

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Zwischen Mondschein und Zwielight

Autor: André Heines, rukus@gmx.de

Stufe: Erfahren. Ort/Zeit: Gareth, zwischen 1022 BF und 1027 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 10

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

ZWISCHEN MONDSCHEN UND ZWIELICHT

ZWISCHEN MONDSCHEN UND ZWIELICHT

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR

DEN SPIELLEITER UND 3-5 ERFAHRENE HELDEN

VON ANDRÉ HEINES

INHALT

EINLEITUNG	3
DAS ABENTEUER	3
HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER	3
KAPITEL I: EIN GEHEIMNISVOLLER AUFTRAGGEBER	4
DER WEG INS ZWIELICHT	4
IM HAUS DES FEILSCHERS	5
KAPITEL II: DIE WACHT	7
DAS SPIEL BEGINNT	7
IN BORONS ARMEN	8
KAPITEL III: DIE HATZ	10
BETROGENE HELDEN	10
JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES	12
BRUDERZWIST	15
KAPITEL IV: DIE SUCHE	15
DUNKLE GASSEN IM MONDSCHNEIN	15
DER HORT DES HAQOUM	19
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	21
ANHANG II: FÜCHSISCH	24
EINE KARTE DES SÜDQUARTIERS	26

EINLEITUNG

DAS ABENTEUER

DER HINTERGRUND

Die Stadt hat nach dem Orkensturm unzählige Flüchtlinge aufnehmen müssen. Durch die borbaradianischen Invasion Tobriens ist ihre Zahl noch einmal dramatisch angestiegen. Doch nicht nur Hilfesuchende haben sich hier in den vergangenen Jahren niedergelassen. Der Dämonologe Alondro Ghorioito Marbosuez aus Al'Anfa kam nach Gareth als der Krieg gegen das Kalifat entbrannte. Er ließ sich im Südquartier nieder und wollte die nahe Dämonenbrache studieren. Anfänglich beschwor er nur einige niedere Dämonen aus Tasfarels Domäne. Er wollte dadurch seine Studien finanzieren, wobei seine Studien der Dämonenbrache zunächst sehr hilfreich waren. Einige Monate vor der dritten Dämonenschlacht beschwor er schließlich einen Haqoum. Es gelang ihm jedoch nicht ihn zu beherrschen, da ihm ein entscheidender Fehler bei seinen Studien unterlaufen war. Dadurch kann sich der Dämon seit jener Zeit frei durch Gareths Strassen bewegen und Schätze für seinen einzig wahren Herren, Tasfarel, sammeln.

DIE HANDLUNG

Der Auftraggeber der Helden, ein Grolm, der nur unter dem Namen „Der goldene Alrik“ bekannt ist,

will den Dämon unschädlich machen. Er gibt vor, die Helden zur Bewachung eines Schatzes in seinem Haus zu benötigen. Seine wahre Motivation wird den Helden jedoch erst am Ende des Abenteuers offenbar. Er will die Helden dazu benutzen, den Haqoum zu vernichten. Dazu manipuliert er sowohl die Helden als auch die bekannten Meisterdiebe Larus und Breto D'Asur, ein horasisches Zwillingsspaar.

Es kommt wie es kommen muss: Der Schatz, ein Ablenkungsmanöver, wird von den beiden Meisterdieben gestohlen. Bei deren Verfolgung geraten die Helden immer tiefer in die dunklen Gassen Gareths. Als die Brüder endlich aufgespürt werden, kommt es zu einer überraschenden Wendung. Larus, der mittels eines mächtigen Artefaktes unter dem Einfluss des Dämons steht, hintergeht seinen Bruder und flieht mit dem Schatz. Die Jagd nach dem Schatz beginnt erneut, sie endet damit, dass die Helden den Dämon stellen.

Das Handlung selbst ist in vier Kapitel unterteilt. Der Grolm ist **Ein geheimnisvoller Auftraggeber**, die Begegnung mit ihm wird im ersten Kapitel behandelt. Das zweite Kapitel, **Die Wacht**, endet mit dem Diebstahl des Schatzes. **Die Hatz** auf die Meisterdiebe wird in Kapitel drei dargestellt. Zu guter Letzt müssen die Helden im vierten Kapitel **Die Suche** nach dem verräterischen Zwillingssbruder aufnehmen.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

ZEIT UND ORT

Das Abenteuer spielt in der jüngeren Vergangenheit. Auf jeden Fall sollten Sie das Abenteuer vor dem Jahr des Feuers ansetzen (ab PHE 1027 BF). Ebenso sollte das Abenteuer nicht vor der dritten Dämonenschlacht stattfinden (23. ING 1021 BF). Innerhalb dieses Zeitraumes kann das Abenteuer jederzeit stattfinden, die Formulierungen sind entsprechend frei gehalten. Sollten Sie das Abenteuer vor der Dämonenschlacht ansiedeln, müssen entsprechende Verweise und Kontakte zu den Tobriern abgeändert werden. Diese kamen erst im Zuge der Invasion nach Gareth. Soll das Abenteuer nach der **Schlacht in den Wolken** stattfinden, benötigen Sie die Informationen aus der Kampagne um das Jahr des Feuers.

Das Abenteuer spielt in Gareths Südquartier, beginnt jedoch im Herzen der Stadt, in der berühmten wie berühmten Taverne *Schwert und Panzer*. Ein Treffpunkt für Abenteurer, wie man ihn sich vorstellt. Dieses Abenteuer bietet sich als Einstieg an, falls Sie eine Kampagne in Gareth spielen wollen. Es gibt zahlreiche Gründe, wieso die Helden gerade in dieser Taverne sind, und noch mehr, warum sie in Gareth sind. Die Taverne hat einen gewissen Ruf, nicht nur innerhalb Gareths. Wenn man neu in die Stadt kommt und nach

einer Schenke fragt, in der man als Abenteurer richtig ist wird man von den meisten Garethern direkt dorthin verwiesen. In Gareth gibt es viel zu sehn, sei es ein hoher Tempel oder das Reichsmuseum. Ein klassisch Einstieg wäre ein Handelszug, den die Helden hierher begleiten. Die Helden können Gareth aber auch als erste Anlaufstelle für eine Kampagne in Schwarztobrien nutzen. Es gibt zahllose, potentielle Auftraggeber in dieser Stadt, sowohl für Aufträge innerhalb der Stadt, als auch aventurienweit.

AUSWAHL DER HELDEN

Da das Abenteuer im Herzen des Mittelreiches spielt, verbieten sich Orks von selbst, Goblins und Achaz dürften speziell beim Einstieg Schwierigkeiten bereiten. Bestens geeignet für dieses Abenteuer sind Söldner und Charaktere, die sich in dunklen Gassen heimisch fühlen, den rauen Ton gewöhnt sind und sich ihrer Haut erwehren können. Helden mit allzu hohem SO werden sich im Schmutz und Zwielicht des Südquartiers schwer tun. Von Pazifisten und allzu ehrliche Helden wie Praios- und Rondrageweiheten sollte man möglichst Abstand nehmen. Schwierigkeiten könnten Zwergen bereiten, da mit Hilfe der Gabe Zwergennase Geheimgänge schnell entdeckt werden können.

MATERIALIEN

Hinweise zum Spiel in Gareth sind im Abenteuer an entsprechender Stelle angegeben. **Die Kaiserstadt**

Gareth und die Abenteuersammlung **In dunklen Gassen**, in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen**, enthalten eine Stadtbeschreibung und wertvolle Zusatzinformationen.

KAPITEL I: EIN GEHEIMNISVOLLER AUFTRAGGEBER

DER WEG INS ZWIELICHT

SCHWERT UND PANZER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein milder Tag. In den Straßen und Gassen Alt-Gareths herrscht geschäftiges Treiben, während ihr bei Bier und Wein im berühmten *Schwert und Panzer* sitzt. Viel ist jedoch nicht los um diese Zeit, einzig ein zierlicher Halbfell mit kahlgeschorenem Haupt sitzt in einer dunklen Ecke.

Als die Wirtin euch frisches Bier bringt, öffnet sich die Tür und ein Einbeiniger betritt die Schankstube.

Bei dem Einbeinigen handelt es sich um Dobran Um-mingshausen, den besten Vermittler für Aufträge aller Art in Gareth. Jeder Abenteurer, der sich längere Zeit in Gareth aufhält, dürfte über kurz oder lang mit ihm zu tun bekommen. Nachdem er durch einen Ork sein rechtes Bein verloren hatte, begann er damit Abenteurer zu vermitteln, uneigennützig wie er ist, verlangt er dafür nur 10 Prozent des ursprünglichen Honorars. Man kann ihn fast immer in der Herberge *Schwert und Panzer* antreffen, ebenso wie nahezu jede Art von Abenteurern.

