklärt haben und nicht selbstständig in die Villa des Verdächtigen eindringen wollen, wird sie Inspector Patras Welf Rodiak aufsuchen und ihnen den Auftrag dazu geben, unabhängig davon, ob sie Rohalio ausfindig machen konnten. Er wird ihnen einen Plan der Villa – sofern noch nicht vorhanden – geben (siehe Anhang) und ihnen die folgende Nacht empfehlen, da das Madamal heute durch Wolken verdunkelt sei. Sobald die Helden Beweise gefunden hätten, sollten sie ihn sofort in der Criminaldirection des Adlerbanners für die Stadt Grangor aufsuchen. Er informiert sie außerdem über eine Informantin des Adlerordens, die als Weibelin das Gebäude bewacht. Sie soll den Helden notfalls helfen können. Etwaige Bedenken wegen des ungesetzlichen Vorgehens zerstreut er mit dem Hinweis auf ihre Vollmacht und seine ausdrückliche Genehmigung.

Vierter Aufzug:

Die Villa

Das Gericht

Die Villa

Die Villa des di Cunda liegt auf einem etwa 100 mal 50 Rechtschritt großen Grundstück auf der Terra Ferma. Sie ist ein dreistöckiger Prachtbau im almadaner Stil, an die mehrere Nebengebäude angeschlossen sind, so der Stall, die Küche und eine Scheune, in der ein schneller Rennwagen und eine Kutsche stehen. Das erste und zweite Stockwerk wird von einem großen Balkon umrundet, gen Praios ist außerdem eine große Veranda ausgerichtet. Das Erdgeschoss wird von der großen Empfangs- und Ballhalle beherrscht, an die mehrere Garderoben, Salons und Abstellräume angeschlossen sind. Im ersten Stock liegen die Schlafräume der Familie und weitere Aufenthaltszimmer, im zweiten Geschoss die Bibliothek und das Arbeitszimmer. Das Gesinde schläft in einem der Nebengebäude, die Küche befindet sich ebenfalls außerhalb der eigentlichen Villa.

Auf dem Gelände und in der Villa patrouillieren fünf Wachen, deren Weibelin eine Agentin des Adlerbanners ist, wie die Helden vom Inspector erfahren haben. Die Wachen sind weder sonderlich aufmerksam noch ausreichend gülden motiviert, um für die Villa ihr Leben zu riskieren. Sollte also eine einzelne Wache einer Übermacht gegenüberstehen, wird sie eher fliehen und Hilfe zu holen versuchen, als sich auf einen Kampf einzulassen. Zudem hat die Weibelin ihre Mannen nicht gut aufgeteilt: der rückwärtige Teil des Gartens wird nicht überwacht, die Rundgänge führen nicht in die Bibliothek. Sollte den Helden dies auffallen (eine gelungene Kriegskunst-Probe könnte dies entscheiden), können Sie dies durch die Weibelin so erklären lassen, dass sie den Helden im Auftrag des Adlerbanners die Gelegenheit bieten wollte, unbemerkt einzudringen. Tatsächlich aber ist sie eine Doppelagentin: sie steht auf der Gehaltsliste Cyranos.

Wenn di Cunda sich zur Ruhe begibt und das Licht in seinem Arbeitszimmer verlöschen lässt, wird sie unter dem Vorwand, noch einmal die Fenster überprüfen zu wollen, die gefälschten Beweise deponieren, um dann, wenn der Stadtrat sich zu Bett begeben hat, die Helden zu

unterstützen, wenn dies nötig sein sollte. Hier könnte auch ein erster Verdacht der Helden aufkeimen („Das war zu einfach.“).

In der Bibliothek lässt sich das aufgeschlagene Buch „Sanctus Borbarad“ auf dem Lesetisch finden, eine pseudoreligiöse Schrift Azaril Scharlachkrauts, einer Prophetin der „Borbaradreligion“. Überdies lassen sich im Arbeitszimmer auf dem Tisch Berechnungen zu Sternkonstellationen und Zeichnungen von Beschwörungskreisen finden, die bei einer Magiekundeprobe+4 verraten, dass eine Beschwörung von Mishkaras Macht geplant werden soll. Diese Anrufung fand allerdings schon statt, und zwar durch Saya und nicht durch di Cunda. Dies ist jedoch für die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht ersichtlich, sondern löst sich erst in den folgenden Akten auf.

Weitere Pergamente enthalten Soldlisten von Söldnereinheiten, ein Verzeichnis von „vertrauenswürdigen Mittelsmännern“ und Aufzeichnungen über Bestechungsgelder. Die Helden haben nun genügend Informationen gesammelt, um di Cunda anklagen lassen zu können.

Wenn die Helden nicht nur den Arbeitsbereich durchsuchen, sondern auch einen Blick in die Bibliothek werfen, die mit belastendem Material zu bereichern die Weibelin keine Zeit mehr hatte, fällt auf, dass diese keinerlei belastendes Material enthält, sondern im Gegenteil neben Steuerlisten, Erlassen und Unterhaltungsliteratur („Kamele und Kalifen: Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988“, siehe Enzyklopaedia Aventurica S.102) auch religiöse Schriften vom Leben des Heiligen Leomar bis hin zu den Gurbanianischen Chorälen ...



Das Gericht

Etwa zwei Wochen später werden alle Vorbereitungen getroffen sein und das Hochgericht unter dem Vorsitz des Protectors der Grafschaft Phecadien, des Marchese Zandor von Nervuk, wird einberufen. Die Helden dürfen als Zeugen nicht dem öffentlichen Prozess beiwohnen, sondern werden von Gardisten zu den Zeugenanhörungen in den Gerichtssaal gebracht. Möglicherweise werden sie auch als Experten nach ihrer Meinung gefragt („Werter Magister, was könnten die magischen Zeichen eurer Meinung nach bedeutet haben ...“).

Da bis zur Verhandlung einige Zeit vergeht, können Sie auch optionale Szenen des dritten Aktes einschieben, um den Helden die Zeit zu vertreiben, oder geben Sie ihnen eine Aufgabe bei der Criminaldirection des Adlerbanners.

Mögliche Fragen an die Helden:

- *Wie seid Ihr bei Euren Ermittlungen vorgegangen?*
- *Zu welchen Ergebnissen und Schlüssen seid Ihr gekommen?*
- *Fühltet Ihr euch berechtigt, in das Haus eines unbescholtenen Bürgers einzudringen?*
- *Wart Ihr nicht durch den Tod Eurer Vorgänger dazu bewegt, so direkt vorzugehen?*
- *Seid Ihr nicht auch im Zusammenhang mit dem Raub des Kronsiegels gebracht worden?* (vgl. Adlerbanner)
- *Und was soll uns davon überzeugen, dass ihr die Notizen wirklich aus di Cundas Haus habt?* (hier wäre zum Beispiel ein Eid auf die Zwölfgötter angebracht; die Helden werden als Adlerritter hoffentlich einen ausreichend guten Ruf nachweisen können.)

Teilen Sie für die Befragung die Spielergruppe auf und lassen Sie nur bereits Befragte und den aktuellen Spieler im Raum und versuchen Sie, die Helden in Widersprüche zu verwickeln. Das Gericht muss den Eindruck einer fairen und objektiven Institution erwecken, damit die Helden später noch die Möglichkeit sehen, Cyrano Scarpone anzuklagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wir, von Praios Gnaden Protector von Phecadien und mit der Götter Segen Vorsitzender des ehrwürdigen Hochgerichtes, sind mit des Götterfürsten Hilfe zu folgendem Urteil gelangt: Severin Efferdan di Cunda ist schuldig des Hochverrates, der Borbaradianerei und Götterlästerung und der Verschwörung gegen Reich, Horas und Alveran. Der Schuldige wird hiermit zum Tod durch Enthaupten verurteilt. Die Strafe soll am ersten Tag des nächsten Götterlaufes vollstreckt werden.“

Vermitteln Sie den Eindruck, zu packen und über Abenteuerpunkte nachzudenken, den Epilog vorzubereiten, denn scheinbar ist das Abenteuer zu Ende. Scheinbar ...

Optionale Szenen

Schuhputzen...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Euer Gnaden, euer Gnaden, bitte wartet, ich habe drei kleine Schwestern ...“ Der aufdringliche, ausgemergelte Junge von vielleicht 8 Jahren weicht nicht von Eurer Seite. Als Ihr stehen bleibt, packt er einen Schuhputzkoffer aus. „Nur vier Kreuzer... bitte, ich habe Hunger.“

Sollten die Helden nachgeben, wird der Komplize des Jungen versuchen, die Geldkatze eines der Helden zu stehlen, während der Junge auf die Helden einredet, von seiner erfundenen Familie spricht oder den Helden scheinbar wichtige Informationen geben will. Eine Probe auf Gassenwissen kann die Helden vor diesem Trick warnen; dem Opfer des Beutelschneiders steht eine Probe auf Sinnenschärfe zu. Wenn die beiden Jungen gefasst werden, schweigen sie trotzig; sie sind der Stadtwache wohl bekannt.

Die Criminaldirection des Adlerbanners für die Stadt Grangor

Die Criminaldirection residiert in einer großen Villa mit mehreren Nebengebäuden auf dem Grangor gegenüberliegenden Festland im dortigen Stadtteil Terra Ferma. Zwei Wachen stehen vor dem Tor, das den Eingang zu dem Anwesen bildet. Die Helden in ihrer Verkleidung als Bürger werden durch den großen Eingangssaal zum Secretariat für öffentliche Angelegenheiten geführt. Hier werden die Helden sich zu erkennen geben müssen, gewöhnliche Antragssteller werden an verschiedene Schreiber weitergereicht. Weisen sich die Helden dagegen als inoffizielle Referenten aus, wird der „Secretär für öffentliche Angelegenheiten der Criminaldirection Stadt Grangor“, Quido Damotil, die Helden durch eine Tür in seinem Arbeitszimmer zum Arbeitsbereich des „Commissariates für außendienstliche Coordination und Organisation“, Inspector Patras Welf Rodiak geleiten. Der Inspector kann die Helden hier mit Informationen über Grangor und über Severino Efferdan di Cunda sowie die amtlichen Pläne für dessen Haus versorgen.

Wenn die Helden jedoch die in der Villa di Cunda gesammelten Beweise präsentieren, wird Inspector Rodiak ihnen gratulieren und umgehend die Verhaftung Severino Efferdan di Cundas in die Wege leiten. Die Helden bittet er, bis zur Gerichtsverhandlung, wo sie als Zeugen gebraucht werden, in der Stadt zu bleiben.

Akt III

Schwarzer Kater

Am Abend des 25. Efferd werden die Helden vermutlich in ihrer Herberge die Verurteilung des „Borbaradianers“ begießen. Sollte die Gruppe schon zum Sonnenuntergang im Bett sein, lassen Sie einen Helden durch verdächtige Geräusche aufwachen und nach unten schleichen. So oder so ist zu beobachten, wie in einer dunklen Ecke des „Blauen Phecadi“ ein großer schwarzer Kater einen weißen Umschlag aus dem Maul fallen lässt und dann, bevor ein Held reagieren kann, weghuscht. Versuchen die Helden, ihm zu folgen, sehen sie in der Dunkelheit der Nacht nur, wie zwei Katzen in der Finsternis verschwinden. Dies ist der richtige Zeitpunkt, je nach Helden – auf Sagen und Legenden, Magiekunde oder Aberglauben zu würfeln. Sollte die Probe gelingen, ist der Held davon überzeugt, dass der schwarze Kater der Vertraute einer Hexe und die andere Katze die Hexe selbst war, obwohl Sie und ich, verehrter Meister, natürlich wissen, dass Lutisanas Haustier einem Flirt mit den Straßenkatzen nach der Arbeit nicht abgeneigt ist. Wenn Sie die Gerüchte über Lutisana im zweiten Akt noch nicht vorgestellt haben (vgl. „Auf den Spuren des Fuchses“), lassen Sie nun die Bewohner der Taverne von den Gerüchten berichten (z.B. Uci). Der Brief, den der Kater brachte, ist im Anhang als Handout verfügbar (Brief1).

Nun haben die Helden erst einmal noch Zeit. Sie können eine der möglichen optionalen Szenen des dritten Aktes verwenden.