In letzter Zeit sind viele Abenteurer in den Osten gereist, da dort zahlreiche ehrenvolle Aufgaben warten. Daher wird Dobran sich ohne große Umschweife den Helden zuwenden und ihnen einen Handel unterbreiten. Er hat einen Auftraggeber an der Hand, der eine Gruppe von erfahrenen Helden sucht. Gegen eine Provision könnte er diesen lukrativen Auftrag an die Gruppe vermitteln. Bei dem Auftrag handelt es sich um den Schutz eines Hauses. Sollte ein Söldner unter den Helden nachhaken, wird er bestätigen, dass die Bezahlung dem Khunchomer Kodex entspricht und sogar noch darüber hinausgeht. Sollten die Helden Interesse zeigen, wird er sie bitten, kurz vor Sonnenuntergang in die Taverne *Roter Hahn* im Südquartier zu kommen, dort werden sie alles weitere erfahren.

Sollten sich ungewöhnliche Helden wie Goblins oder Achaz in der Gruppe befinden, kann die Gruppe Dobran auch in einer Taverne des Südquartiers treffen, da die Helden dafür nicht durch eines der Stadttore müssen. Ebenfalls zu beachten ist, dass schwere Waffen und Rüstungen, potentiell magische Gegenstände und Gifte von den Torwachen eingesammelt werden. Für die Aufbewahrung zahlt man ein Zwanzigstel des zumeist willkürlich festgelegten Warenwertes. Diese Gegenstände werden jedoch nur bis zum Mittag des übernächsten Tages verwahrt und gehen dann in den Besitz der Stadt über, man sollte also gut auf das Formular Acht geben, das man erhält, vor allem aber sollte man es gut lesen. Die meisten

allen aber sollte man es gut lesen. Die meisten Gegenstände werden nach Ablauf der Frist versteigert. Das Angbarer Tor ist zwar rund um die Uhr geöffnet, dort werden jedoch von fünf Leuten vier kontrolliert, an den anderen drei Toren nur jeder Zweite.

EIN TOR DER WELTEN – DAS SÜDQUARTIER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das lebendige und trotz der zahlreichen Flüchtlinge im Hippodrom sehr saubere Alt-Gareth verlasst und durch das *Puniner Tor* tretet, ändert sich das Bild deutlich. Von den prachtvollen Tempeln und rustikalen Fachwerkhäusern ist so gut wie nichts mehr zu sehen, als ihr *das Elendsviertel* Gareths betretet. Vollerorts ist das Bild des Südquartiers geprägt von ein-sturzgefährdeten Mietskasernen und dem Dreck auf den Straßen. Doch auch hier, speziell am Puniner Tor, finden sich gelehrte und gute Handwerker, allen voran Thorn Eisinger, der Schmied der hundert Helden, dessen Werkstatt ihr nun vor euch seht.

Eine Besonderheit ist die Dämonenbrache, die direkt an das Südquartier grenzt. Es gibt zahlreiche Berichte von Gebäuden oder gar ganzen Straßenzügen, die auf einmal verschwunden waren. Was daran besonders beunruhigt, ist die Tatsache, dass diese Berichte aus sehr zuverlässigen Quellen stammen. Welchen Einfluss die Dämonenbrache noch auf die Stadt und deren Bewohner haben mag, ist schwer zu sagen, eines scheint jedoch festzustehen, die Grenze zwischen den Welten scheint hier weniger klar zu sein als anderswo. Solange sich die Helden hier aufhalten, sollten Sie nicht mit Beschreibungen des Elends sparen, hier leben Nutztiere wie Hühner und Schweine frei auf den Straßen. Sie werden von ihren Eigentümern scharf bewacht, auch wenn es so aussieht, als würden sie niemandem gehören. Bettelnde Kinder, junge, schmutzige Lustknaben und -mädchen, sie alle bieten hier ihre Dienste an. Gibt man jedoch einem der erbarmenswürdigen Geschöpfen auch nur einen Kreuzer, findet man sich binnen Sekunden von einer Unzahl flehender Kinder umringt. Nicht selten wird man aber auch, ohne eigenes Zutun, seinen ganzen Geldbeutel los. Jegliche Art von Abschaum und Armut ist in den Straßen, Gassen und Spelunken zu finden. Die meisten Menschen leben oder hausen in gewaltigen Mietskasernen, die meist aussehen, als würden sie jeden Moment zusammenfallen. Feuer und Seuchen sind weitere Gefahren. Die Menschen scheinen dem Tod hier näher als dem Leben. Es gilt das Recht des

ZWISCHEN MONDSCHNEIN UND ZWIELICHT

Stärkeren, Büttel und Wachen sind hier nur selten zu finden, Schlägertrupps hingegen kann man jederzeit begegnen.

DIE DREI GROßEN GILDEN

Die lichtscheuen Bewohner Gareths sind in drei große Gruppen aufgeteilt, auch wenn nicht jeder einer von ihnen angehört. Die Alte Gilde ist die älteste organisierte Gruppe. Diebstahl, Schutzgelderpressung und Falschsiegelei gehören hierbei zu ihren wichtigsten Geschäftszweigen. Die Almadaner kamen während des Orkensturms nach Gareth und sind weit weniger zimperlich bei der Wahl ihrer Mittel. Neben dem klassischen Diebstahl sind die Almadaner auch für Meuchelmord zu haben, Verräter erwarten drakonisch Strafen. Die Tobrier sind Flüchtlinge des letzten Krieges, ursprünglich schützten sie die Flüchtlinge, verlegten sich jedoch nach und nach auf die Herstellung von Giften und Trickwaffen, aber auch Falschsiegelei und Schutzgelderpressung, sie gelten dabei als überaus brutal. Alle drei Organisationen unterhalten ein eigenes Netz von Hehlern. Zudem existieren noch einige freie Diebe und auch kleinere Diebesbanden, die gerne von der Alten Gilde und den Almadanern als Handlanger angeheuert werden.

IM ROTEN HAHN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Taverne in der Nähe der Stadtmauer betretet, schlägt euch der Geruch billigen Knasters in die Nasen, gemischt mit dem Gestank nach noch billigerem Fusel, der zahlreichen Kehlen entströmt. An einem Tisch nahe der Theke sitzt Dobran mit einer großgewachsenen, verhüllten Gestalt und wartet schon auf euch. Als ihr euch zu ihnen setzt prostet er euch zu und setzt an: „Seid begrüßt, Wanderer.“ Mit einem verschmitzten lächeln fährt er leise fort: „Das ist Jaschenka. Sie ist die rechte Hand eures Auftraggebers und wird euch zu ihm führen. Alles weitere werdet ihr von ihm persönlich erfahren.“

Jaschenka steht auf und bedeutet euch still ihr zu folgen und wendet sich zur Tür, während Dobran euch noch lachend hinterher ruft: „Macht euch keine Gedanken um mein Honorar, das werd ich schon bekommen.“

Die Taverne ist ein Umschlagplatz für Hehlerware und ein Treffpunkt für allerlei lichtscheue Gestalten. Von hier aus gelangt man in ein Gewirr von unterirdischen Gängen, durch das die Kundschaft unentdeckt ein- und ausgehen kann. Den Helden sollte dieser Zugang jedoch nur bekannt sein, wenn sie über längeren Zeitraum einschlägige Kontakte gepflegt haben, dies gilt auch für die anderen Zugänge.

IM HAUS DES FEILSCHERS

DIE ZAUBERTÜRE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt Jaschenka einige Zeit durch verwinkelte Gassen und Straßen bis ihr vor einem heruntergekommenen Haus steht, die Fensterläden sind verbarriadiert und vernagelt. Als Jaschenka sich vor die Türe stellt, öffnet sich langsam wie von Geisterhand ein Durchgang in der Türe, sie scheint geradezu zu zerfließen. Nachdem ihr hindurchgeschritten seid schließt sich die Öffnung genauso langsam auf die gleiche Weise.