Fischfest

Nachdem die Helden nun schon durch die Phexgeweihte zu Zweifeln angeregt worden sein sollten, wird Orthos ter Brook als enger Vertrauter der Helden plötzlich ermordet. Machen Sie den Helden deutlich, wie schockierend dieses Erlebnis ist. Sie sahen sich schon am Ende ihres Auftrages für das Adlerbanner, doch befinden sie sich inmitten eines Intrigenspiels, zu dessen Regeln auch hinterhältiger Mord zählt. Hat die Mondschaten recht und sind die Helden etwa doch für den baldigen Tod eines Unschuldigen verantwortlich? Am Ende des dritten Aktes sollten die Helden soweit sein, dass sie versuchen, den wahren Gegenspieler zu schnappen, und für die Unschuld Severino Efferdan di Cundas einzustehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlendert in der Abenddämmerung am Tage nach der Gerichtsverhandlung ein wenig nachdenklich durch die Straßen von Grangor. Als ihr euch einem größeren Platz, dem Fischmarkt, nähert, kommen euch allerlei merkwürdige Gestalten entgegen. Ihr seht ihnen verdutzt hinterher. Haben diese Personen Masken aufgesetzt? Ja, sie tragen lachende Gesichtsmasken in vielen Farben. Schwarz und weiß kontrastiert sind jedoch die meisten. (*Der horasreichfremdeste Held*) schaut sich um: alle Leute sind maskiert! Jetzt könnt ihr schon in den Fischmarkt blicken und (*besagter Held*) sieht sogar einige Harlekiner! Was ist hier los? Orthos versteckt sich hinter einem Schmunzeln:

„Das ist das Fischfest! Wohl noch nie Ende Efferd in Grangor gewesen, was? Ja, das ist ein Fest! Jeder Grangorianer nimmt hier teil, wenn ihn nicht die rote Keuche ans Bett fesselt oder er von der Duglumspest heimgesucht wird. Das kommt heutzutage immer häufiger vor! Aber das Fischfest im Efferd ist dazu da, diese und alle anderen Sorgen zu vergessen und zu singen und zu tanzen. Durch die Masken sind sie alle „neue“, sorgenfreie Menschen – für ein paar Tage. Am 1. Travia ist alles vorbei. Kommt, lasst uns einmal auf den Fischmarkt gehen, dort ist das Zentrum der heiteren Narretei!“

Lassen Sie die Helden darüber entscheiden, ob sie sich auf den Fischmarkt begeben wollen, oder aber nicht (z. B. bei raumängstlichen Helden). Also gestalten sich zwei mögliche Szenarien:

- Folgen die Helden Orthos' Aufruf, so lesen Sie Abschnitt a) vor
- Ist dieses Szenario den Heldencharakteren jedoch zu fremd, so dass sie sich lieber entfernen wollen, lesen Sie Abschnitt b) vor.

a)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun denn, es geht hinein in das Gedränge. In der lauten Menge vernehmt ihr gerade noch so ein „Habt Acht vor den Taschendieben“ von Orthos. Ihr bewegt euch – nein, vielmehr bewegt die Menge euch – auf eine von mehreren Bühnen zu, auf der ein gelb-helllila kariert gekleideter Schelm mit einer Gauklertruppe eine halsbrecherische Seiltanznummer vorführt. Er zelebriert in der Abendsonne die tollsten Kunststücke, schlägt ein Rad, läuft mit geschlossenen Augen über das Seil, als neben ihm zwei vertikale Stichflammen wie aus dem Nichts entstehen. Dann kommt einer seiner Assistenten mit einem Rad über das Seil gefahren. Plötzlich springt der Schelm hoch, unmenschlich hoch, und landet sicher auf den Schultern des anderen Gauklers. Gebannt starrt ihr auf die Bühne. Und, siehe da! Der Schelm hat es geschafft, heil wieder auf dem Boden anzukommen. Was für eine Show! (*eine Heldin*) kommt aus dem Staunen nicht mehr hinaus.

Es wird für euch immer schwieriger, euer eigenes Wort zu verstehen. Anscheinend strömen immer mehr Menschen auf den Platz. Ihr wundert euch sehr, dass überhaupt noch mehr Menschen auf den Fischmarkt passen, so dicht steht ihr schon im Gedränge – und es wird immer enger. Orthos schlägt vor, weiterzuziehen und schreitet voran. Ihr steuert die nächste Bühne an, wo sich zwei Harlekin gegenseitig etwas erzählen. Es dauert scheinbar eine Unendlichkeit, bis Ihr Euch in Hörweite vorgearbeitet habt. Schließlich ist es schon dunkel geworden. Dann ruft Orthos durch die Menge: „Die neuesten Witze über das Mittelreich! Hier müssen wir kurz verweilen! Die beiden sind gut!“. Er bewegt sich langsam weiter in Richtung Bühne, bis er kurz davorsteht. Ihr könnt den Anschluss zu Ihm nicht wahren, als auf Einmal ein dritter Harlekin in einem schwarz-roten Kostüm sich auf Orthos zu bewegt. Dieser tritt ganz nah an ihn heran, ihr kommt gar nicht zu ihnen – das Gedränge ist zu dicht. Die beiden stehen nun direkt vor der Bühne.

(*Sinnenschärfe+5*) erkennt, wie er eine Balestrina unter seinem Kostüm hervorholt, auf Orthos zielt und abdrückt.

Ihr seht, wie Orthos vor der Bühne zusammenbricht.

Nun ist die Heldengruppe auf sich gestellt. Lassen Sie das klaustrophobische Gefühl in der Menge noch ein wenig wirken (Selbstbeherrschungs-, Mutproben), bis die Helden sich wieder gefasst haben. Der „borbaradianische“ Harlekin ist im ganzen Trubel unauffindbar – gibt es doch viele ähnlich Gekleidete auf dem Fischmarkt.

b)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr dreht Euch um und wollt fortgehen. Der ganze Trubel ist zuviel für Euch, da kann man ja gar nicht nachdenken. Nun ist es auch schon beinahe gänzlich dunkel geworden, und ihr überlegt euch, euch in euren Gasthof zurückzuziehen, um noch ein letztes Bier zu trinken. Unterwegs trifft ihr auf Kostüme und Masken in allen Farben, sowie stets zweifarbige Harlekin. Im „Blauen Phecadi“ angekommen, begeben ihr euch hinein und Orthos ist der letzte, der das Haus betritt, doch halt, was geschieht? Ihr hört einen Knall, dann bricht Orthos in der Türschwelle zusammen.

Wenn die Helden draußen nachsehen wollen, was denn überhaupt passiert ist, müssen sie erst einmal über den recht stämmigen Orthos hinweg (Gewandheitsprobe). Vor der Tür können die Helden noch einen schwarzrot kostümierten Harlekin in der Dunkelheit um die nächste Ecke verschwinden sehen. Wenn die Helden dem Attentäter nachjagen, entdecken sie im Fackel- und Laternenschein einen großen Pappfisch, den sich etliche Tänzer übergestülpt haben, und, umringt von einer großen Zuschauermenge, damit einen bacchischen Tanz aufführen. Dort ist der Harlekin nicht mehr aufzufinden.

Optionale Szenen

Waffen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bahnt euch euren Weg durch enge Gassen und über hohe Brücken, als euer Blick auf einen eigentlich unscheinbar wirkenden Laden fällt. Ein großes Schild verkündet: „Schirme, Stöcke und Marquisen“, doch das Bild neben der Inschrift zeigt einen eindrucksvollen Rapier.

Die meisten Waffen sind in Grangor verboten – was aber, wenn die Stadtwache sie nicht sieht? Rondragabund Armoricus verkauft in seinem Geschäft allerlei Holz Waffen, sollten die Helden sich jedoch an dem Bild interessiert zeigen, wird er den Laden verriegeln und sie, so sie vertrauenswürdig aussehen (also nicht nach bereits angesprochener Kombination Praiosgeweihter, Bannstrahler und Weißmagier), ins Hinterzimmer führen. Hier gibt es Stockdegen, Dolchschirme, Drolinas, Schlagringe und Veteranenhände zu bestaunen. Angesichts des Monopols Rondragabunds können sie bis zu 100 % auf die Preise draufschlagen – Wehrhaftigkeit hat ihren Preis.

Augen in der Nacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hört ihr Leut’ und lasst euch sagen“ – der Herold im weiß-schwarzen Wams der Stadt Grangor, auf dem die beiden Lilien prangen, erhebt die Stimme, während er die Bekanntmachung in seiner Hand verliest und dabei jeden einzelnen der vorübergehenden Menschen im Auge zu haben scheint – „der Magistrat der Stadt sucht tapfere Recken und gewandte Heldinnen für eine gefährliche Aufgabe: ein Untier hat sich in den Kanälen der Süderstadt eingenistet und überfällt von dort aus die Bürger unserer schönen Stadt. Schon drei Passanten sind in den vergangenen Nächten der Bestie zum Opfer gefallen. So verkündet der Magistrat nun, dass demjenigen, der das Untier erschlägt und seinen Kopf überreicht, auf dass er auf dem Marktplatz ausgestellt werden mag, die fürstliche Summe von fünfhundert blitzenden Silbermünzen überreicht werden soll. Möge Firun eure Jagd segnen.“

Das Unglück begann mit dem Besuch des Erzherzogs Hakaan von Fyrdaion-Bethana in der Stadt, was ein Dutzend Götterläufe zurückliegen mag. Einer in seinem Gefolge reisenden Esqiria entlief ein eher ungewöhnliches Haustier – ein junges Krokodil. Besagtes Krokodil lebt seitdem in den Grangorer Kanälen und ist dank der zahlreichen Ratten und streunender Hunde zu einem stattlichen Exemplar ausgewachsen, dass in den letzten zwei Monden auch drei Betrunkene bei Nacht für immer in den Kanal gezogen hat.

Erkundigen sich die Helden bei der Stadtwache, so wird ihnen gesagt, dass man zwar die Leichen nicht gefunden hat, dafür aber Blutspuren, und zwar bei allen drei Fällen in der Nähe des Vesselbeck-Dammes, wo eine sanft geschwungene Empore für Boote von der Insel ins Wasser führt. Legen die Helden sich dort nächtens auf die Lauer, so orientieren Sie sich an folgendem Ablauf:

1. *Nacht*: Es passiert ... nichts.

2. *Nacht*: Eine Gesellschaft betrunkenen Freunde des Immanspiels zieht über den Damm. Womöglich gibt es Konfrontationen mit den Helden oder der Stadtwache.

3. *Nacht*: Wenn eine Sinnenschärfe-Probe gelingt, glaubt ein Held, kurz zwei gelbe Augen aufblitzen gesehen zu haben. Wenn die Helden kein Boot haben, werden sie dem Krokodil kaum folgen können. Haben sie in weiser Voraussicht eine Gondel gemietet, orientieren Sie sich an den Geschehnissen der vierten Nacht.

4. *Nacht*: Für diese Nacht werden die Helden sich vermutlich ein Boot besorgt haben. Um dem Krokodil nach dessen sehr kurzen Erscheinen zu folgen, sind drei Sinnesschärfe-Proben+4 oder ein Zauber (z.B. Adleryog oder Expositum) erforderlich. Wenn die Helden das Krokodil nicht vorher, vielleicht mit Harpunen oder durch Magie, zur Strecke bringen, wird es tauchen und in einem Hohlraum im Damm selbst unter der Wasserlinie verstecken. Hier ist Heldenmut und Magie gefragt, denn ein Kampf unter Wasser wird für unvorbereitete Helden vielleicht ihr letzter werden. Erlegen sie das Ungeheuer, sind ihnen die 50 Dukaten sowie der Dank des Magistrats und der Bürger gewiss.

Für Efferd

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da wollt ihr gerade in eurer Herberge zu Bett gehen, als eine vom Regen durchnässte Frau durch die Pforte des Hauses eilt, auf euch zu kommt und leise zu euch spricht: „Ihr seid die Ermittler des Adlerbanners in Sachen di Cunda? Habe ich Euch gefunden! Die Criminaldirection teilte mir mit, wo Ihr zu nächtigen pflegt. Ich benötige Eure Hilfe. Mein Name ist Selinde Bergamotte, ich bin eine Geweihte des Efferd vom Tempel in Süd-Grangor. Es tut mir sehr leid, Euch zu so später Stunde noch zu belästigen, aber wir haben ein Problem: von den heute erwarteten Fischerbooten sind zwei nicht wiedergekehrt. Ihr seht selbst, welches Wetter herrscht. Insgesamt zehn Seeleute werden vermisst. Die übrigen Fischer sagen, dass der gesamte Fangzug noch bis kurz vor Grangor zusammen war. Kurz vor dem Einlaufen wurden sie vom Sturm überrascht. Da das Wetter sich mit dem Einbruch der Nacht beruhigt hat, wollen wir nun mit der Suche beginnen. Das Adlerbanner hat auch Boote zur Verfügung gestellt, jedoch mangelt es Inspector Rodiak an Personal und er verwies mich mit diesem Schreiben auf Euch.“

Bei dem Brief handelt es sich um den Befehl von Inspector Patras Welf Rodiak, sich an der Suche im Namen Efferds zu beteiligen. Zu den Adlerbannerbooten kann die Geweihte die Helden führen (Anzahl der Boote je nach Gruppengröße: 3 bis 5 Helden pro Boot), was sie auch schnellstmöglich tun wird. Es sind Ruderboote, die mit Hilfssegeln ausgestattet sind, die bei einer erfolgreichen Boote fahren-Probe+3 benutzt werden können. Ansonsten muss einer der Helden rudern und ist nicht in der Lage, Ausschau zu halten.

In der Tat hat sich das Wetter gebessert, und jeder Held kann sich an der Fahrt beteiligen (eventuelle Phobie/Mut-Proben; bei Misslingen krallt sich der Held am Boot fest und kann nicht mit Ausschau halten).

Da es eine finstere Nacht ist und die Laternen nicht weit leuchten, wäre ein Flim-Flam angebracht, soweit er der Heldengruppe verfügbar ist. Der Suchradius beträgt eine halbe Meile.

Nun müssen die noch Ausschau haltenden Helden gleichzeitig Sinnesschärfe-Proben mit folgenden Modifikationen ablegen:

Flim-Flam vorhanden: -5

Herausragender Sinn (Sicht, Gehör): jeweils -2

Die TaP* werden addiert. Für 10 TaP* finden die Helden einen Fischer. Allerdings muss pro Sinnesschärfe-Probe auch von jedem Helden eine Gewandtheitsprobe abgelegt werden, um nicht zu kentern. Diese ist pro seekranken Helden im Boot jeweils um 1 erschwert. Alle 3 Runden sind auch die anderen Suchenden erfolgreich. Die Suche wird erst beendet, sobald alle zehn Fischer gefunden sind.

Nach erfolgreichem Ende ist den Helden nicht nur der Dank der Geretteten und Efferds gewiss, sie bekommen auch von der Geweihten Bergamotte jeder ein Delphinamulett mit einem kleinen eingesetzten Aquamarin (wenn der Amulettträger auf offener See dem Ertrinken nahe sein sollte, werden Efferds Delphine ihn retten).