Das Haus des befindet sich östlich der Taverne in einem großen Häuserblock. Sowohl die Türe als auch Teile des Hauses sind verzaubert. Die Türe ist mit einem APPLICATUS und einem HARTES SCHMELZE belegt. Nur mittels eines komplexen Auslösers können Jaschenka und der Grolm die Türe öffnen, ohne sie bleibt anderen der Durchgang verwehrt. Die Türe besteht aus massivem Gestein, erscheint jedoch als ordinäre Holztüre. Die Front des Gebäudes, inklusive der Türe, wurde zudem mit einem AURIS NASUS OCULUS verzaubert. Der Zauber hält nicht nur ungewöhnlich lange an, zusätzlich verändert sich von Zeit zu Zeit das Bild der Illusion, offensichtlich eine Eigenart der grolmischen Magie. Die Realitätsdichte (siehe das Thema Illusionen in

MWW) liegt bei 12 Punkten, für alle Zauber gilt, dass ein ANALYS ARCANSTRUKTUR wegen der Fremdartigkeit der Magie um 5 Punkte erschwert ist. Antimagie ist um jeweils 12 Punkte erschwert. Zwar muss der Grolm die Zauber regelmäßig erneuern, doch den Rahmen der bei Magiern üblichen Wirkungsdauer hat er deutlich steigern können. Sollten die Helden später noch einmal zum Haus des Feilschers gehen wollen, dürften sie einige Probleme haben. Die Häuser und Mietskasernen in der Umgebung ähneln sich, genauso die Schenken und Tavernen. Da sich die gesamte Illusion der Front verändert, werden die Helden das Haus nicht wiedererkennen, es sei denn, sie haben die Illusion entdeckt und ein Zauberkundiger Held geht mit einem OCULUS ASTRALIS durch die Straßen. Sie sollten dennoch versuchen das Haus des Feilschers geheim zu halten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem sich die Türe vollkommen geschlossen hat, enthüllt Jaschenka eine Gwen-Petryl-Leuchte und ihr könnt in ihrem Schein das spärliche Inventar erahnen. „Wenn ihr mir bitte folgen wollt, Meister Alrik erwartet euch bereits.“ Mit diesen Worten geht die hochgewachsene Frau auf einen schweren, schwarzen Vorhang zu und schiebt ihn beiseite.

Hinter diesem Vorhang befindet sich ein kurzer Gang, dessen hinteres Ende an einer schweren Holztüre

endet. Als Jaschenka diese öffnet, erkennt ihr das Leuchten einiger Öllampen aus dem dahinter liegenden Raum. Die Luft ist etwas stickig und von süßlichem Tabakduft erfüllt.

DER GOLDENE ALRIK

Wichtig bei der ersten Begegnung mit dem Grolm ist, dass die Helden nicht wissen, mit was für einem Wesen sie es zu tun haben. Größe und Statur eines Grolms erinnern an einen sehr jungen Zwerg. Doch auch hier hat der Grolm eine Möglichkeit der Tarnung gefunden. Er wendet einen Zauber an, welcher der SCHELMENMASKE ähnelt, jedoch kann er damit nur die Größe in gewissem Rahmen steigern, sodass er wie ein bartloser Zwerg erscheint, sollte man unter seine Kapuze schauen können. Die Realitätsdichte liegt hier nur bei 9 Punkten, da man ihn aber ohnehin nur sehr selten und kurz zu Gesicht bekommt ist das für ihn nur nebensächlich, zumal er sich gerne in einer schattigen Ecke versteckt, wenn er denn seine Geschäfte persönlich tätigt. Sollte der Zauber entdeckt oder die Illusion erkannt werden, ist die Probe auf einen Gegenzauber um 9 Punkte erschwert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den etwa neun Rechschritt messenden Raum betretet, könnt ihr nur einige Lampen an den Wänden erkennen, ansonsten ist er ebenso karg eingerichtet wie die Eingangshalle. In der hintersten Ecke steht ein großer Schreibtisch, hinter dem sich ein schwerer Lehnstuhl befindet. Ansonsten befindet sich hier nur ein, rechts neben der Tür stehendes, leeres Bücherregal.

In dem Lehnstuhl sitzt eine kleine, verhüllte Gestalt, die euch mit einer hohen und trotzdem rauen Stimme begrüßt: „Seid willkommen in meiner bescheidenen Unterkunft. Vielleicht sollte ich mich zunächst einmal vorstellen, man nennt mich den goldenen Alrik, und dabei sollten wir es belassen. Ihr fragt euch sicher, weswegen ich euch auf so ungewöhnlichem Wege habe hierher bringen lassen.“

Der Grolm wird weder über seinen Namen, noch seine Herkunft oder seine konkreten Pläne ein weiteres Wort verlieren. Sollten die Helden zu aufdringlich werden, wird Jaschenka ihre große Hand auf die Schultern des neugierigsten Helden legen und mit sanftem Druck und tiefer Stimme Ruhe fordern. Sollten die Helden aus irgendeinem Grund sogar versuchen, den Grolm anzugreifen, oder zu bedrohen, werden sie schnell feststellen, dass er sich durch einen HEXENKNOTEN geschützt hat, dessen Realitätsdichte 12 Punkte beträgt. Er wird dann versuchen, durch einen Geheimgang, der sich hinter seinem Lehnstuhl befindet, zu entkommen während Jaschenka sich den Helden entgegenwirft. Dies ist eine seiner üblichen und zahlreichen Schutzvorkehrungen.

Eine genauere Beschreibung Alriks und Jaschenkas finden Sie ab Seite 21.

EIN GEWÖHNLICHER AUFTRAG?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer kurzen Pause fährt er fort: „Ich benötige fähige Männer und Frauen, die für einige Tage auf mein Haus aufpassen, insbesondere auf eine kleine Truhe, die für mich sehr wichtig ist.“ In ruhigem, aber bestimmten Ton erklärt er weiter: „Ich biete jedem von euch zehn Dukaten für eine Woche Wachdienst in meinem Haus, zudem ein Aufschlag von fünf Dukaten für jeden von euch, falls es zu Kampfhandlungen kommen sollte. Unterkunft und Verpflegung kommen selbstverständlich hinzu, betrachtet euch als meine Gäste für diese Zeit. Jaschenka und ich werden in den kommenden Tagen viel geschäftlich unterwegs sein. Verschwiegenheit ist in dieser Angelegenheit oberstes Gebot.“

Alrik legt eine kurze Pause ein, als er eure Antwort.

An dieser Stelle werden die Helden vielleicht versuchen zu Feilschen, was natürlich gegen einen Grolm nahezu unmöglich ist. Er bietet den Helden schon mehr als er müsste, von daher sollten Sie auf keinen Fall nachgeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr werdet im obersten Geschoss euer Lager aufschlagen und dort verweilen, da sich dort besagte Truhe befindet, die es zu schützen gilt. Lasst euch nicht von Geräuschen ablenken die aus den unteren Stockwerken kommen, Jaschenka und ich werden auch weiterhin hier nächtigen. Bewacht die Truhe unter allen Umständen und berührt sie nicht.“ Wieder macht er eine kurze Pause. „Neben eurem Zimmer befindet sich eine kleine Vorratskammer, dort findet ihr alles, was ihr für eine Woche benötigen werdet. Es ist euch ausdrücklich untersagt Alkohol jedweder Form zu trinken während ihr hier seid, ich will nicht riskieren, dass eure Sinne und eure Wachsamkeit durch einen Rausch getrübt sind.“

Nachdem Alrik geendet hat, fordert Jaschenka euch auf ihr nach oben zu folgen.

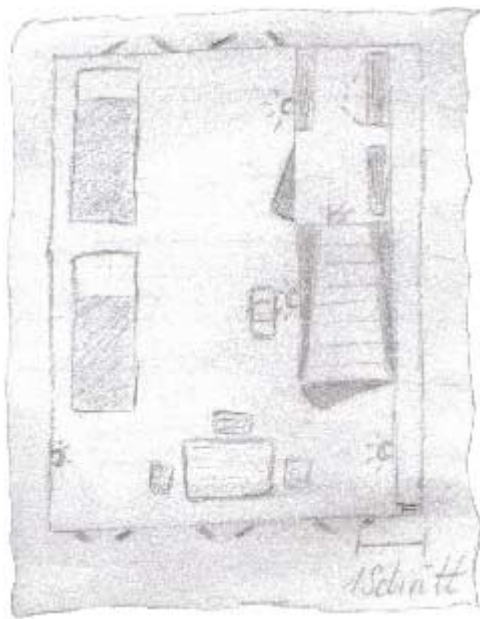
Der Grolm kann, oder besser will, den Helden keine Informationen über potentielle Diebe geben, selbst wenn diese explizit danach fragen. Er selbst hat durch geschicktes Streuen von Gerüchten und falschen Informationen die D’Asur-Zwillinge auf die Fährte seines vermeintlichen Schatzes gelockt, da er von der Verbindung Larus’ mit dem Haqoum weiß. Er benutzt die Helden und Larus’ Bruder Breto um den Haqoum vernichten zu können. Auch nach Vollendung des wirklichen Auftrages, werden die Helden, ganz im Sinne Phexens, in Unklarheit gelassen.

KAPITEL II: DIE WACHT

DAS SPIEL BEGINNT

DIE SCHATZKAMMER

Die Helden werden drei Stockwerke hinauf in ein großes Zimmer gebracht, das fast die gesamte Grundfläche des Gebäudes einzunehmen scheint. Was die Helden nicht wissen ist, dass es einen schmalen Geheimgang (siehe Plan) hinter der Wand gibt, der sich über die gesamte Länge des Geschosses erstreckt. Über eine Leiter ist dieser mit den anderen Geschossen verbunden. Hinter einem der Regale in der Vorratskammer befindet sich eine geheime Türe, die den Helden ebenfalls unbekannt ist. Es ist nahezu unmöglich, die Geheimtür zu finden, selbst wenn man das Regal entfernt. Sie wurde bisher nie genutzt, sodass es auch keinerlei Spuren auf dem Boden gibt. Die Türe öffnet sich in den Geheimgang, so ist es möglich das Regal vorsichtig zu verschieben. Dadurch ist sie selbst geöffnet nicht von außen zu erkennen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den letzten Treppenabsatz erreicht, erkennt ihr am oberen Ende der Stiege eine halboffene Türe. Der Raum dahinter ist kärglich eingerichtet, zwei große Betten, ein Tisch mit drei einfachen Holzstühlen und eine große Truhe. In der Wand, die zur Straße weist, befinden sich drei vernagelte Fenster, zwei weitere befinden sich an der gegenüberliegenden Wand, sie sind ebenfalls vernagelt. Hinter der Treppe befindet sich eine zweite Türe. Der Raum wird von vier Öllampen an den Wänden erhellt.

„Das ist für die kommenden Tage eure Unterkunft.“ Erklärt Jaschenka. „Die Kiste würde ich an eurer Stelle nicht anrühren, sie ist gegen unbefugtes Öffnen gesichert. Hinter der Türe dort findet ihr eure Vorräte für eine Woche. Ich werde in zwei Tagen die Vorräte noch einmal auffüllen. Lampen, Öl und Decken findet

ihr ebenfalls dort. Ein Feuer zu entfachen ist hier sehr gefährlich, ich hoffe, ihr versteht das. Ein Stockwerk tiefer ist eine kleine Kochstelle, dort könnt ihr euer Essen erwärmen. Ein Abort findet ihr dort ebenfalls. Es darf immer nur einer von euch diesen Raum verlassen, die darunter liegenden Stockwerke und die anderen Räume dürft ihr nicht betreten. Damit ihr nicht alle gleichzeitig schlafend hier nur zwei Betten. Auch wenn es unbequem sein mag, so ist es doch notwendig um die Truhe ausreichend zu sichern, lasst sie nicht aus den Augen. Hier ist ein Schlüssel, damit könnt ihr die Türe zur Treppe hin verschließen.“ Jaschenka schaut euch an. „Denkt daran, es ist euch verboten euren Bereich zu verlassen, erst recht dürft ihr das Haus nicht verlassen, Geschrei und Schlägereien sind hier an der Tagesordnung, lasst euch nicht aus der Ruhe bringen oder weglocken. Es gibt nur einen Grund, weswegen ihr das Haus verlassen dürft, und das ist ein Brand, habt ihr mich verstanden?“ Sie wendet sich um und verlässt den Raum.

Bei mehr als fünf Helden können Sie auch noch zusätzliche Stühle hinzufügen. Falls die Gruppe noch Ausrüstung in ihrer alten Herberge gelassen hat, findet sich diese auf dem Tisch oder zwischen den Betten auf dem Boden. Die Qualität der Vorräte ist sehr gut, vor allem das Wasser ist sehr frisch. Dies sollten Sie unbedingt hervorheben, wenn die Helden nachfragen. Für das Südquartier ist diese Vorratskammer wahrer Luxus, wenngleich Bier und Wein fehlen.

Sollten die Helden entgegen der Warnung versuchen, die Truhe zu öffnen, erweist sich dies als recht schwierig. Auf dem Schloss liegt ein CLAUDIBUS CLAVISTIBOR mit 5 ZfP*, zusätzlich wurden 5 AsP investiert, die Wirkungsdauer wurde deutlich erhöht. Sollte es den Helden trotzdem gelingen die Truhe zu öffnen, ist das kein allzu großes Problem, im Gegenteil es erleichtert den Zwillingen sogar den Diebstahl. Ändern Sie einfach den Vorlesetext an der entsprechenden Stelle leicht ab.

Allzu neugierige Helden, die den Rest des Hauses erkunden wollen wird ein WIDERWILLE UNGEMACH mit 15 ZfP* jede Lust nehmen ihr Refugium zu verlassen. Auch hier gilt, dass ein ANALYS ARKANSTRUKTUR um 5 Punkte erschwert ist.

DIE ERSTE NACHT

Die Gruppe hat zunächst Zeit, sich an ihr neues Domizil zu gewöhnen und sich etwas umzusehen. Die Helden werden in dieser Nacht nicht viel zu tun bekommen, sie sollen sich sicher fühlen. Das Einzige, was die Helden in dieser Nacht erleben sind einige Betrunkene, die auf der Straße vor dem Haus herumgrölen und singen und mindestens ebenso lautstarke Beschwerden, was sich zu einem handfesten Streit ent-

wickelt. Aus dem Tumult können die Helden heraus-hören, dass wohl einer der Beteiligten zu Boron ge-gangen ist. Einzelne Gruppen von Betrunkenen kön-nen die ganze Nacht über an dem Haus vorbeikom-men. Schildern Sie ruhig mehrere Ereignisse dieser Art, denn Schlägereien mit Toten sind nicht selten in dieser Gegend, zumal unweit vom Haus des Feilschers mehrere Tavernen von zweifelhaftem Ruf und auch zwei Hurenhäuser sind.

Bestehen Sie darauf, dass die Helden einen Wachplan erstellen. Dies können Sie durchaus wörtlich nehmen, denn nur wer wach ist, kann auch Wache halten. Wichtig ist, dass Sie stets darüber informiert sind, welche Helden sich gerade ausruhen und welche di-rekt auf eine Gefahr reagieren können.

DER ERSTE TAG

Zunächst beginnt der Tag ruhig, ruhiger als die ver-gangene Nacht, schließlich muss jeder Trunkenbold irgendwann seinen Rausch ausschlafen. Hin und wie-der wird auf der Straße oder im Hinterhof ein Betrun-kener laut, dann wieder kommt es zu einem Streit. Die Gründe für so einen Streit im Südquartier sind man-nigfältig, hier ein vermeintlich gestohlenen Huhn, dort eine geprellte Zeche und dann wieder ein Handwerker, dessen nicht angemeldete Werkstatt von den Handlan-gern der Gilde gewaltsam geschlossen wird. Die Hel-den können zum ersten Mal durch die vernagelten Fenster mehr als den fahlen Mondschein erkennen, trotzdem ist es schwer irgendwelche Details zu erken-nen. Die Bretter an den Frontfenstern sind zwar von außen als Illusionen zu erkennen, doch für den speziellen Zweck hat der Grolm ausnahmsweise alle Fenster vernageln lassen, sodass sich hinter der Illusi-on momentan zusätzlich echte Bretter verbergen.

EIN KRATZEN IN DER VORRATSKAMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich ist der Lärm im Hinterhof vorbei und es ist etwas ruhiger, offenbar hat die Wirtin den säumigen Zechpreller doch noch dazu bewegen können, ihr die ausstehende Zeche zu zahlen. Einige Minuten lang ist es fast vollkommen ruhig, doch was ist das? War da nicht eben etwas, ein Geräusch in der Vorratskammer, ein Kratzen?