Akt IV

Wahlen

Das Amt des Stadtrates, aus dem der unglückliche di Cunda dank der Helden ausgeschieden ist, wird von der Inneren Stube besetzt. Ziehen die Helden Informationen über die angesetzte Wahl ein, wie z.B. im Magistrat der Stadt, erfahren sie, dass die Stelle bereits ausgeschrieben wurde und dass sich zwei Personen darum bewarben: Rondrigio Horatho ya Monterozzi-Galahan di Castelloti und Efferdane Würthoff.

Efferdane Würthoff ist stadtbekannt, ein Spross eines kleinen Handelshauses und Geweihte des Efferd. Der „Adelige mit dem komplizierten Namen“ dagegen soll „ganz bestimmt“ kein Grangorer sein.

Straßenklatsch:

„Die Efferdane ist die Richtige, Efferd lenkt ihre glückliche Hand!“

„Die Efferdane wird das nicht, das ist doch ein abgekartetes Spiel! Da wählen die Dukaten! Wessen? Ähh – ich muss jetzt ganz schnell gehen ...“

„Die Würthoff ist doch die Kandidatin der Pfeffersäcke. Ich bin für den anderen – der ist ein Freund unseres Wohltäters. Na, Scarpone, ein zugezogener Kaufmann, ist in wenigen Jahren zu einer ganz großen Nummer geworden. Hat den neuen Anstrich des Perainetempels bezahlt, und das Traviaheim für Waisen in Suderstadt bauen lassen. Ein guter Mann!“

„Wieso dieser Stutzer sich wohl beworben hat? Ein Fremder hat doch da gar keine Chance?“

„Die Wahlen? Ich will dir mal was erzählen, mein Junge/Mädchen. Vor drei Götterlaufen, da ham se mich fertiggemacht, die Handelsherren. Wollten mir keinen Kredit mehr geben, weil ich nicht „würdig“ wäre. Ich war bankrott, und dann kam mein Freund, Cyrano. Er hat gesagt, mein Freund, hat er gesagt, du baust dir jetzt ein neues Geschäft auf. Und jetzt hab ich meine eigene Taverne, meine Tochter studiert in Kuslik und ich sitze in der Ratsstube. Meine Stimme hat der Freund meines Freundes sicher!“

Auf Borons Spuren

Das Anwesen der Würthoffs liegt in Alt-Grangor und ist nicht schwer zu finden, da eine große Menschenmenge sich um das Gebäude versammelt hat. Die Helden können von den Schaulustigen erfahren, dass es einen Unfall gegeben haben soll. Drängen sie sich durch die Menschenmenge, können sie noch sehen, wie zwei Novizen des Boron einen leblosen Frauenkörper auf einen Pferdekarren legen. In der Nähe der Helden unterhalten sich zwei Gardisten.

Alrik: „Tragisch ... Ratsherr würd ich nicht werden wollen – scheint Unglück zu bringen.“

Ugdalf: „Nicht der Posten, du Esel – das ist der Fluch der Borboranianer!“

Alrik: „Schade um die Efferdane ...“

Ugdalf: „Ach, ein Pfeffersack mehr oder weniger. Jetzt wird's halt dieser Adlige, das ist auch nicht besser oder schlechter als sonst wer.“

Degen und Duelle

Der andere Kandidat wohnt im Hotel Vinsalter Hof (Nr. 44 auf dem Stadtplan aus „Die Geheimnisse von Grangor“). Dies können die Helden erfahren, wenn sie entweder alle vornehmen Unterkünfte abklappern oder einen der Gardisten am Hafen bestechen, die bei Personen von Stand, die ihre Waffen behalten dürfen, in der Regel den Unterkunftsort feststellen.

Rondrigio sitzt zusammen mit einem gebückten, rattenähnlichen Mann im Salon des Hotels. Auf dem Tisch vor ihnen stehen eine Flasche Bosparanjer mit zwei Gläsern und ein prall gefüllter Beutel. Rondrigio wird den Helden distanziert gegenüberreten und dabei den Beutel, der bei einer Sinnenschärfe-Probe+2 verräterisch klimpert, gut verwahren. Konfrontieren die Helden ihn mit dem Tod Efferdanes, reagiert er kurz betroffen, bevor er seine Maske wieder aufsetzt. Werfen die Helden ihm ein Komplott vor, wird er wutentbrannt den standesgemäßen Helden zu einem Duell aufs zweite Blut fordern (bis zur Aufgabe, Kampfunfähigkeit oder Bewusstlosigkeit). Bei dieser Gelegenheit beweist er sich als formidabler Kämpfer. Sollte er das Duell dennoch verlieren, werden Diener ihn auf sein Zimmer bringen und einen Medicus kommen lassen. Sie werden die Helden weder auf sein Zimmer noch an seine Habe gelangen lassen.

Sein Gesprächspartner, der kleine, verschlagene Mann, wird sich gleich zu Beginn des Gespräches unauffällig zurückziehen. Er wird sich von den Helden nicht aufhalten lassen und sich notfalls an andere Gäste und hoteleigene Wachen wenden. Sollten die Helden ihn verfolgen, ziehen Sie die nächste Szene vor und lassen sie ihn im Getümmel entkommen.

Dolche in der Nacht

Inzwischen ist Cyrano Scarpone auf die neuerlichen Nachforschungen der Helden aufmerksam geworden. Nachdem die Heldengruppe die von ihm arrangierten Beweise gefunden und die Cunda gestürzt hat, hat sie ihre Funktion in seiner Intrige verloren und stellt eine potentielle Gefahr dar. Also gibt er den Auftrag, die Gruppe genauso „verschwinden“ zu lassen wie die erste, weniger willfährige Ermittlergruppe des Adlerbanners.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr auf die Straße tretet, weht ein eisig kalter Wind. Die Praiosscheibe ist untergegangen und das Madamal sendet nur einen blassen, milchigen Lichtschein, als ihr euren Weg beschreitet. Hölzerne Fensterläden klappern im Wind, als ein Windzug sie erfasst. Dann plötzliche Stille, nein, hastige Schritte auf der Brücke, die ihr gerade passiert habt. Sie sind hinter euch!

Drei Meuchler sind den Helden gefolgt und wollen sich die 20 Dukaten Kopfgeld verdienen, die Cyrano auf die Gruppe ausgesetzt hat. Vermutlich im Gegensatz zu den Helden sind sie mit eingeschmuggelten Waffen ausgerüstet und daher im Vorteil. Der Kampf sollte ihre Gruppe an den Rand einer Niederlage bringen, ohne dass ein Held stirbt. Gegebenfalls müssen Sie die Werte der Angreifer variieren oder ihr Vorgehen geschickter oder vorhersehbarer gestalten. Die Meuchler versuchen, einen offenen Kampf zu vermeiden und mit der Taktik der Nadelstiche die Helden zu zermürben. Grangor mit seinen vielen Gassen, Kanälen, Brücken und Dächern ist dazu ideal.

Die drei Meuchler:

Reto Goblinschreck

(Mittelländer/Garetien(Hafenstädte)/Söldner(leichtes Fußvolk)

Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch/ Einäugig, Gesucht I (Königreich Albernia), Unansehnlich, Unfähigkeit (Wissenstalente)

Herausragende Eigenschaften/Talente: KO 15, Säbel 17, Wurfmesser 11, Dolche 13, Selbstbeherrschung 9

AT/PA/Fernkampf-Basis: 8/7/7, LEP: 36, AUP: 33, RS (Fünflagenharnisch): 4

Eingesetzte AP: 3433 (Stufe 8)

Initiative-Basis: 10, Ausweichen: 5, MR: 3

Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Sturmangriff, Niederwerfen, Finte, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Rüstungsgewöhnung II

Bevorzugte Waffen:

Kusliker Säbel: AT/PA 16/16, TP 1W+4

Schwerer Dolch: AT/PA 14/13, TP 1W+3

2 Wurfdolche: AT 18, TP 1W+2

Reto wird versuchen, einen oder mehrere Helden in einen Nahkampf zu verwickeln. Dabei beginnt er den Kampf mit einem Sturmangriff, der einen Helden womöglich schon schwer verletzt. Er kann mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen und es so mit zwei Gegnern aufnehmen, wobei er zwei Paraden und eine Attacke pro Runde schlägt. Sollte er mit einer Übermacht konfrontiert werden, wird er versuchen, sich zurückzuziehen und aus dem Hinterhalt weitere schnelle Angriffe durchzuführen.

Orthos Neander Peleiston "der Große"

(Mittelländer/Yaquirien(Horasreich)/Streuner(Spieler)

Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Gefahreninstinkt (3), Soziale Anpassungsfähigkeit/ Eitelkeit 8, Neugier 7, Krankhafte Reinlichkeit

Herausragende Eigenschaften/ Talente: Mut 15, Charisma und Fingerfertigkeit 14, Fechtwaffen 15, Menschenkenntnis 11, Gassenwissen 9

AT/PA/Fernkampf-Basis: 8/7/7, LEP: 26, AUP: 29, RS (prunkvolle Kleidung): 1

Eingesetzte AP: 2895 (Stufe 7)

Initiative-Basis: 11, Ausweichen: 13, MR: 4

Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

Bevorzugte Waffen:

Stockdegen: AT/PA 15/15, TP 1W+3

Orthos „der Große“ wird sich ein Duell mit einem Gegner leisten, sich bei einer Übermacht jedoch eher zurückziehen und die Helden in eine Falle locken. Er wird versuchen, die Gruppe aufzuspalten, indem z.B. ein Teil der Gruppe ihn verfolgt und ein anderer die anderen Angreifer bekämpft. Er kennt sich hervorragend in Grangor aus und kann die Helden in die Irre führen.

Jovanna

(Halbelfe, Mittelreich (Nördliche Siedlungsgebiete), Diebin)

Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Astralmacht (3), Geräuschhexerei, Zweistimmiger Gesang, Viertelzauber, Übernatürliche Begabungen (3)/ Goldgier 7, Unstet

Herausragende Eigenschaften/Talente: Gewandtheit 15, Armbrust 15, Hieb Waffen 8, Schleichen 8

AT/PA/Fernkampf-Basis: 7/7/7, LEP: 23, AUP: 31, ASP: 17, RS (dicke Kleidung): 2

Eingesetzte AP: 2477 (Stufe 7)

Initiative-Basis: 12, Ausweichen: 16, MR: 3

Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausweichen III

Zauber: Axxeleratus (12/15/10) 7, Blitz dich find (12/13/15) 11, Psychostabilis (13/12/10) 6

Bevorzugte Waffen:

Balestrina: AT 22, 1W+4 (10 Bolzen, Nachladen dauert zwei Aktionen)

Streitkolben: AT/PA 11/11, 1W+4

Jovanna wird sich einen guten Platz z.B. auf einem Balkon oder Dach oder auf der anderen Seite eines Kanals suchen und versuchen, die Magiebegabten/Fernkämpfer der Gruppe auszuschalten. Sie wird in Deckung nachladen und die Helden solange beschießen, wie es möglich ist, ohne in einen Nahkampf zu geraten. Notfalls blendet sie die Helden und flieht mit einem Axxeleratus.

Sobald die Heldengruppe in ernste Bedrängnis gerät, wird Lutisana auftauchen. Sie wird vorzugsweise die Helden auf Schleichwegen vom Kampfplatz führen und die Meuchler austricksen und nur im Notfall kämpfen. Wenn die Gruppe den Meuchlern entkommen ist, wird Lutisana sie zu ihrem Versteck führen.

Sollten die Helden Lutisana nicht folgen wollen, wird sie sie in der Götter Namen beschwören, mit ihr zu kommen, und ihnen verraten, dass sie eine Phexgeweihte ist. Wenn dann die Helden immer noch nicht mitkommen wollen, machen Sie sie auf die überall lauende Gefahr aufmerksam und lassen Sie notfalls weitere Schergen Scarpones auftauchen.

Der Fuchsbau

Der Weg führt über wacklige Holzbrücken, durch dunkle Gassen und über verkommene Hinterhöfe, unterbrochen nur von kurzen Pausen, um nach möglichen Verfolgern Ausschau zu halten. Schließlich wird Lutisana die Helden durch eine Außentreppe in einen dunklen, nur von einigen Kerzen erleuchteten Keller führen. Die durch einen schweren Riegel gesicherte Tür verschließt sie sorgfältig.

Der Keller besitzt drei Ausgänge: die Außentür zum Innenhof, eine Wendeltreppe, an deren Ende sich eine Tür zum Erdgeschoss des Hauses befindet, und nahe der Decke ein großes Kellerfenster zur Vorderseite des Hauses, dass man über aufgestapelte Kisten erreichen kann. Der Keller selbst ist komfortabel eingerichtet: verschiedene Stühle und Polstermöbel sind zu Sitzgruppen arrangiert, Kisten dienen als Tische, auf denen Pokale und Weinflaschen stehen. In der Mitte des Raumes steht auf einem vergoldeten Podest die Statue eines silbernen Fuchses, der mit Eibenzweigen umrankt ist. In einem Behältnis vor der Statuette wird ein Gewürz, dem Geruch nach Blauhimmelstern verbrannt. Die Helden befinden sich im bestgehüteten Geheimnis der Phexkirche in Grangor: im geheimen Tempel.

Das kann Lutisana den Helden erzählen:

- Die Fäden im Hintergrund zieht Cyrano Scarpone, ein skrupelloser Verbrecher, der die Unterwelt Grangors dominiert, doch auch die Obrigkeit mit Versprechen, Bestechung und Erpressung unter Kontrolle hält.
- Sein Handlanger verfolgt Lutisana, seit sie sich von Scarpone lossagte. Er hat auch Orthos ermordet. Auf seiner Mordliste stehen alle Helden, weil sie ihre Rolle gespielt haben.

- Scarpone hat die Ermittlungen eingeleitet und die Beweise fingiert, um das Amt des Stadtrates mit einem willfährigeren Mann zu besetzen – di Castelloti, einem unfreiwilligen Verbündeten Scarpones.

Das will Lutisana von den Helden wissen:

- Wie konnten sie von den Häschern nach ihrem „großartigen“ Raub des Siegels geschnappt werden?
- Ist Inspector Rodiak ihrer Meinung nach vertrauenswürdig/ unbestechlich? Ist auch der Adlerorden infiltriert worden?
- Hat der Adlerorden Hinweise auf Lutisanas Aktivitäten?

Bedenken Sie, dass Lutisana für Informationen Gegenleistungen erwartet – sollten die Helden sich maulfaul geben, werden sie kaum etwas erfahren. Erst wenn Sie das Gefühl haben, dass die Helden nun über die Hintergründe ausreichend im Bilde sind, fahren Sie fort: Lutisana bietet den Helden ein Geschäft an: sie wird den Schwachpunkt Scarpones den Helden verraten, wenn ... Als mögliche Gegenleistung ist vieles denkbar, von schnödem Mammon (sprich Dukaten) über ein seltenes Artefakt aus der Magierakademie (Die Schule der Erscheinungen, eine graue Illusionsakademie), dem Dienst als Leibwächter für ein Jahr oder irgendeiner ihrer Kreativität entsprungenen Gegenleistung. Welche Gegenleistung angemessen ist, hängt auch wieder sehr von der Zusammensetzung der Heldengruppe ab. Willigen die Helden nicht ein, müssen sie selbst Untersuchungen anstellen, stets von den Häschern Scarpones verfolgt. Machen Sie sie notfalls durch Lutisana darauf aufmerksam, dass die Stadtwache quasi im Lohn Scarpones steht und auch dem Adlerorden nur eingeschränkt zu vertrauen ist, zumal die Helden keine Beweise haben. Es ist natürlich denkbar, dass die „Helden“ die Stadt verlassen und sich an auswärtige Institutionen, z.B. di Balligur, wenden. Hoffentlich jedoch werden sie heldenhaft beschließen, die Sache selbst zu beenden, zumal der Tod von Orthos die Untersuchung zur persönlichen Sache hat werden lassen.

Lutisana wird den Helden nun von einer bevorstehenden Schmuggelaktion Scarpones erzählen, der von Havena über Grangor in das Liebliche Feld abgewickelt wird. Dort ließen sich bestimmt die gesuchten Beweise finden. Der Schmuggel wird im Grangorer Hafen im Stadtteil Neuhaben abgewickelt, die Güter werden dann als Boronsprozession getarnt durch Grangor bis zur Fähre nach Terra Ferma gebracht und von dort ins Horasreich eingeschleust. Lutisana schlägt den Helden vor, die nächste Lieferung, die am Abend des übernächsten Tages eintreffen solle, am Pier 17 abzufangen.

Eine lange Nacht

Sollten die Helden nicht von selbst den Entschluss fassen, auf eigene Faust den Schmuggel aufzudecken, müssen Sie die Gruppe sanft in diese Richtung leiten, zum Beispiel dadurch, dass die Stadtgarde, an die sich die Helden hilfesuchend wenden könnten, sie auf Geheiß Scarpones wegen Mordes sucht. Das Adlerbanner könnte, wenn die Helden Bericht erstatten und Verstärkung anfordern, die Helden damit beauftragen, für einen späteren Einsatz den Schmuggel zu observieren, und Lutisana kann den Helden den Ratschlag geben: „Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex.“

Welchen Plan die Helden verfolgen werden, ist nicht vorauszusehen, weshalb hier die Route der Schmuggler, ein Abriss der Abläufe ohne Eingreifen der Helden und das vermutliche Ergebnis präsentiert werden können. Je nach dem Plan und den Aktionen der Helden müssen Sie dann den Verlauf anpassen.

Neuhaven – zur Mitternachtsstunde

Der Pier 17 wird von einer Lanze (10 Mann) der Stadtwache abgeschildert. Sie wurden mit dem Befehl hierher geschickt, die Löschung einer geheimen Lieferung des Adlerordens zu bewachen, die aufs Festland geschickt werden soll. Die Männer sind davon überzeugt, für den Adlerorden zu arbeiten, ihre Befehle sind ihnen von einem bestochenen Hauptmann der Stadtgarde mitgeteilt worden und sie sind mit einer nicht geringen „Sonderzulage“ auch gütlich motiviert, so dass sie kaum davon zu überzeugen sein werden, die Lieferung näher zu überprüfen. Dies wird es den Helden erschweren, über den schmalen Pier zum Schiff zu kommen. Sollte es den Helden dennoch gelingen (Visibili, Imperavi etc.), sehen sie drei schwarze Kutschen, die auf dem Pier stehen und mit wohl 2 Schritt langen Holzkisten befüllt werden. Ein schneller einmastiger Segler, die „Giovella“, liegt am Pier.

Die Stadtwache:

Zehn Stadtgardisten schirmen das Verladen des Schmuggelguts ab und lassen sich von den Helden nicht davon überzeugen, ihre Befehle zu missachten. Sollte es zum Konflikt kommen, betonen Sie die Tragik des Kampfes gegen eigentlich verbündete „Gute“, z.B. in dem Sie betonen, wie jung ein schwerverletzter Gardist ist oder mit Ausrufen wie „Für das Reich, nieder mit den Schurken!“.

Fünf unerfahrene Gardisten (Ildebran, Ecuvaro, Adalmir, Shanja, Ildegunde)

Hellebarde: INI 9, AT 11, PA 10, TP 1W+5,

LEP: 29 AUP: 29, KO 11, MR 3, RS 2

Drei erfahrene Gardisten (Gilmaan, Oristos, Medanne)

Zweililie: INI 9, AT 14, PA 12, TP 1W+4

LEP: 33, AUP:30, KO 12, MR 4, RS 2

Zwei Weibel (Veteranen) (Leuengrin, Ilberta)

Schwert: INI 12, AT 15, PA 16, TP 1W+5

LEP: 36, AUP: 34, KO 15, MR 6, RS 3

Durch Neuhaven und Suderstadt – 0.30 Uhr bis 1:30 Uhr

Der Transport besteht aus den drei schwarzen Kutschen, die jeweils von einem Fuhrmann gefahren werden und auf deren Bock ein weiterer, scheinbar unbewaffneter Begleiter sitzt. Zusätzlich begleiten zwei Reiter den Zug, die beide Rapiere tragen. In den Wagen sitzen jeweils ein bis zwei Armbrustschützen und Fechter. Ein Boroni geht dem Zug voraus, der von vier gekauften Stadtgardisten bewacht wird. Der Zug bewegt sich im Schrittempo, nur wenige Fackeln erhellen die Straße. Um die Illusion einer Grabüberführung zu wahren und um nicht aufzufallen, bewegt sich der Zug fast völlig lautlos. Ein direkter Angriff der Helden würde erkennbar in den Untergang führen, so dass die Heldengruppe nur mit einem guten Plan an die Kisten herankommen kann, sei es die Verkleidung als Stadtwache oder gar Boroni oder ein Versuch, die Bedeckung wegzulocken. Natürlich sind auch magische Hilfsmittel, so vorhanden, sinnvoll, wie ein magischer Nebel oder Beherrschungszauberei.

Sechs Fuhrmänner und Begleiter:

Die schwarzen Kutschen werden jeweils von zwei Kutschern gefahren, die zwar Teil von Scarpones Organisation sind, jedoch keine fanatischen Kämpfer. Sie fliehen bei offensichtlicher Übermacht der Helden oder mehr als 10 erlittenen SP.

Sechs Fuhrmänner und –frauen (Clod, Emmeran, Yulag, Seffl, Fusca, Pira)
Schwerer Dolch: INI 10, AT 9, PA 7, TP 1W+2
LEP: 27, AUP: 29, KO 11, MR 2, RS 1

Armbruster und Fechter in den Wagen

Eine mögliche böse Überraschung für die Helden: in den Kutschen halten sich weitere Feinde verborgen. Je nach Situation und Kampfkraft der Gruppe sollten Sie die Zahl der Gegner variieren.

Unerfahrener Schläger

Kusliker Säbel: INI 9, AT 12, PA 10, TP 1W+3
LEP: 29, AUP: 29, KO 11, MR 3, RS 1

Geübter Armbruster

Leichte Armbrust: INI 10, AT 16, TP 1W+6, Laden dauert 15 Aktionen
LEP: 30, AUP: 28, KO 11, MR 3, RS 1

Hervorragender Fechter

Stockdeggen: INI 12, AT 17, PA 16, 1W+3
Bevorzugte SF's: Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Todesstoß
LEP: 33, AUP: 33, KO 12, MR 5, RS 1

Begleiter auf den Pferden

Zwei Berittene begleiten den Zug und stellen die wesentlichste Gefahr für die Helden dar, da sie den Helden leicht folgen können und sowohl im Nah- als auch im Fernkampf eine Herausforderung darstellen.

Erfahrener Kämpfer (Efferdwin, Lidegar)

Schwert: INI 12, AT 18, PA 16, TP 1W+5
Balestrina, AT 17, TP 1W+4 (Laden 4 Aktionen)
Bevorzugte SF's: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Sturmangriff, Scharfschütze, Berittener Schütze
LEP: 37, AUP 35, KO 14, MR 5, RS 3

Über den Vesselbeck-Damm – bis 2 Uhr

Der besagte Damm, ein Meisterwerk der Technik, verbindet Süd-Grangor mit der Suderstadt und überbrückt dabei Wassertiefen von bis zu 20 Schritt. An beiden Seiten findet sich jeweils ein Wachhäuschen der Garde, das heute Nacht eigentlich mit von Scarpone bezahlten Gardisten besetzt sein sollte. Unglücklicherweise jedoch findet gerade heute Nacht eine unangekündigte, wenn auch nicht ganz zufällige „Inspektion“ statt: Lutisana hat beschlossen, sich einen Teil der Ladung unter den Nagel zu reißen. Wenn der erste Wagen die Kontrolle am Anfang des Dammes passiert hat und über den Damm fährt, werden ihre Handlanger in Uniformen der Stadtgarde einen „neuzuerhebenden Dammszoll für Kutschen mit mehr als zwei Rädern“ fordern und den Zug solange aufhalten, bis Lutisana auf dem Damm Kutscher und Fuhrmann ausgeschaltet hat und mit dem Wagen in Süd-Grangor verschwindet. Möglicherweise schließen sich die Helden diesem Plan an und helfen Lutisana (in diesem Fall befinden sich ein Reiter und der falsche Boronpriester beim Wagen). Ob Lutisana die Helden um Hilfe ersucht, hängt wieder von der Heldengruppe und ihrem Verhalten ab.

Durch Süd-Grangor und nach Terra Ferma – bis 2:30 Uhr

Der Zug setzt um einen Wagen ärmer seinen Weg fort und erreicht unbehelligt nach einer halben Stunde einen kleinen Pier am Ostufer. Während die Personen aus und auf der Kutsche die Kisten in ein kleines Fährboot umladen, halten die Stadtwachen und die Reiter Ausschau. Insgesamt acht Armbrustschützen und Fechter und der Boroni begleiten die Fähre, die direkt an dem Landhaus Scarpones anhalten kann, wo die Kisten bis zur nächsten Nacht gelagert werden. Sollten die Helden bis hierhin noch nicht eingegriffen haben und beschließen, in das Landhaus einzudringen, müssen Sie die entsprechende Szene aus dem letzten Akt vorziehen.

Das Schmuggelgut

Pro Kutsche werden vier Kisten transportiert. Sie enthalten im ersten Wagen, der später von Lutisana gestohlen wird, Waffen von Armbrüsten über Säbel bis hin zu Hellebarden. Einem Vermerk auf den Kisten zufolge stammen sie aus Brabak und sollen im Auftrag von B. an S.Z. geliefert werden. Tatsächlich handelt es sich um eine Lieferung für Saya di Zeforika, die das Horasreich für Borbarad unter Kontrolle bringen soll (vgl. „Unter dem Adlerbanner“ und „Shafirs Schwur“). Die Kisten des zweiten Wagens enthalten Mirhamer Seide, Al’Anfanische Juwelen und Stoeerrebrandt’schen Mohacca und sind für Scarpones luxuriösen Lebensstil in seinem Landhaus bestimmt. Der Inhalt des letzten Wagens ist ebenfalls für Saya di Zeforika bestimmt: drei der Kisten enthalten Waffen, die vierte aber enthält Ingredienzien für Zaubetränke, Paraphernalia und Invocationskerzen für Dämonenbeschwörungen, zwei Heiltränke (D und E) und einen Zaubertrank (E), ein Berserkerelixier (c) und ein amorph anmutendes, krudes Mindoriumamulett, in das ein Shruuf gebunden ist (zu den Tränken vgl. Stäbe, Ringe Dschinnenlampen).

Eine magische Analyse des Amulettes mit dem Analys Arcanstruktur ergibt bei 0 bis 5 ZfP*, dass der Shruuf an das Amulett gebunden ist und dieses mit einer besonderen und fremdartigen limbischen Komponente versehen ist. Bei 6 bis 10 ZfP* erkennt man zusätzlich, dass ein Chrmmk-Wort der Auslöser ist, der den Dämonen aus dem Gefäß in die Kontrolle des Auslösenden entlässt. Eine eingehendere Untersuchung, d. h. 11 bis 15 ZfP*, fördert zutage, dass der Dämon nach dem Ende seiner derischen Präsenz in das Artefakt „zurückgesogen“ werden soll. (Bei 16 bis 20 ZfP*:) Er ist also nicht endgültig bannbar, wenn man das Amulett nicht zerstört. Eine besonders intensive Untersuchung (>21 ZfP*) fördert den altechsischen Ursprung des Amulettes zutage und deckt zugleich den Fehler in der Matrix auf, der den Erschaffer das Leben kostete: wenn der Dämon in das Gefäß zurückkehrt, kann er es aus eigener Kraft verlassen und wird vom Benutzer nicht mehr kontrolliert ...