Die Helden werden nun wohl in die Vorratskammer stürmen, um die Quelle dieses Geräusches zu finden

IN BORONS ARMEN

BORONSWASSER

Bereits in der zweiten Nacht machen sich die D'Asur-Brüder daran, den Schatz des Feilschers zu stehlen. Da die Helden zahlenmäßig in der Überzahl sind, müssen sie dabei auf eine List zurückgreifen. Larus hat, ge-tarnt als Krämer, die Vorräte angeliefert und diese mit

und enttäuscht sein, wenn sie nichts finden. Die Ursa-che ist ganz einfach eine kleine, harmlose Maus, die durch eine sehr kleine Spalte zwischen zwei Brettern entkommen ist, als sie die Helden hörte. Die kleine Lücke befindet sich in der Ecke neben einem der Re-gale und führt ins Treppenhaus, von wo die Maus auch gekommen ist. Wenn die Helden ausdrücklich nach derartigen Spuren suchen, können sie die Lücke entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe +4), was den Helden zunächst nicht hilft, denn Spuren von der Maus selber sind keine zu erkennen. So bleibt das Loch nicht mehr als ein vager Hinweis. Leichte, frische Kratzspuren an einem der Regale können die Helden nur nach aus-führlicher Suche finden (*Sinnenschärfe*-Probe+4).

Die Kratzgeräusche werden noch einige Male zu hö-ren sein. Nachdem die Helden einige Male nichts Genaueres entdecken konnten, entdecken die Helden schließlich den Grund für die seltsamen Geräusche, vermutlich wird der eine oder andere sich schon etwas ähnliches gedacht haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mittlerweile ist es spät geworden, langsam senkt sich die Praiosscheibe und das Madamal tritt an seine Stel-le. Wieder hört ihr ein Kratzen aus der Vorratskam-mer. Als ihr diesmal die Türe öffnet könnt ihr endlich den Verursacher ausmachen. Eine kleine, weiße Maus macht sich an euren Vorräten zu schaffen und läuft auf einem der unteren Regalböden entlang. Unter dem Regal warten ein paar junge Mäuse auf Futter, alle laufen aufgeregt quiekend in die Ecke direkt gegen-über der Tür und verschwinden durch einen kleinen Spalt in Richtung des Treppenhauses.

Natürlich stellen die Mäuse keine Gefahr dar, sie sollen nur die Aufmerksamkeit der Helden ein wenig verringern. Flechten Sie ruhig weitere Belanglosigkei-ten nach Belieben ein, solange die Helden ihr kleines Reich nicht verlassen, sind Ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt. Sie sollten jedoch sparsam mit derar-tigen Vorfällen umgehen, da es den Helden sonst zu gekünstelt vorkommt. Mögliche Ablenkungen wären Vögel, die an den Fenstern scharren, oder einfach nur ein scharfer Wind, der durch die Bretter und Dielen pfeift. Ein kleiner Brand in einem Nachbarhaus, der schnell unter Kontrolle gebracht wird, könnte ebenso für Aufruhr unter den Helden sorgen wie eine aufge-brachte Meute, die versucht das Haus zu besetzen, weil ihr altes Heim abgebrannt oder eingestürzt ist und sie vermuten, dass das Haus leer steht.

einem Schlafgift versetzt. Die gesamten Wasservorrä-te enthalten ein speziell angefertigtes Schlafgift, eine Mischung aus Rauschgurkenextrakten, Boronwein und einigen anderen pflanzlichen Essenzen. Die Beson-derheit besteht darin, dass das Gift nur langsam seine Wirkung entfaltet und erst nach gut einem Tag die Sinne vernebelt, speziell dann, wenn es kontinuierlich

eingegenommen wird. Dieses Boronswasser genannte alchemistische Einnahmegift (Stufe 11) ist nahezu ohne Geschmack und geruchlos und es genügt eine geringe Dosierung. Etwa ein Flux auf ein Maß (entspricht einem Mischungsverhältnis von 1:100) ist ausreichend, um die volle Wirkung zu entfalten, dies ist gleichzeitig die Mindestmenge, die eingenommen werden muss.

Das Boronswasser vernebelt nach und nach die Sinne und schwächt die Opfer. Körperliche Anstrengungen wie Kampf oder geistige Anstrengung wie die Anwendung von Magie oder die Konzentration, die notwendig ist um eine Liturgie zu wirken, beschleunigen die Wirkung rapide. Klugheit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft sinken 24 Stunden nach der Einnahme um einen Punkt, jede Stunde sinken diese Eigenschaften um einen Punkt mehr, also zwei Punkte nach der ersten Stunde, drei Punkte nach der zweiten Stunde, und so weiter. Gleiches gilt für die Sinnen-schärfe. Die Wirkung hält 12 Stunden an, sofern kein weiteres Gift eingenommen wird.

Im Kampf sinken die körperlichen Eigenschaften pro KR um einen Punkt, sobald eine von ihnen auf Null gesunken ist fällt der Held für 2W6 SR in einen Tiefschlaf. Zauber- und Liturgieproben haben eine deutlich stärkere Wirkung, bei einem Zauber sinken die genannten Eigenschaften für jeden AsP um einen Punkt, auch hier gilt, sinkt eine der genannte Eigenschaften auf Null fällt der Held in Tiefschlaf, für Liturgien gilt entsprechendes im Bezug auf die KaP. Hier ist zu beachten, dass durch die stetig sinkenden Eigenschaften die Kampfwerte mehrfach neu berechnet werden müssen.

DER NÄCHTLICHE ÜBERFALL

Erst nach der ersten Stunde bemerken die Helden die einsetzende Wirkung des Boronswassers, sie fühlen sich ermattet und können sich nicht mehr konzentrieren. Die Brüder werden versuchen, einen möglichst günstigen Zeitpunkt abzugewarten, um die Helden zu überfallen und versuchen einen direkten Kampf zu umgehen. Durch Lauschen an der Wand des Geheimganges können sich die Beiden einen recht guten Überblick über die Situation verschaffen.

Larus und Breto werden sich zunächst durch den Geheimgang in die Vorratskammer schleichen. In einem geeigneten Moment werden die Brüder die Türe vorsichtig öffnen und mit je einem Wurfdolch die Helden angreifen. Sind Helden auf den ersten Blick als Zauberkundige zu erkennen, werden sie bevorzugt angegriffen. Dies gilt nicht für schlafende Helden. Beide Wurfdolche sind mit einem Schlafgift der Stufe D bestrichen und versetzen die getroffenen Helden augenblicklich in einen Tiefschlaf von sieben Spielrunden, sofern sie die Rüstung durchdringen. Schlafende Helden erwachen, wenn ihnen eine KO-Probe +3 gelingt. Sie benötigen dann noch 3 KR um in den Kampf eingreifen zu können. Im Kampf werden die Zwillinge sich auf ihre Defensive konzentrieren, da die Helden ohnehin nicht lange auf den Beinen bleiben und mit jedem Angriff schwächer werden.

Die D'Asur-Zwillinge

Die beiden Brüder wissen ihre Klingen überdurchschnittlich gut zu führen und sind gewandte Kämpfer. Sie tragen dunkle, braune Lederhosen, Handschuhe und leichte Stiefel, dazu fast schwarze Baumwollhemden und ebensolche Capes. Die schwarzen Augenmasken horasischen Stils können nicht verbergen, dass es sich um Zwillinge handelt. Ihre wallenden dunkel-blonden Locken tragen sie offen.

Larus D'Asur

Wurfdolch: INI 15+W6 **FK 23 TP 1W+1**
Florett: INI 18+W6 **AT 18 PA 12 TP 1W+3 DK N**
Linkhand: INI 15+W6 **AT 10 PA 12 TP 1W+1 DK H**
LE 25 AU 30 KO 9 MR 3 GS 8 RS 1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I-III (Wert: 18), Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I+II (PA: 16), Schnellziehen

Breto D'Asur

Wurfdolch: INI 15+W6 **FK 19 TP 1W+1**
Florett: INI 18+W6 **AT 19 PA 12 TP 1W+3 DK N**
Linkhand: INI 15+W6 **AT 10 PA 12 TP 1W+1 DK H**
LE 25 AU 30 KO 9 MR 3 GS 8 RS 1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I-III (Wert: 18), Beidhändiger Kampf I, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I+II (PA: 16), Schnellziehen, Tod von Links

Eine ausführlichere Beschreibung der Meisterdiebe finden Sie ab Seite 22.

SEELIGE RUH

Sobald alle Helden eingeschlafen sind, wird Larus das Schloss mit einem speziell angefertigten Zauberschlüssel öffnen und die beiden werden mit der kleinen Schatulle, die sich im Inneren befindet, verschwinden. Das Eigentum der Helden rühren die Brüder nicht an, da sie um die Unberechenbarkeit des Giftes wissen, und sich deshalb dafür keine Zeit genommen haben.