Die Boronsprozession:

Der vermeintliche Borongeweihte Ramon Marboso Giozar wird von vier bestochenen Gardisten begleitet (Werte s.o.). Scarpone kann in einem späteren Verhör ohne Skrupel sagen, dass der für den Zug verantwortliche tatsächlich ein Priester des Herrn Boron war, denn er war vor langen Jahren tatsächlich ein Geweihter – nach dem al’anfaner Ritus. Es ist nicht bekannt, warum er die Stadt des Schweigens verlassen musste, doch predigt er ein sehr düsteres Boronsbild, dass eher an Darstellungen des Todesgötzen Visar erinnert. Über die Erlebnisse, die ihn verändert haben, schweigt er sich aus.

Wenn die Helden an die Kutschen zu gelangen versuchen, wird Marboso sich ihnen in den Weg stellen und sie als Lächerer am Herrn Boron beschimpfen. Er wird nicht mit den Helden kämpfen, sie aber mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln davon abhalten, an die Kutsche zu kommen. Bedenken sie dabei, dass er wirklich daran glaubt, Leichen zu ihrem

letzten Ruheplatz zu geleiten. Im Folgenden finden Sie einige Ideen zu Marbosos Argumentationen:

- *Wie könnt ihr es wagen, die letzte Ruhe dieser Armen zu stören? Glaubt ihr nicht an die Zwölfe?*
- *Ihr sagt, ihr seid vom Adlerbanner und würdet Schmuggler jagen? Adlerritter würden sich nie ohne jeden Beweis an den Toten vergreifen.*
- *Wenn ihr euch irrt und die Ruhe der Toten stört, seid ihr nicht besser als die, die ihr jagt!*
- *(wenn alles nichts hilft) Oh Herr des Todes, Meister des Schlafes, Marschall der Toten, schicke uns deinen Raben und nimm diese Frevler zu dir! (Zwei Helden werden zusammenbrechen – sie sind aber nicht tot, sondern Opfer einer Liturgie, die dem Somnigravis ähnelt).*

An dieser Stelle endet der vierte Akt. Die Helden sollten nun etwas mehr über Scarpones Verbrechen wissen und haben vielleicht sogar die Verbindung zu den Zeforikas und damit zu Borbarads Plänen aufgedeckt. Hier stellt sich den Helden die Frage, ob sie nun Scarpone mit Hilfe des Adlerordens vor Gericht stellen sollen, um di Cunda zu entlasten, oder in Scarpones Landhaus eindringen und einen privaten Rachefeldzug planen. Wenn die Helden ein gutes Verhältnis zu Orthos hatten und sich hintergangen und als unfreiwilliges Werkzeug missbraucht fühlen, gibt es tatsächlich einen Gewissenskonflikt, dessen Ergebnis den Ausgang des Abenteuers im folgenden fünften und letzten Akt beeinflusst.

Akt V

Contra Scarpone

Das beste Beweisstück wäre das Amulett, das den Zusammenhang Cyrano Scarpones mit der Fraternitas Uthari und Saya di Zeforika eindeutig belegt. Allerdings sollten Beutestücke aus der von Lutisana entwendeten Kutsche genügen – sie überlässt den Helden das ein oder andere Stück aus der Kutsche und erklärt sich dazu bereit, vor einem ordentlichen Gericht als Zeugin gegen Scarpone und seine Schmuggelaktionen aufzutreten. Dafür gäbe sie ihre falsche Identität als „Hexe“ auf und würde wieder die Phexgeweihte Vittoria Vincetta sein. Außerdem kennt sie ja di Cunda recht gut und könnte für ihn ein gutes Wort einlegen.

Für den Beginn offizieller Ermittlungen durch das Adlerbanner sollte das genügen. Diese beginnen auch kurz nach dem Bericht der Helden in der Criminaldirection, und enden nach zwei Tagen recht erfolgreich: Inspector Rodiak und seine Männer findet einige Beweisstücke, die die Thesen der Helden untermauern. So wurde unter anderem ein Schreiben von der Hand Borons entdeckt, das die gesamte Organisation des Waffenschmuggels offenbart. Es tauchen im Landhaus auch weitere Kisten mit Waffen auf. Natürlich freut sich der Inspector über den Erfolg der Heldengruppe, ist jedoch nicht damit zufrieden, dass der Stadtrat di Cunda fälschlicherweise verdächtigt wurde – entsprechende Entschuldigungen der Helden werden verlangt.

„Herzoglich Grangorisches Provinzialgericht“ in Grangor – erster Senat

Nach der Ermittlungsarbeit des Adlerordens wird nun Cyrano Scarpone, einer der reichsten Männer Aventuriens und wohlthätiger Gönner der freien Stadt Grangor, des Schmuggels und Hochverrates, der Borbaradianerei und Götterlästerung angeklagt. Das Adlerbanner hat schon einige verdeckte Ermittler damit beauftragt, gegen ihn – vor allem wegen des ersten Anklagepunktes – zu ermitteln. Doch konnte Scarpone nie etwas nachgewiesen werden – oder die Ermittler konnten keinen Bericht mehr vorlegen. Er hatte stets Unterstützung in der Bevölkerung, vor allem in der unteren Schicht, die fast abhängig von seiner Organisation war, die Arbeit und Brot brachte, und so auch in den legalen Geschäftsbereich vordrang. Der oberen Schicht bot sich das Bild eines reichen, spendablen Kaufmannes.

Dem vorsitzenden Richter, Comto Horasio von Oberfels, sind vier Schöffen (ein Händler aus Grangor, ein Deichbauer aus dem Sewamunder Land, eine Hesindegeweihte aus Veliris, der Cron-Vogt von Schradok) zur Seite gestellt, die gleichberechtigt über ein Urteil mitentscheiden können. Der Prozess dauert recht lange, da viele Aussagen von Zeugen gehört werden, die geschäftlich mit Scarpones Omertà in Grangor zu tun hatten und es nun bereuen. Die Helden dürfen sich als Belastungszeugen nicht im Gerichtssaal befinden, wie es im zweiten Akt auch schon der Fall war. Wiederum werden sie einzeln befragt. Mögliche Fragen an die Helden wären:

- Wie kam es zum Kontakt mit der Phexgeweihten Vincetta?
- Wie ereignete sich der Vorfall um den Tod von Orthos ter Brook aus Sicht des Helden?
- Welcher Zusammenhang besteht zwischen Scarpone und ya Monterozzi-Galahan di Castelloti?
- Was geschah beim Überfall auf die Heldengruppe?
- Die Schilderung des Schmuggels aus der Perspektive der Helden;
- Was passierte mit den beiden Wagen samt Kisten, die Lutisana stoppen konnte?
- Angaben zum Inhalt o. a. Kisten;

Insbesondere durch letzteren Punkt können die Helden das Gericht von der Schuldigkeit Scarpones und seinen Verbindungen zu di Zeforika überzeugen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nun ist das Herzoglich Grangorische Provinzialgericht zu einem Urteil gekommen. Cyrano Scarpone ist schuldig in allen Anklagepunkten. Es wird die Höchststrafe bei Verschwörung gegen das Reich und Rütteln an den Grundfesten von Dere und Alveran verhängt: Tod durch den Strick. Dies soll zur Praiosstunde des morgigen Tages vollzogen werden.

Das Herzoglich Grangorische Provinzialgericht dankt im Namen des Horasreiches *den Helden* für ihr tapferes und mutiges Vorgehen gegen die kriminellen Mächte der Finsternis.“

Kurz nach der Verkündung des Urteils tritt Inspector Patras Welf Rodiak zu den Helden. Er gibt ihnen eine Aktenmappe mit Korrespondenzen, Beweisen, Berichten und Hypothesen mit nach Thegûn.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Da habt Ihr hervorragende Arbeit geleistet. Der Adlerorden hatte schon einige, leider ergebnislose Ermittlungen gegen Scarpone durchgeführt. Und nun wurdet Ihr von einer Phexgeweihten auf die richtige Spur geführt – fürwahr, wir hatten Lutisana sogar schon als hervorragende Diebin und Tochter Satuaris im Auge. Sie scheint eine gute Geweihte für diesen Gott zu sein, wenngleich es mir nicht ganz gefallen mag...

Ich hoffe, dass die Ausdehnung der Omertà nach Norden hin fürs Erste gestoppt ist und die Untaten in Grangor ganz zum Erliegen gekommen sind. Was nun in Bezug auf Inspector Dolcamerone geschieht – dafür ist Scarpone ebenso verantwortlich –, das muss jetzt auch geregelt werden. Herrje, da kommt wieder ein Stapel Arbeit auf mich zu.

Aber feiert Ihr erst einmal diesen Erfolg. Und Morgen früh steht ein Segler für Euch bereit, um schnell nach Methumis zu gelangen. Von dort aus sollt Ihr nach Thegûn, um Comto Ravendoza persönlich Bericht zu erstatten. Mögen die Zwölfe mit Euch sein!“

Am Abend kommt auch Lutisana wieder zu den Helden, und verabschiedet sich; sie will weiterziehen, um sich in anderen Städten und Gegenden in die Untaten der phexlästerlichen Omertà einzumischen.

Severino Efferdan di Cunda wird am nächsten Tag freigesprochen, da das Adlerbanner bei seinen Ermittlungen sämtliche belastenden Indizien und Beweise auf Scarpones Inszenierungen zurückführen kann.

(Ende s. **Abschied**)

Vorbereitungen

Wenn die Helden sich entschieden haben, Scarpone selbst den Garaus zu machen, oder erst noch weitere Beweisstücke aus seinem Landhaus besorgen wollen, stellt sich die Frage, wo man Scarpone findet, falls die Helden den Zug der Schmuggler nicht bis zu dessen Endpunkt verfolgt haben. Hier kann Lutisana helfen, die allerdings die Helden finden wird und nicht umgekehrt: der Phextempel ist schon wieder „umgezogen“, da man sich der Vertrauenswürdigkeit und des Widerstandes der Helden gegen Folter nicht sicher sein kann ... Überdies kann Lutisana den Helden Hinweise auf das „verschwundene“ Schmuggelgut geben, dass sie selbst gestohlen hat, und sie, sollten Sie das für nötig halten, mit Waffen, Gebrauchsgegenständen und vielleicht etwas Wirselskraut und Tarnele versorgen (Heilpflanzen, vgl. Herbarium oder Zoo-Botanica Aventurica). Den Helden sollte bewusst sein, dass sie ihre Waffen mitnehmen können, da das Landhaus außerhalb des eigentlichen Grangor liegt.

Das Landhaus

Scarpones Landhaus ist eher eine Festung, so gut hat er es gegen Eindringlinge abgesichert. Den Helden sollte schnell klar werden, dass ein direkter Angriff aussichtslos ist. Das etwa 500 mal 500 Schritt große Areal ist auf drei Seiten von einem 1,8 Schritt hohen Holzzaun umgeben, der eine kleine Waldfläche einschließt. Zur Uferseite hin gibt es einen abgesenkten Strandstreifen von etwa 50 bis 100 Schritt Breite, der durch die Gezeiten regelmäßig überflutet wird. Das eigentliche Gelände ist durch drei bis fünf Schritt hohe Dünen vom der Küste abgetrennt. Etwa in der Mitte des zum Gelände Scarpones gehörenden Küstenstreifens führt ein Landungssteg 50 Schritt ins Meer. An seinem Ausgangspunkt liegt ein Boots- und Lagerhaus, das an der Rückseite der Villa angelehnt ist. Von der Villa führt ein schnurgerader Kiesweg zum Eingangstor an der vom Meer abgewandten Seite. An diesem Eingangstor stehen zu jeder Tages- und Nachtzeit vier Wachen, die alle vier Stunden abgelöst werden. Wenn die Helden das Tor längere Zeit beobachten, wird ihnen auffallen, dass ein reger Verkehr zum Landhaus besteht. Je nachdem, wie nahe sich die Helden am Eingang befinden, ist eine Sinnesschärfe-Probe +4 bis +12 erforderlich, um zu erkennen, dass alle Gäste mehr oder minder teure und schöne Festtagsgewänder tragen: offensichtlich findet ein Fest statt.

Hinein

Es gibt theoretisch drei Möglichkeiten, zum Landhaus zu gelangen: über das Meer, über den Zaun oder durch das Tor.

Der Steg wird von zwei gelangweilten Wachleuten gehütet, die lieber im Windschatten des Bootshauses Karten spielen, als das Meer zu beobachten. Trotzdem besteht für die Helden die Gefahr, bei zu lautem Vorgehen Scarpone zu warnen, denn im Bootshaus befinden sich weitere *W6* Wachen, die bei Kampfgeräuschen Verstärkung holen. Hier ist Einfallsreichtum gepaart mit Schleichen-Proben, gezielten Fernkampf-Proben oder dem Einsatz von Magie gefragt. Sind die Helden erst einmal auf dem Gelände, wird das Vorankommen einfacher: die schlichte Kleidung der Wachleute ist z.B. in den Spinden des Bootshauses zu finden und die Wachen sind nicht sonderlich aufmerksam: wer wäre schon so verrückt, sich mit Scarpone einzulassen?

Der Holzzaun ist eigentlich mit einer normalen Klettern-Probe leicht zu übersteigen. Die eigentliche Gefahr liegt im das Landhaus umgebenden Gebüsch. Scarpone hält sich einen Haustiger, der für gewöhnlich ein friedlicher Zeitgenosse ist. Der „Wald“ ist jedoch sein Jagdgebiet, seien es Hasen oder Scarpones „freigelassene“ Opfer. Die einzige Möglichkeit,

den Tiger von einem Kampf abzuhalten, besteht darin, ihn zu füttern. Wenn die Helden Fleisch dabei haben ...