Wenn Sie jedoch meinen, dass Ihre Gruppe die eine oder andere Dukate oder gar etwas Wertvolleres verlieren sollte, ist hier die beste Gelegenheit. Ihre Schätze wieder zu finden, ist angesichts der zahlreichen Fehler mehr als schwierig. Sie können dies als Aufhänger für weitere Abenteuer in Gareth nutzen, an dieser Stelle geht es jedoch ausschließlich um den Schatz des Feilschers.

Wenn die Helden aus ihrem Tiefschlaf erwachen, sind sie noch immer geschwächt, jedoch ist die Wirkung des Giftes beendet, die entsprechenden Eigenschaften sind jedoch noch auf dem Stand wie sie vor dem Tiefschlaf waren. Die Eigenschaften steigen nach dem Erwachen um zwei Punkte pro Stunde, das gilt ebenso für die Sinnen-schärfe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach und nach erwacht ihr aus einem tiefen, traumlosen Schlaf, ihr fühlt euch sehr schwach und habt noch immer Probleme, euch auf den Beinen zu halten. Als ihr euch umseht, müsst ihr mit Entsetzen feststellen, dass die Schatzkiste geöffnet und vollkommen leer ist. Im Schloss steckt ein goldener Schlüssel.

Der Schlüssel besteht aus Zwergengold (*Alchimie*-Probe +3 oder eine unmodifizierte *Gesteinskunde*-Probe). Mittels eines um 6 Punkte erschwerten ODEM ARCANUM lässt sich die Magie in dem abgebrochenen Schlüssel noch erkennen, ein ANALYS ist um 7 Punkte erschwert. Der Schlüssel steckt in dem Schloss fest und ist nicht herauszubekommen, eine Eigenart dieser Zauberschlüssel. Bedenken Sie hierbei die deutlich gesenkten Eigenschaftswerte der Helden.

UNBERECHENBARE HELDEN

Dieses Kapitel stellt unter Umständen ein Problem dar, wenn die Gruppe die vorgegebenen Maßnahmen des Grolms und der Zwillinge zu früh entdecken oder unwirksam machen. Dies kann ein Zwerg sein, der den Geheimgang dank seiner Zwergennase entdeckt, oder auch ein Zauberkundiger Held, der das Wasser mittels ABVENENUM reinigt. Auch die Sicherung mit Fallen ist nicht auszuschließen. Für diese und ähnliche Fälle muss natürlich das Kapitel abgeändert werden. Es bietet sich zum Beispiel an, dass die Zwillinge eine Bande von Straßendieben und Schlägern angeheuert haben um den Schatz zustehlen oder die Helden abzulenken, während sie selber den Schatz stehlen. Es steht ihnen auch frei einem der Brüder eine Tarnkappe zukommen zu lassen. Eine gefährliche, wenngleich sehr effektive Methode wäre ein Hausbrand, die Unruhe und der Tumult bieten erfahrenen Einbrechern ausreichend Gelegenheit für einen Diebstahl.

Wenn Sie von vorneherein befürchten, dass Ihre Helden den vorgeschlagenen Verlauf unmöglich machen, bleibt nur eine Alternative, der Schatz wurde bereits gestohlen. Die Helden bekämen also direkt den Auftrag die Zwillinge und den Schatz zu finden.

KAPITEL III: DIE HATZ

BETROGENE HELDEN

EIN PLAN GEHT AUF

Noch bevor die Helden planen können, wie sie nun den Schatz wiederfinden sollen, wird Jaschenka mit einigen Vorräten zu den Helden kommen. Sie weiß selbstverständlich bereits, dass die Zwillinge erfolgreich waren. Der Plan des Grolms ist bis hierher aufgegangen. Die Helden haben versagt und nun ist es an ihnen den Schatz zurückzuholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer schweifen eure Blicke über die leere Truhe und durch den Raum, als ihr die Schritte schwerer Stiefel dumpf auf der Treppe hören könnt. Nur unter Anstrengung gelingt es euch aufrecht zu stehen, wer auch immer die Treppe hinaufkommt, einen Kampf könnt ihr in diesem Zustand nur schwerlich ausfechten. Noch bevor ihr Zeit habt euch einen Plan zu überlegen, könnt ihr einen Schlüssel hören, der sich im Schloss dreht. Als sich die Türe öffnet, steht Jaschenka mit einer Kiste voller frischer Vorräte im Raum.

Zunächst schaut sie euch verwundert an, dann fällt ihr Blick auf die Truhe. Mit weit aufgerissenen Augen lässt sie die kleine Holzkiste fallen, ein Apfel kullert durch den Raum. Es dauert einen Moment, bis sie sich gefasst hat, dann jedoch beginnt sie euch lauthals und wüst zu beschimpfen und zu verfluchen.

Jaschenkas Auftritt vor den Helden ist bühnenreif, nehmen Sie sich bei der Darstellung keineswegs zurück. Jede Beschimpfung, die ihnen einfällt, können Sie ihr in den Mund legen. Besonders bei Magiern kann es durchaus passieren, dass sie über die Stränge schlägt und persönlich wird.

EIN VERRÄTERISCHER FEHLER

Unbeabsichtigt haben die Zwillinge dem Feilscher in die Hände gespielt, sie haben ihre Wurfdolche zurückgelassen. Als Jaschenka diese entdeckt, erkennt sie sofort die günstige Gelegenheit, die Helden auf die richtige Fährte zu führen ohne sich und ihren Meister zu verraten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer Weile hat sich die jähzornige Jaschenka beruhigt, nur langsam weicht das tiefe Rot aus ihrem Gesicht. Sie atmet tief durch, dann fällt ihr Blick auf einen der Wurfdolche. „Was ist das?“

Sie wird die Helden bitten ihr einen der Wurfdolche zu zeigen, da sie ihr auffällig erscheinen. Nach einer kurzen Pause wird sie den Helden offenbaren, dass es sich um einen Dolch handelt, wie ihn nur wenige in Gareth verwenden. Die horasische Macht ist eindeutig zu erkennen, besonders die D'Asur-Zwillinge verwenden derartige Waffen. Die Tatsache, dass die Einbrecher Zwillinge waren, sollte die Helden von

dem Gedanken abbringen, dass es jemand anderes gewesen sein könnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In eurem Zustand werdet ihr nicht einmal einen Straßenköter einfangen können, ruht euch aus. Sobald ihr aber wieder bei Kräften seid, rate ich euch, so schnell es geht, die Schatulle, die sich in der Truhe befunden hat, wieder zu beschaffen, koste es, was es wolle.“ Während sie spricht, spielt sie mit dem Dolch zwischen ihren Fingern und blickt euch mit versteinerten Miene an. „Es heißt, der Wirt in der Schenke *Zum vertrockneten Anker* kenne die Zwillinge. Ihr solltet euch vorsehen, er gehört zu den Tobriern. Die sind nicht gerade zimperlich, wenn man sich in ihre Geschäfte einmisch.“

Jaschenka kann den Helden, sofern kein einheimischer Held in der Gruppe ist, den Weg zur Taverne beschreiben. Hier bietet sich zudem eine gute Gelegenheit den Helden einen kleinen Überblick über die drei großen Diebesorganisationen in Gareth zu geben. Jaschenka wird den Helden das Wichtigste mitteilen. Über die Wappen wird sie sich jedoch ausschweigen. Das Wissen um die Existenz solcher Wappen sollten Sie nur Helden zukommen lassen, die des Fuchsischen (siehe **Anhang II** ab Seite 24) mächtig sind. Einen kurzen Überblick über diese Gilden finden Sie auf Seite 5. Weitere, ausführlichere Informationen finden sie in **Die Kaiserstadt Gareth** in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen**, ab Seite 39.

Wenn die Helden den Geheimgang untersuchen wollen müssen sie feststellen, dass der unterirdische Teil von den Brüdern zum Einsturz gebracht wurde. Auf ihrer Jagd nach dem Schatz nutzt der Grolm seine Verbindungen, um stets über die Fortschritte der Helden informiert zu sein. Straßenkinder dienen ihm als Boten, so weiß er immer wo die Helden gerade sind.