Die weltgewandten Helden von heute, die im Vorgängerabenteuer „Unter dem Adlerbanner“ bereits ins Schloss Baliiri eingedrungen sind, könnten auf den Plan verfallen, eine der einfahrenden Kutschen vor der Einfahrt anzuhalten und in die Rolle der Insassen zu schlüpfen. Dazu sei gesagt, dass die Verhaltensnormen dieser illustren Versammlung sich doch sehr vom höfischen Adel unterscheiden. Die Helden müssten, wenn sie den Plan zielgerichtet ausführen, auf das Anwesen und bis zum Festzelt kommen, doch dort werden ihnen einige unangenehmen Zeitgenossen begegnen. Denkbar sind hier weitere Vertreter der Omertà, al’anfanische Granden, Mengbiller Meuchler sowie natürlich Angehörige der weitläufigen Familie Scarpones. Auf dem Fest halten sich auch Scarpones rechte Hand sowie Murak di Zeforika auf, der je nach Erfolg des Schmuggels der magischen Artefakte und Paraphernalia mehr oder weniger gut gelaunt sein wird. Diese beiden sollten das Vorgehen der Helden im Landhaus überleben. Di Zeforika kann den Helden, wenn diese geschickt vorgehen und sich z.B. auf „unseren Herrn, einen mächtigen Magus, der starke Verbündete sucht“ berufen, wird Murak Andeutungen auf Borbarad und die Fraternitas Uthari machen, dabei aber mit Kontakten hinter dem Berg halten und den Helden nur sagen, sie sollten doch mal Neetha besuchen, sie würden dann angesprochen (vgl. das Folgeabenteuer „Shafirs Schwur“).

Mögliche Gegner:

Unerfahrener Schläger

Kusliker Säbel: INI 9, AT 12, PA 10, TP 1W+3

LEP: 29, AUP: 29, KO 11, MR 3, RS 1

Geübter Armbruster

Leichte Armbrust: INI 10, AT 16, TP 1W+6, Laden dauert 15 Aktionen

LEP: 30, AUP: 28, KO 11, MR 3, RS 1

Hungriger Tiger

Klauen (zwei AT pro KR) AT 15 TP 1W+6

Gebiss (wen der Gegner am Boden liegt) AT 18 2W+4

Ausweichen 12

LEP: 40, AUP: 40, KO 14, MR 4, RS 1

Sonderfertigkeiten: Sturmangriff

(Die offiziellen Werte eines Tigers finden Sie in der bald erscheinenden Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica.)

Im Landhaus

Die großen doppelflügeligen Türen auf der Terrasse stehen offen, innen finden sich das Büfett, die Küche und sanitäre Anlagen. Den Zutritt zu den oberen Räumen versperrt ein über die Treppe gespannte rotes Seil. In den oberen Räumen finden sich nur Schlaf- und Aufenthaltsräume der Familie, also nichts „abenteuerrelevantes“. Eine enge Wendeltreppe in den Keller wird dagegen von zwei Wachen versperrt, hier ist wieder heimliches Vorgehen angesagt. Gelangen die Helden in den Keller, führt dort ein langer Gang in ein mit Öllampen ausgeleuchtetes Vorzimmer mit gepolsterten Stühlen. Von einer goldbewehrten Tür sind Laute zu vernehmen. Hier befinden sich Scarpone, sein Buchhalter und ein Leibwächter

sowie Rondrigio Monterozzi-Galahan di Castelloti. Wenn die Helden zuerst lauschen, können sie folgendes Gespräch mitanhören.

Rondrigio: Das kann ich nicht ... das ist gegen meinen Eid!

Scarpone: Aber die Wahl war nicht gegen deinen Eid, der Tod dieser Bewerberin und das Geld, das ich dir gegeben habe, Rondrigio? Gib ihn auf, deinen ausgehöhlten Ehrbegriff ... du wirst endlich wieder ein Kommando haben! Sag, mein Freund, wie viele Soldaten wird er führen?

Buchhalter: Wir haben drei Banner Söldner dort – und fünf Hauptleute der dortigen Banner auf unserer Seite.

R: Aber der Putsch ist zum Scheitern verurteilt – mit den wenigen Männern kann ich Kuslik nie halten! Die Horas ...

S: ... wird andere Probleme haben. Überdies wird der Stadtrat – du – die Grangorer Zweililiengarde auf der Parade durch Kuslik führen. Das sollte reichen, um die Stadt zu nehmen. Die Keuche breitet sich in den südlichen Provinzen aus und die Bruderschaft Uthars wird bald Neetha kontrollieren ... du brauchst nur diesen Galahan zum Herzog auszurufen, dann wird die Horas es sich überlegen, mit dem Neuen Reich zu brechen.

R: Aber er wird doch nie den Putsch unterstützen!

S: Er hält dich für einen loyalen Gefolgsmann, Rondrigio. Bis das mit Vinsalt geklärt ist, liegt die al'anfaner Flotte in Neetha und du wirst fürstlich entlohnt.

R: Und Kuslik ... ?

S: Wen schert das?

R: Und der Bethanier? Zerstören wir nicht die Einigkeit der zwölfgöttlichen Staaten?

S: Dieser Kerl wird überschätzt ... glaub mir, er stellt für uns keine Gefahr dar. Und nun geh.

Rondrigio wird den Raum nun verlassen. Sollte er die Helden im Vorraum vorfinden, wird er zum Degen greifen und die anderen Gegner werden bald folgen. Verstecken sich die Helden jedoch in einer der seitlichen Nischen, wird er ohne sie zu sehen hinausgehen. Natürlich können die Helden dann versuchen, ihn zu überreden, sich doch auf ihre und damit die Seite des Horasreiches zu stellen. Der Erfolg hängt dann von der Überzeugungskraft der Helden ab. Ob die Helden dann Scarpone töten oder doch noch den Adlerorden verständigen, ist ungewiss – sollten sie Scarpone gefangen nehmen, verwenden Sie die Gerichtsszene (Möglichkeit 1).

Leibwächter

Degen: INI 12, AT 18, PA 17, TP 1W+3

Mengbillar mit Kukris: AT 17, PA 13, TP 1W+2 + 2W SP pro KR

Bevorzugte SF's: Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Todesstoß

LEP: 37, AUP: 36, KO 14, MR 7, RS 2

Buchhalter (versucht, zu fliehen)

LEP 30, AUP 30, MR 3, RS1, INI 9

Scarpone's Ende

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wartet! Ihr überstürzt alles! Wir können uns bestimmt einigen ... wollt ihr Gold? Ich habe Gold, viel Gold? Wissen? Keiner kann an so viele magische Bücher herankommen wie ich! Hört mit doch zu! Ich habe doch alles nur für meine Familie getan... mein Jüngster ist als Novize in der Stadt des Schweigens, ich musste all das tun, er hätte es nicht überlebt! Womit kann man euch kaufen? Seid Ihr so stolz auf euren Adlerorden? Wollt Ihr Macht? Ich kann euch auch zur Macht verhelfen... für euch, liebste Freundin, ein goldenes Diadem voller Rubine, für euch eure eigene Signorie, und für euch, Meistermagus, eine Abschrift der Chroniken von Ilaris ...“

Scarpone wird mit allen Mitteln versuchen, die Helden auf seine Seite zu ziehen, durch Bestechung, Mitleid („mein kleiner Junge...“) oder Drohungen („Habt ihr schon einmal von der Hand Borons gehört?“). Die Helden bewegen sich auf einem schmalen Grat zwischen Rachefeldzug und Komplizentum – letztlich wollen wir hoffen, dass sie sich dafür entscheiden, Scarpone einem Gericht zu überantworten. Dass sie ihn töten, kann jedoch nicht ausgeschlossen werden ...

Pflastern Sie den Rückweg bei nichtausgelasteten Helden mit Gegnern – ansonsten wird sich das Adlerbanner des Landhauses und der Bewohner gerne annehmen. Murak di Zeforika wird jedoch auf jeden Fall entkommen, notfalls mit dämonischer Hilfe nach meisterlichen Gusto. Auch Scarpone's rechte Hand Hasrabal al'ahmad bleibt unauffindbar. Je nach Ausgang des moralischen Konfliktes wird Welf Rodiak euphorisch (über den Gefangenen) oder gedämpft guter Stimmung sein (da eine Leiche schwer zu befragen ist). Lutisana ist unauffindbar und hat vermutlich schon die Stadt auf dem Weg zu neuen Abenteuern verlassen – vielleicht begegnen die Helden ihr ja in einem späteren Abenteuer wieder? Welf Rodiak wird die Helden anweisen, in drei Tagen nach Thegûn zurückzureisen und Ravendoza persönlich Bericht zu erstatten. Er gibt ihnen eine Aktenmappe mit Korrespondenzen, Beweisen, Berichten und Hypothesen mit.

Abschied

Den Helden wird ein schneller Segler zu Verfügung gestellt, damit sie sich von ihren anstrengenden Untersuchungen erholen können. Das Schiff, die „Efferdella“, ist ein zweimastiger Segler mit einem guten Dutzend Seeleuten und gut zwanzig Passagieren an Bord. Es gibt ein Sonnendeck, eine hübsche Baderin und gutes Essen – Heldenherz, was willst du mehr? Lassen Sie die Helden das Leben genießen, gehen Sie auf ihre individuellen Interessen ein und versuchen Sie, die Gruppe zu trennen und dabei Urlaubsflair aufkommen zu lassen. Hasrabal al'ahmad hat sich an Bord geschlichen und wird versuchen, die Helden einzeln zu erwischen. Sprechen Sie mit jedem Spieler einzeln und versuchen Sie, möglichst viele Helden in lebensgefährliche Situationen zu bringen.

- Locken sie einen Helden in eine Kabine, in der durch ein Leck Wasser einfließt, und lassen Sie hinter ihm die Tür zugehen, die dann von außen verriegelt wird.
- Vergiften Sie einen Helden mit einem seltenen Mohagift, dass ihn lähmt, während der Killer seine Kameraden sucht.
- Lassen Sie einen Helden von hinten über die Reling werfen.
- Lassen Sie schlussendlich einen Helden gegen den Attentäter kämpfen und knapp gewinnen. Der Schlussclou macht den Helden deutlich, dass sie sich mächtige Feinde gemacht haben ...

Nach einem ausführlichen Rapport wird Ravendoza den Helden für ihren Einsatz danken. Lassen Sie jeden Helden ein individuelles Präsent von Cusimo von Garlichgrötz, dem Herzog von Grangor, zukommen, sei es das seltene Buch, das uralte Schwert, der Titel eines Esquirio oder ein feuriges Reitpferd ... die Helden haben es sich verdient, denn die Omertà vergießt nie ...

Regeltechnisch haben die Helden nun den Nachteil Gesucht I (Omertà), sie erhalten zwei besondere Erfahrungen auf im Abenteuer oft genutzte Talente, seien es Fechtwaffen, Boote fahren oder Heraldik. Zudem haben sie sich 650 Abenteuerpunkte verdient (wenn ihre wie auch immer geartete Entscheidung über Scarpone nachvollziehbar war – wenn ein Praiosgeweihter einem Mord zugestimmt hat oder eine Hexe ihre Gefühle unter Kontrolle hatte, sollten Sie je nach Unglaubwürdigkeit 50 bis 150 AP abziehen).

Das Folgeabenteuer „Shafirs Schwur“ beginnt inneraventurisch erst einige Monate später – wenn Sie also auf eine stringente Zeitleiste Wert legen, bauen Sie doch Zwischenabenteuer ein. Im Vorgängerabenteuer „Unter dem Adlerbanner“ gibt es hierzu Anregungen, auch der eine oder andere Erzählstrang aus diesem Abenteuer ist noch nicht besetzt.

Und das Abenteuer geht weiter ...

Dramatis personae

Orthos ter Brook

Der für ein Horasier sehr groß gewachsene Orthos trägt, wenn die Helden ihn in Thegûn kennen lernen, bereits blaue Lederleidung, die zwar weit weniger einfach als eines Bornländers gehalten ist, dennoch für einen Offizialen des Adlerbanners überraschend schlicht ausfällt. Dazu trägt er einen schwarzen Spitzbart, schulterlange schwarze Haare und auf dem Kopf einen braunen Schlapphut. Die einzige Waffe ist ein Rapier mit dem er ein ernstzunehmender Gegner im Kavalierstil ist.

Der Inspector der Criminal-Direktion des Adlerbanners versucht sich mit den Helden anzufreunden und hilft ihnen auf dem Weg in Grangor mit allerlei Informationen eines Ortskundigen weiter. Von der berühmten horasischen Eitelkeit oder Arroganz ist nichts zu merken.

Geboren und aufgewachsen ist Orthos in Grangor, bevor er nach einer Ausbildung bei einem Schwertmeister in Sewamund dem Adlerbanner in Vinsalt beitrug, wo er bis zur Beförderung zum Inspector Dienst tat. Mitte Zwanzig wurde der aufstrebende und begabte Offiziale nach Thegûn versetzt.

Der Inspector der Criminal-Direktion des Adlerbanners versucht sich mit den Helden anzufreunden und hilft ihnen auf dem Weg in Grangor mit allerlei Informationen eines Ortskundigen weiter. Für die Dramaturgie des Abenteuers ist eine enge Beziehung der Helden zu Orthos förderlich. Versuchen Sie, Orthos als sympathischen Kollegen darzustellen und zu einem Freund der Helden werden zu lassen, damit sein Tod (im dritten Akt) ihnen um so näher geht. Dafür können Sie seinen Charakter je nach Gruppe variieren: stellen Sie ihn als aufrechten und ehrbewussten Recken dar, wenn Ihre Gruppe aus rechtschaffenen Praiosgeweihten und stolzen Kriegern besteht, oder als jemandem, mit dem man „Pferde stehlen“ kann, der über kleinere Verfehlungen oder Rechtsverdrehungen einer phexgefälligen Gruppe hinwegsieht und ein Geheimnis für sich behalten kann teilen (Bordellbesuch, Spielhölle, Betrugsopfer etc.). Vielleicht verliebt sich eine Heldin oder ein Held in ihn (oder zwei HeldInnen?), vielleicht wird er zum besten Saufrunken der Helden oder ein ansonsten verschlossener Held vertraut ihm seine Geschichte an. Statten Sie ihn doch mit anderen Vor- und Nachteilen aus oder lassen Sie ihn Marotten ausleben, damit er zu einem plastischen Charakter wird und nicht auf die Rolle des „Lexikons und Lagerhauses“ beschränkt bleibt.

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Beidhändig, Gutes Aussehen, Farbenblind, Neugier 6
Herausragende Eigenschaften/Talente: MU 17, CH 15, Fechtwaffen 17, Athletik 9,

Orientierung 8

LEP: 31, AUP: 30, RS (Kusliker Lamellar): 4

Initiative-Basis: 11, Ausweichen: 5, MR: 6

Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Finte, Ausfall, Klingensturm

Bevorzugte Waffen:

Rapier: AT/PA 16/16, 1W+3 TP

Cyrano Scarpone

Der Führer der grangorer Omertà ist ein Schurke wie er im Buche steht: Händler und Ladenbesitzer fürchten ihn, die Diebe und das Gesindel Grangors folgen ihm, die Zweililiengarde lässt ihn bei nicht allzu auffälligen Vergehen unbeachtet und hohen Beamten der Stadt ist er teilweise gar unbekannt. Trotz der Kontrolle über die halb-legalen und illegalen Aktivitäten in Grangor, versucht Scarpone seine Macht durch Intrigen auszudehnen, indem er versucht Rondrigio Horatho ya Monterozzi-Galahan di Castelloti in den Stadtadel zu hieven, um direkten Einfluss auf die Politik der inneren Stube in Grangor zu erlangen. Sieht man sich an, wie Scarpone für die Verunglimpfung Severino Efferdan di Cundas selbst vor falschen Bezeichnungen als Namenloser-/Borbarad-Anhänger nicht zurückschreckte, wird deutlich, dass dieser Mann bereit ist, seine Macht ohne jeden Skrupel zu vergrößern. Ob Häuser brennen oder Unschuldige auf dem Boronanger landen, spielt keine Rolle, solange Scarpone unbehelligt bleibt und sein Name kein öffentliches Tagesgespräch ist. Deshalb zieht er es vor, seinen „Geschäfte“ von der ansehnlichen, hinter hohen Mauern versteckten Villa auf Alt-Grangor nachzugehen, während er den handfesteren Teil zumeist Hasrabal al'ahmad überlässt.

Lässt er sich doch einmal in der Stadt sehen, halten Fremde den Mann mit schulterlangen, schwarzen Haaren, Spitzbart, breitem, federgeschmücktem Hut und edler blauer Kleidung samt Umhang für ein typischen horasischen Kaufmann.

Hasrabal al'ahmad

Der Tulamide ist die ausführende Hand Scarpones. Er gibt Scarpones Anweisungen an die Diebe und Bettler Grangors weiter und ist wiederum die einzig mögliche Anlaufstelle, wenn man mit dem Führer der Unterwelt in Kontakt treten will. Außerdem führt Scarpones treuer Diener heikle Aufträge stets selbst aus, die sich in letzter Zeit durch die Ambitionen auf politische Macht gehäuft haben. So hat Hasrabal den Trupp angeführt, der für die Ermordung der Ermittlergruppe und den Brand des Adlerbanner-Archivs verantwortlich ist. Tagsüber ist er in ein weites, weißes tulamidisches Gewand gekleidet, doch wer Hasrabal kennt, wendet den Blick ab, denn nur zu leicht könnte man mit einem Mengbilar in der Brust in der nächsten Gasse liegen. Nachts trifft man Hasrabal entweder in einer der zahlreichen Schänken und Tavernen, oder sieht ihn als vorbeihuschenden Schatten in schwarzen Gewändern auf den Dächern Grangors.

Über Hasrabal wird man in Grangor jedoch nicht viel erfahren können. Abgesehen davon, dass er wortkarg auftritt, schweigen diejenigen, die um seine Tätigkeit wissen, und in der einfachen Bevölkerung fällt er – was jedoch schon selten ist – bloß als „irgend so ein Tulamide“ auf.

Vor- und Nachteile: Unansehnlich, Goldgier 7, Rachsucht 10, Kampfrausch

Herausragende Eigenschaften/Talente: MU 16, KO, 17, KK 18, Zweihänder 14, Dolche 12, Wurfdolche 12, Akrobatik 7

LEP: 35, AUP: 34, RS (Lederharnisch): 3

Initiative-Basis: 10, Ausweichen: 5, MR: 4

Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Kampf im Wasser, Eisenhagel

Bevorzugte Waffen:

Doppelkhunchomer: AT/PA 16/15, 1W+8 TP

Mengbilar: AT/PA 15/14, 1W+2 TP (der Mengbilar kann mit einem beliebigen Gift gefüllt sein, vgl. Enzyklopaedia Aventurica bzw. Geographika Aventurica)

Wurfdolche: AT 20, TP 1W+2

Severino Efferdan di Cunda

Ein körperlicher Makel fällt einem bei einer Begegnung mit dem Stadtrat schnell ins Auge: ihm fehlt der kleine Finger seiner linken Hand. Ist es eine Opfergabe an den Namenlosen? Nein, er verlor ihn im Duell, als er das letzte Mitglied der Familie Fogger, Sigbert Bareslos Fogger, der ebenfalls in der inneren Stube vertreten war, besiegte, dessen Linie nun aber ausgestorben ist. Nach zahlreichen Handelsstreitigkeiten zwischen den beiden kam es in einer Ratssitzung zu massiven verbalen Beleidigungen und - man höre und staune - zu phexlästerlichen Worten seitens des Herrn Fogger. Daraufhin blieb Severino nichts anderes übrig, als öffentlich Satisfaktion zu fordern, die er schließlich auch bekam.

Seine Kleidung ist seinem Reichtum angepasst: er trägt stets eine schwarz-weiße Kombination (die Farben von Grangor) aus einer schwarzen Hose von teuerstem elenviner Tuch, sowie passend dazu ein weißes Seidenhemd. Bei kälterer Witterung wird er auch häufig in einem Wolfsfellmantel aus dem hohen Norden gesehen, natürlich in reinstem Schwarz-Weiß-Kontrast.

Als Mitglied der Familie Cunda, die zusammen mit den anderen elf Familien der Altvorderen in der inneren Stube des Stadtrates von Grangor sitzt, besitzt er erheblichen politischen Einfluss. Doch beschränkt sich seine Macht nicht nur darauf: er besitzt eine Handelsflotte von zwölf Schiffen und ein eigenes Kontor im Hafen von Grangor. Außerdem unterhält er eine Weberei im Stadtteil Terra Ferma. Ein guter Freund von ihm ist der reiche albernianische Händler Phexlyn von Havena. So trägt er auf seine Art zu den ausgesprochen guten Beziehungen zwischen dem Mittelreich und dem Herzogtum Gragoria bei. Die Familie Cunda ist nicht im Adelsstand, stellte aber schon 2246 Horas einen der zwölf Altvorderen, die die Stadtfreiheit Grangors forderten und bekamen.

In seiner oft allzu spärlichen Freizeit setzt er am liebsten aufs Festland über und unternimmt ausgedehnte Wanderungen an der Küste, wo er seine geliebte Heimatstadt aus der Ferne beobachtet. Außerdem will er - als Bürgerlicher - Bürgernähe vermitteln und unterhält einmal in der Woche eine Sprechstunde in einem Teil des Familienanwesens in Süd-Grangor, in der einzelne Bürger ihre Wünsche und Begehren bezüglich des Stadtrates und seiner Arbeit darlegen können.

Lutisana alias Vittoria Vincetta

Die in Grangor als Hexe verdächtige Lutisana lebt zwar die meiste Zeit ein zurückgezogenes Leben, sorgt aber, wenn sie einmal am Gesellschaftsleben teilnimmt, in einschlägigen Spelunken für reichlich Stimmung. Es wird getrunken, getanzt und dem Glücksspiel gefrönt, nach welchem Lutisana stets mit prallen Taschen in ihr kleines, bruchfälliges Haus in Suderstadt zurückkehrt. Denn was niemand vermutet: Die „Hexe“ ist in Wirklichkeit eine heimliche Geweihte des Phex, eine Mondschaten, und hört eigentlich auf den Namen Vittoria Vincetta. Sie legte ihr Gelöbnis ab, nachdem sie sich vor zwei Jahren wegen phexlästerlicher Untaten aus Scarpones Untergrundorganisation lossagte. Seit dieser Tat ist sie Scarpone und besonders ihrem ehemaligem Geliebtem, Hasrabal, ein Dorn im Auge und würde schon längst nicht mehr unter den Lebenden weilen, hätte sie nicht noch zahlreiche Freunde im Untergrund, deren geballte Empörung auch Scarpone nicht auf sich ziehen will, bevor er seine Macht nicht vollends ausgebaut hat. Durch ihre Kontakte weiß sie um den wahren Hintergrund der Verschwörung und ist bereit den Helden zu helfen, legt auf ihr unauffälliges Vorgehen aber allergrößten Wert.

Schnappen die Helden die, je nach Auskunft Gebendem, Gerüchte oder „knallharten Fakten“ über ihre Hexereien auf, so wird dieser Eindruck durch ihre Erscheinung noch bekräftigt. Sie hat wallendes rotes Haar, einen schlanken Körper, der von einem grünen Kleid bedeckt wird und wird stets von einem schwarzen Kater begleitet.

Rondrigio Horatho ya Monterozzi-Galahan di Castelloti

Der ehemalige Kapitän des zweiten Herzoglich Grangorer Garderegimentes Phacadigarde wurde im Zuge des Falls des Hauses Galahan wegen angeblicher Verfehlungen im Dienst unehrenhaft entlassen. Sein Nachfolger, ein Spross des Handelshauses Sandfort und zu großem Entsetzen ein Bürgerlicher, stand wegen einer großzügigen Spende des Handelshauses bereits zuvor fest. Seitdem ist der entehrte und gebrochene Mann damit beschäftigt gewesen, seinen Besitz in Spiel und Suff zu verprassen, bis er, der hohe Spielschulden gemacht hatte, eines Tages ein Angebot bekam, dass er nicht ablehnen konnte. Cyrano Scarpone versprach Hilfe, wenn di Castelloti sich ihm unterstellen würde. So tat dieser es, und der ehemals angesehene Adlige wurde eine Marionette des grangorer Untergrundes unter der Führung Scarpones.

Herausragende Eigenschaften/Talente: Fechtwaffen 18, Kriegskunst 12, Etikette 11

LEP: 29, AUP: 29, RS (edle Kleidung, Gambeson): 3

Initiative-Basis: 13, Ausweichen: 6, MR: 7

Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Gegenhalten

Bevorzugte Waffen:

Stockdegen: AT/PA 17/16, 1W+3 TP

Murak di Zeforika, Illusionist und Beschwörer der 10. Stufe

Der Vetter der Borbaradianerin Saya di Zeforika ist ein wenig erfolgreicher Magier, der seine jetzige Position allein seiner Base verdankt. Sie überredete den Absolventen der schwarzen Akademien von Brabak und Al'Anfa zu dem Pakt mit Thargunitoth, der ihm die Macht über die Träume seiner Opfer gibt, von der er immer geträumt hat. Leichenbeschwörungen interessieren ihn weniger.

In diesem Abenteuer sorgt Murak im Auftrag seiner Base dafür, dass die Paraphernalia nach Süden transportiert werden. Murak ist nicht der direkte Gegenspieler der Helden, sondern nur dafür zuständig, den Transport sicher entkommen zu lassen, um die Verknüpfung zu „Shafirs Schwur“ zu gewährleisten.

Morcan, niederer Diener Thargunitoths

Dieser Dämon ist während der Nacht in der Lage, die Kontrolle über einen Menschen zu übernehmen, sei es, dass ein wichtiger Informant sich gegen die Gruppe wendet, sei es, dass ein Held unter dem Einfluss des Morcanen die Gruppe irreleitet. Außerdem kann dieser körperlose Dämon auch Alptraumwelten erschaffen. Ein betroffener Held kann nur durch einen Exorzismus durch einen Geweihten oder Magier oder einem Aufenthalt in einem Borontempel aus der Gewalt des Dämons befreit werden.

Anhang

Notizen des Magiers:

Haben anonymen Hinweis erhalten: Via Cuslicana XXXVII. Wollen uns die Sache heute Abend ansehen. Rohalio hat weitere Informationen – und die Thesis - für mich, wir treffen uns am Abend des 10. Efferd im „Rad und Becher“.