ZUM SPIEL IN DUNKLEN GASSEN

Gareth ist die größte Stadt Aventuriens. Das Südquartier hat alleine mehr Einwohner als die meisten Großstädte des Kontinents. Aus der schieren Größe ergeben sich einige Probleme, das Viertel weist immerhin eine maximale Ausdehnung von rund 2,5 Meilen von West nach Ost und etwa 2 Meilen von Norden nach Süden auf. Selbst mit einem Stadtplan, der den Helden nicht zur Verfügung steht, ist es sehr schwer, sich zurechtzufinden. Daher ist es auch nahezu unmöglich, die Wege der Helden vorherzusagen oder zu beschreiben. Im Folgenden werden die Wege oft durch vage Beschreibungen an die Helden weitergegeben. Es bietet sich hier auch die Möglichkeit an, sofern kein Held in der Gruppe ist, der sich bereits im Südquartier auskennt, die Straßenkinder als Stadtführer einzusetzen. Eine mögliche Alternative sind Charaktere, denen die Helden im Laufe des Abenteuers begegnen. Diese Charaktere können nicht nur einen neuen Ansprechpartner nennen, sondern auch den Weg dorthin beschreiben.

In Kapitel vier werden die Helden sich im äußersten Westen und Nordwesten des Südquartiers wiederfinden. Hier hat die Dämonenbrache ihren größten Einfluss auf die Menschen, wobei vermeintliche Geistersichtungen noch das geringste Übel sind. So nah und doch so fern vom Herzen Gareths haben sich die Bewohner des Südquartiers auf ihre eigene Art mit der Brache arrangiert. Im Suff verdrängen sie die Gedanken an das, was dort hausen mag, solange es bleibt, wo es ist.

Zudem sind allenthalben verschiedenste Zinken an Häusern und Türzargen angebracht. Häufig findet sich hier versteckt ein Wappen der großen Gilden, ein Zeichen, dass der Besitzer unter dem Schutz dieser Gilde steht oder ihr angehört.

Es ist durchaus möglich, dass die Helden mit ihren Nachforschungen die Tobrier oder eine der anderen Gilden auf sich aufmerksam machen. Je mehr Gewalt die Helden einsetzen, desto wahrscheinlicher ist es, dass Schlägertrupps auf der Suche nach den Helden sind. In Ausnahmefällen, wie zum Beispiel dem Mord am Wirt des vertrockneten Ankers, kann es sogar dazu kommen, dass ein Kopfgeld auf die Gruppe ausgesetzt wird. Damit gelten die Helden gewissermaßen als vogelfrei. Sind die Helden vogelfrei ist dies gleichbedeutend mit dem Nachteil Gesucht I. Dieser Nachteil betrifft das gesamte Stadtgebiet, jedoch nur innerhalb der entsprechenden Kreise, loyale Stadtwachen betrifft dies nicht. Orientieren Sie sich bei den Gegnern an den Werten für unerfahrene und erfahrene Wegelagerer. Es können auch korrupte Wachen auf der Spur der Helden sein, hier empfehlen sich die Werte für unerfahrene und erfahrene Gardisten. Entsprechende Werte finden sie in **Aventurische Helden** ab Seite 143.

Geldspenden stellen sich immer wieder als problematisch heraus. Geben die Helden einem Bettler zuviel Geld, werden sie schnell als sehr reich angesehen, geben sie zu wenig als geizig. Beides führt schnell dazu, dass sich verschiedene Diebesbanden und Taschendiebe an ihre Fersen heften. Kleine Kinder freuen sich über ein paar Kreuzer oder einen Heller, ein Silberstück sollten sie sich redlich verdienen. Für einen Silbertaler würde ein Kind sich sicherlich schon als Bote oder Stadtführer anbieten. Sein Dank wäre den Helden sicher. Bei Erwachsenen Bettlern sind einige Heller ein akzeptables Almosen, ein oder zwei Silberlinge sollten aber die Obergrenze darstellen. Für Informationen und kleine Dienste können es ein paar Silbertaler mehr sein. Golddukatens kennen die meisten Menschen im Südquartier nur vom Hörensagen und sind sehr vorsichtig, halten so eine Münze vielleicht sogar für eine Fälschung. Man sollte nicht vergessen, dass eine Familie von einem Dukaten eine sehr lange Zeit leben kann. Einzig Handwerker und Händler haben häufiger mit Goldmünzen zu tun.

JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES

ZUM VERTROCKNETEN ANKER

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden am Vormittag das Haus des Feischers verlassen und ihre Eigenschaften zum größten Teil regeneriert haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt Jaschenkas Wegbeschreibung durch die dunklen Gassen, schon aus einiger Entfernung könnt ihr den das Schild mit dem Anker über der Eingangstür erkennen. Die Taverne macht von außen einen recht gepflegten Eindruck. Als ihr in die kleine, enge Taverne eintretet, kommt es euch vor als wäret ihr in einer Hafenschenke. Ein Fischernetz hängt unter der Decke, ein Steuerrad dient als Kronleuchter und ausgestopfte Fische zieren die Wänden. Bis auf drei heruntergekommene Gestalten, die an einem Tisch sitzen und eine streng riechende Fischsuppe löffeln, ist die Taverne leer. Der hagere, kahlköpfige Wirt steht hinter dem Tresen und zählt einige Münzen in einen Beutel.

Falls die Helden sich das Schild näher ansehen, fällt ihnen ein kleines Zeichen auf, das Wappen der Tobrier. Wenn die Helden nicht schon mindestens ein halbes Jahr im Südquartier verbracht haben, sollte ihnen das Zeichen unbekannt sein, da es nicht zum Füchsisch selbst gehört, denn jedes Wappen ist individuell und meist nur in einer Stadt oder Region bekannt.

Der Wirt, Ugo Ilсурer, war einer der ersten, die Tobrien verlassen haben, noch bevor der große Feldzug begonnen hat. Er hat fast das gesamte Inventar seiner Hafenschenke mit nach Gareth gebracht. Vor allem bei den tobriischen Flüchtlingen sind seine heimatischen Spezialitäten beliebt. Die Gareth können der streng riechenden Fischsuppe und den Fischklößen nur wenig abgewinnen.

VERGEBLICHE FLUCHT

Sobald die Helden anfangen, den Wirt auszufragen, werden die drei Schläger langsam aufstehen und die Helden bedrängen. Sie werden versuchen, ein wenig Unruhe zu erzeugen, um dem Wirt die Flucht zu ermöglichen. Die Enge ermöglicht es den Schlägern, sich zwischen die Helden und den Wirt zu drängen. Der Wirt ist nicht besonders schnell und humpelt ein wenig, als er in den Hinterhof flüchtet. Die Schläger werden sich nicht auf einen blutigen Kampf einlassen, sondern sich darauf beschränken sich den Helden in den Weg zu stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Hinterhof erreicht, könnt ihr noch erkennen, wie der Wirt versucht, durch eine kleine Gasse zu entkommen. Den humpelnden Kerl habt ihr aber schnell eingeholt. Nachdem er bemerkt, dass er euch

nicht entkommen kann, bleibt er stehen und ergibt sich.

Viel kann der Wirt den Helden nicht mitteilen. Er kennt die Zwillinge, da er ihnen häufiger heiße Ware abnimmt, ansonsten kommen die Brüder nicht zu ihm, auch sie fühlen sich hier nicht sonderlich wohl. Die Helden können merken, dass er sehr nervös ist. Wird er auf Gifte angesprochen, wird er zwei Personen nennen, die sich mit Giften und Tinkturen auskennen. Zum einen wäre da der Koch, ein Alchimist, der sein Labor südlich des Boron-Tempels eingerichtet hat. Zum anderen gibt es noch die Giftnatter, eine alte Kräuterfrau, die in ihrer Kate auch fragwürdige Aufträge erfüllt. Sie hat sich nahe der Boronstatt niedergelassen. Man sagt, dass sie nachts häufig am Richtplatz über die Felder wandert.

DER KOCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr über den Platz vor dem Boron-Tempel geht und in die Gasse daneben tretet, fühlt ihr einen kalten Hauch, ein Omen? Oder ist das nur das ungute Gefühl, das einen so oft in der Nähe dieser Tempel beschleicht?

Ihr beschleunigt eure Schritte und erreicht kurz darauf ein kleines, dunkel gekalktes Fachwerkhäus, an dessen Front zahlreiche arkane Symbole angebracht sind. Über der Türe prangt ein großes Schild mit dem Schriftzug „Eslams Elixierküche“.

Im Inneren herrscht ein unglaubliches Chaos, die Regale stehen voll mit unzähligen Tiegeln, Töpfen, dazwischen finden sich Bücher und allerlei Kräuter. Auf mehreren Tischen sind alchemistische Apparaturen aufgebaut, hier brodeln ein grüner Sud, dort tropft eine farblose Flüssigkeit in ein Glas.