Brief:

Werte Fremde, stolze Vertreter derischer Dummheit und Blindgänger des Herrn Praios,

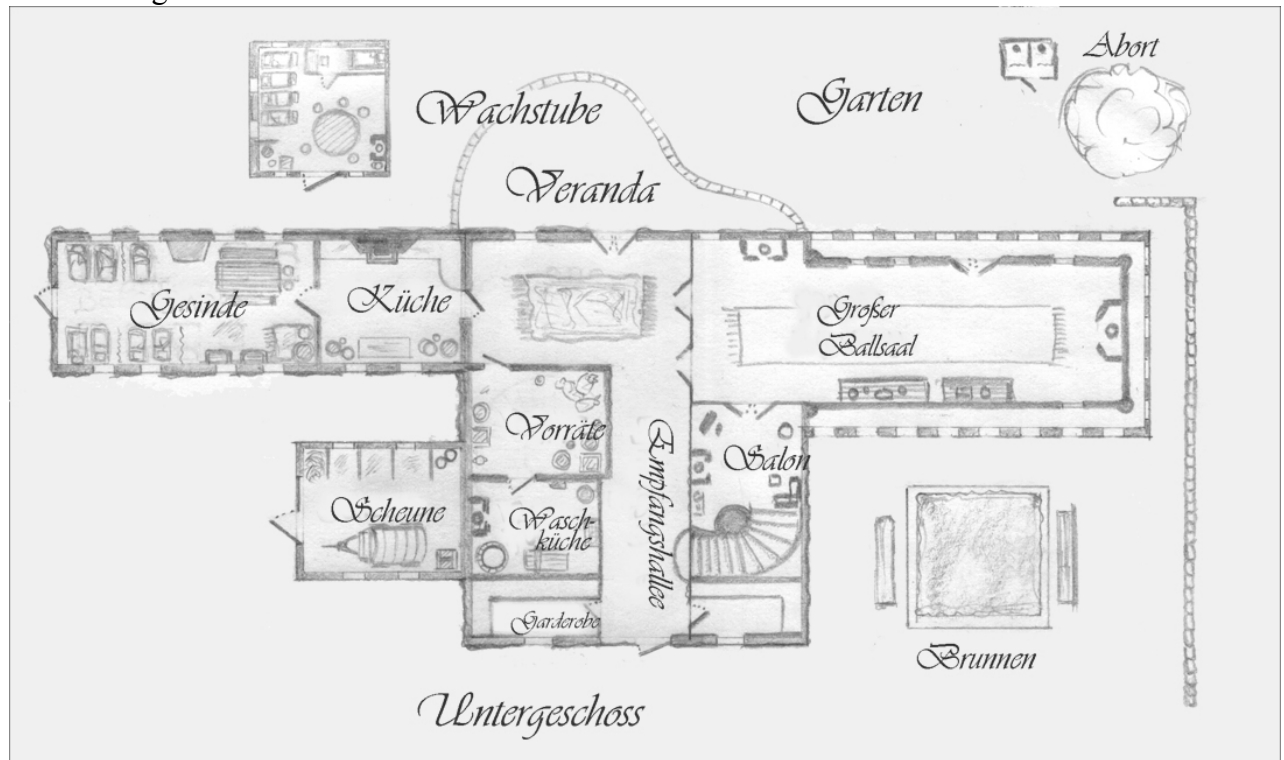
schlaflose Nächte bereitet mir die Frage, ob ihr die Häscher meines reizenden ehemaligen Geschäftspartners oder einfach nur dumm wie Selemer Sauerbrot seid. Sollte ersteres zutreffen, macht euch darauf gefasst, dass ich euch mit Hilfe des Fuchses ebenso eurer gerechten Strafe zuführen werde wie euren Herrn. Sollte mein erster Eindruck nicht getäuscht haben, solltet ihr noch einmal überlegen, ob es nicht etwas zu einfach war, den armen Efferdan auf Firuns dünnes Eis zu führen und einbrechen zu lassen; und wer hat davon nun einen Vorteil im Rat der Altvorderen?

Mit unfreundlichsten Grüßen

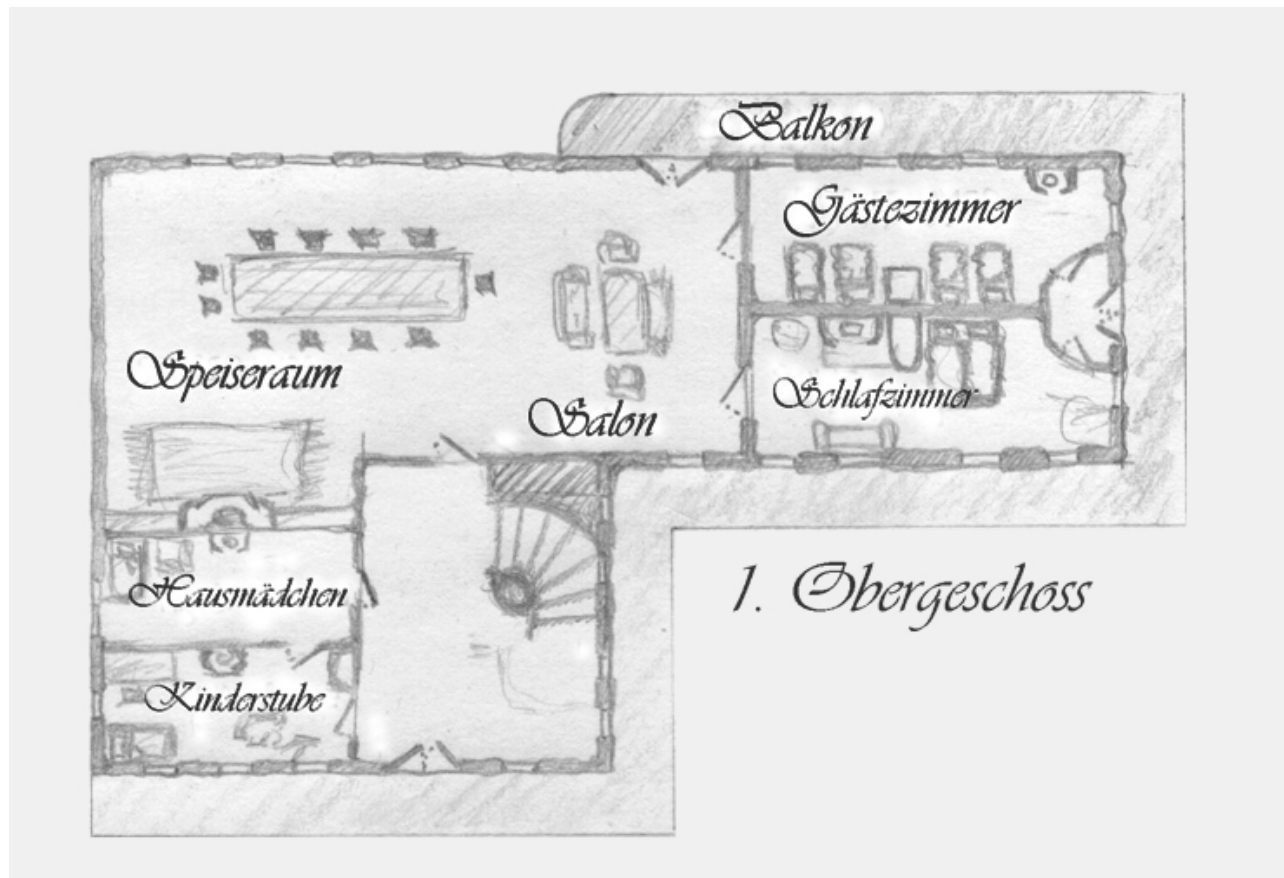
Lutisana

Die Villa:

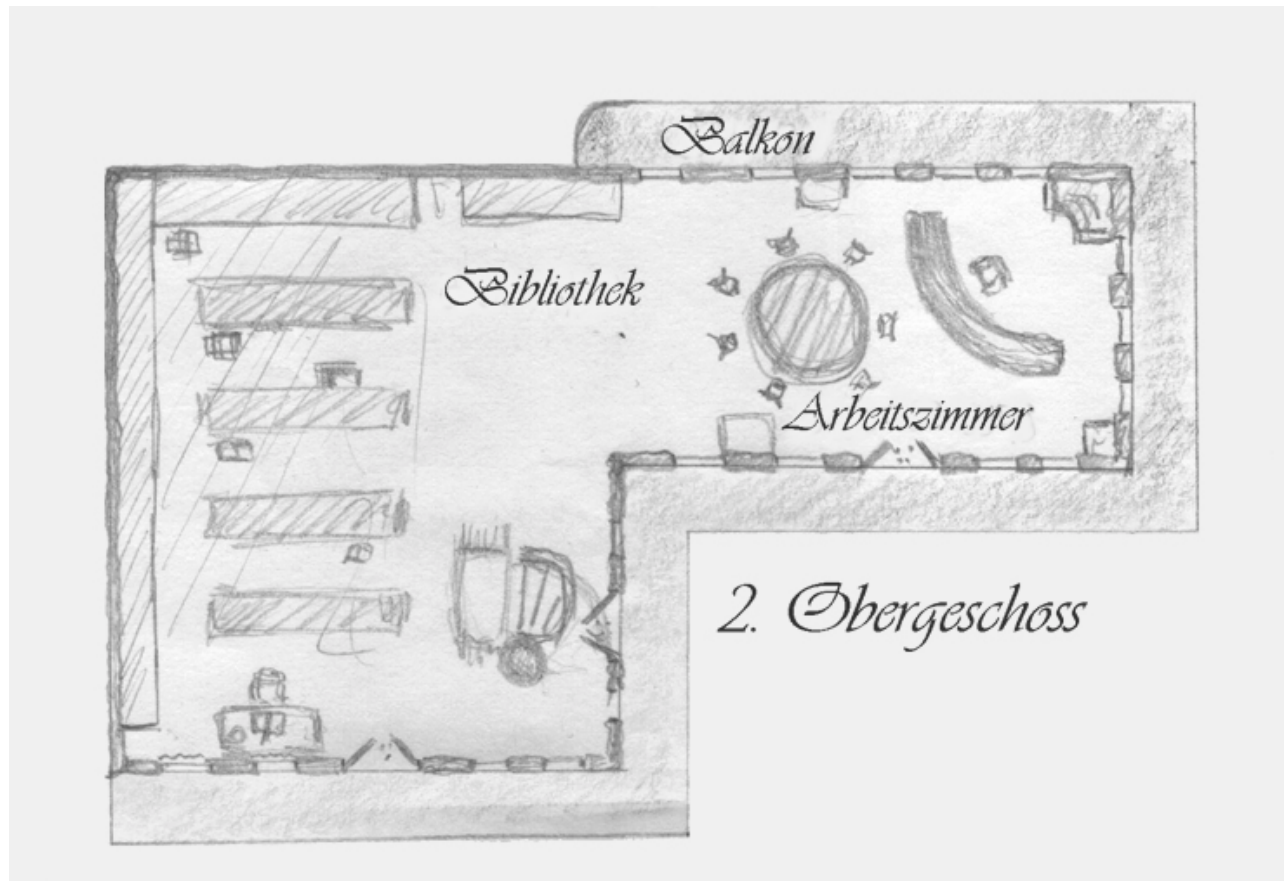
Villa – Erdgeschoss



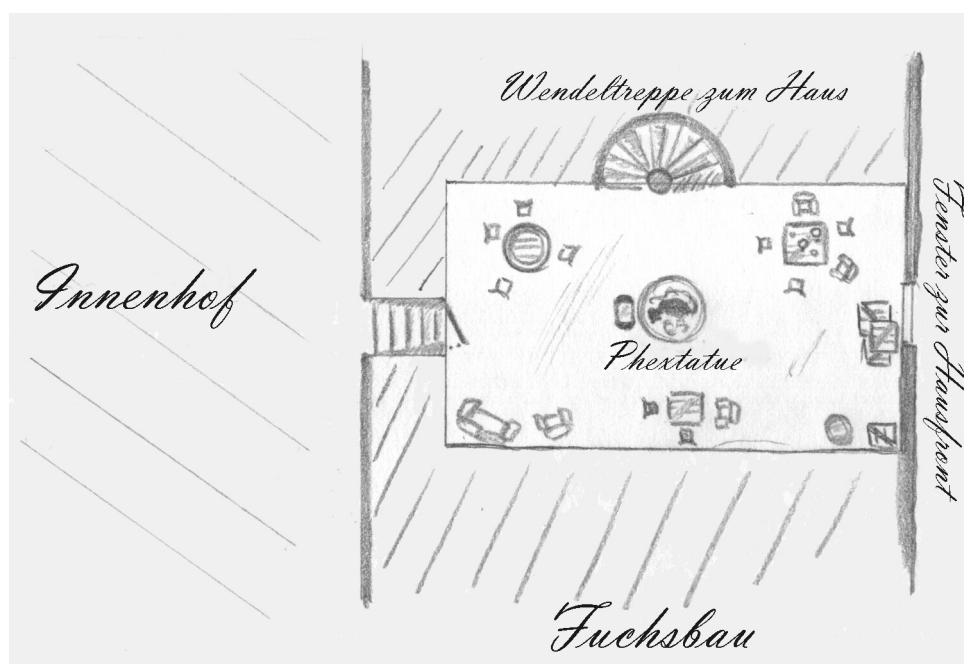
Villa – Erster Stock



Villa – Zweiter Stock



Der Fuchsbau:



Zeitleiste

1. Efferd – Treffen mit Ravendoza
2. Efferd – Aufbruch in Thegûn, Ankunft in Methumis
3. Efferd – Übernachtung 15 Meilen vor Silas
4. Efferd – Übernachtung 10 Meilen vor Arivor
5. Efferd – Ankunft in Clameth
6. Efferd – Übernachtung 10 Meilen hinter Arinken
7. Efferd – Ankunft in Sewamund, Abends Ankunft in Grangor
8. Efferd – Abends in Grangor („Blauer Phecadi“)
- 9./10. Efferd – Zweiter und dritter Aufzug Akt II
11. Efferd – Vierter Aufzug (abends)
25. Efferd – Das Gericht, Schwarzer Kater
26. Efferd – Fischfest
27. Efferd – Auf Borons Spuren, Degen und Duelle, Dolche in der Nacht / Fuchsbau
29. Efferd – Eine lange Nacht
30. Efferd – Contra Scarpone / Im Auftrag Golgaris
2. Travia – Herzoglich Grangorisches Provinzialgericht
3. Travia – Abschied