Ein recht junger, schlanker, tulamidisch aussehender Mann mit einer schmutzigen Lederschürze steht vor einem Regal und blättert gedankenversunken in einem kleinen Buch.

Der Magiedilettant hat nichts mit dem Raub oder den Zwillingen zu tun, wenngleich er für gute Bekannte auch illegale Substanzen herstellt, solange der Preis stimmt. Er ist ein hervorragender Alchimist und kann den Helden durchaus einen guten Preis machen, sofern die Helden ihn nicht zu sehr bedrängen. Wenn es um Gifte geht, kann er ebenfalls den Namen der Hexe nennen, mehr aber auch nicht.

DIE GIFTNATTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ende der Strasse könnt ihr die Ebene südlich von Gareth erkennen, die Silkwiesen. Im Südosten ist in einiger Entfernung der große Boronsanger mit der Richtstatt zu sehen. Der Duft einer süßlichen Kräutermischung steigt in eure Nasen, eine leichte Brise aus dem Osten weht sie zu euch herüber. Ihr folgt euren Nasen und entdeckt eine kleine Kate am Stadtrand, einige Kräuter hängen zum Trocknen neben dem Eingang. Mit einem Ächzen öffnet sich die schwere Holztür. Dies ist eindeutig die Quelle des Kräuterduftes, der ganze Raum ist voll mit verschiedensten Kräutern. Hier und da stehen kleine Tiegelchen, über dem Kaminfeuer hängt ein großer kupferner Kessel dem der berauschende, starke Duft entströmt.

Eine alte Frau steht über dem Kessel gebeugt und rührt mühsam mit einem großen Holzlöffel den Inhalt um. Ihr langes, weißes Haar ist mit einzelnen roten Strähnen durchzogen, ihre dunkle Kleidung ist einfach und robust.

Die Hexe ist zwar alt, aber nicht dumm. Seit Jahren lebt sie hier, kaum einer kennt ihre wahren Fähigkeiten, oder weiß, dass sie eine Hexe ist. Sie ist eine wahre Meisterin der Antimagie, hat sie sich doch, seit sie vor Jahren nach Gareth kam, fast ausschließlich der Kräuterkunde und der Heilkunst verschrieben. Einen Kampf kann die Hexe gegen die Helden nicht gewinnen, selbst ihr Vertrautentier, eine Goldnatter, ist alt und träge geworden. Die Goldnatter, der die alte Hexe ihren Beinamen verdankt, versteckt sich meist in einer dunklen Ecke, um von Besuchern und Kunden nicht wahrgenommen zu werden.

Wenn die Helden ihr freundlich begegnen, kann sie ihnen auf vielfältige Weise helfen. Sollten die Helden noch reduzierte Eigenschaftswerte haben, kann sie diese wieder auf ihren normalen Wert zurückversetzen. Verschiedenste Tinkturen, Tränke und Kräuter verkauft die Hexe gerne gegen gutes Gold. Es sei Ihnen überlassen, welche sie den Helden zukommen lassen wollen. Gifte verkauft sie allerdings auch nur an Personen, die sie gut genug kennt, Personen, denen sie vertraut.

Über die Diebe oder den Überfall weiß die Hexe nichts, sie hat von den Zwillingen noch nie etwas gehört, was nicht verwundert, da sie seit Jahren sehr zurückgezogen lebt. Sie kennt jedoch einen Mann, der allgemein nur als der Sammler bekannt ist. Er war schon häufiger bei ihr um sich beraten zu lassen. Der Sammler lebt gegenüber des Boron-Tempels. Er ist ein Kaufmann aus Brabak, der sich vor wenigen Monaten im Südquartier niedergelassen hat.

Wenn die Helden der alten Hexe gegenüber sehr freundlich sind und nicht aufdringlich werden, kann sie ihnen auch noch ein Gerücht weitergeben. Ein Magier, der ein wahrer Meister der Alchimie ist, soll sich vor einiger Zeit nahe der Dämonenbrache niedergelassen haben. Es heißt auch, er beschäftigt sich mit Dämonen. Sie warnt die Helden jedoch direkt davor,

dass derartige Gerüchte in dieser Gegend nicht selten aus purem Aberglauben entstehen oder alte Geschichten einfach nur in neuem Gewand daherkommen.

DER SAMMLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor dem Boron-Tempel und lasst eure Blicke über den Platz schweifen. Das einzige Kontor, das der Beschreibung entspricht, ist das des Handelshauses Alriko Avessio Paligan, Es gleicht den Nachbargebäuden bis auf die Fensterläden und die Balken des Fachwerkes. Diese sind mit zahlreichen, aufwendigen Schnitzereien versehen worden.

Einheimischen Helden könnte einfallen, dass sich hier über Generationen das Kontor der Sandströms aus Havena befand. Paligan, der nichts mit der Kaisergattin Alara Paligan zu tun hat, lässt sein Kontor scharf bewachen. Er hat in kürzester Zeit unzählige Kontakte zu zwielichtigen Gestalten aus dem gesamten Viertel aufgebaut. Unter anderem beschaffen diese für ihn seltene Artefakte, Schmuckstücke und andere Dinge. Ihn zu sprechen ist nicht schwer. Er ist sehr neugierig und hat eigentlich immer einen Auftrag für Abenteurer und auch Schurken. Auch die Zwillinge hat er mehr als einmal mit einer delikaten Aufgabe betraut.

Wenn die Helden das Kontor betreten, werden sie zunächst nur zwei Schreiber antreffen, die eine Inventur machen und dementsprechend beschäftigt sind. Der Raum erstreckt sich über zwei Stockwerke mit einer kleinen Galerie, die über eine schmale Stiege zu erreichen ist. Im oberen Geschoss befinden sich drei offene Durchgänge, im unteren Stockwerk sind zwei Türen, beide sind offen, als die Helden das Kontor betreten. Sobald die Helden den Sammler direkt erwähnen, kommen zwei Bewaffnete aus einem Hinterzimmer und mustern die Helden. Sie werden die Helden nach ihrem Begehren fragen und diese auf ein Zeichen des Sammlers, der sich hinter einer der Öffnungen im oberen Stockwerk versteckt, in ein Arbeitszimmer weiter hinten im Gebäude führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr durch einen gut gefüllten Lagerraum und einen kleinen Flur geführt wurdet, betretet ihr ein aufwendig dekoriertes Arbeitszimmer. Die Wände sind mit Gobelins bedeckt, zahlreiche Regale voller Bücher stehen an der Rückwand. Unzählige Statuetten, Skulpturen und anderes Schmuckwerk sind im ganzen Raum verteilt. Das Arbeitszimmer ist geräumig. Zu eurer linken stehen zwei samtgepolsterte Sessel, zwischen ihnen ein Tisch mit einer Wasserpfeife und zu eurer Rechten ein reichverzierter Kartentisch. Vor euch steht ein großer Schreibtisch aus edlem Holz, hinter diesem sitzt ein groß gewachsener Mann in einem thronähnlichen, goldverzierten Lehnstuhl. Der Mann selbst trägt ein dunkelrotes Cape mit Goldborten. Die Kapuze hängt tief in sein Gesicht.

„So, ihr wollt mich also sprechen? Nun, ich höre, was für ein Geschäft wollt ihr mir unterbreiten?“

Den Sammler zu einem Gespräch zu bewegen, ist verhältnismäßig einfach, was auch immer die Helden für einen Grund vorbringen, er und sieht in praktisch allem ein Geschäft, aus dem er Profit schlagen kann. Schwieriger wird es, dem Sammler eine Information zu entlocken. Es gibt mehrere Wege, etwas von ihm zu erfahren, der einfachste wäre ihn zu bezahlen. Was er den Helden verraten kann, würde jedoch sicherlich 100 Dukaten kosten. Ein geschickter Held mag ihn mit guten Argumenten ein wenig herunterhandeln können, mehr als zehn Prozent sind hier jedoch nicht möglich. Der hohe Preis soll die Helden abschrecken, Gefälligkeiten sind für ihn weit interessanter und wertvoller. Wahrscheinlicher ist, dass er eine Gegenleistung von den Helden erwartet, die ihren Fähigkeiten entspricht. Diese Gefälligkeit wäre ein guter Anlass für ein weiteres Abenteuer. Dieses Abenteuer muss sich nicht auf die Stadtgrenzen beschränken, insbesondere bietet sich hier Geleitschutz für einen Handelszug oder eine neue Kostbarkeit an. Sollten die Helden versuchen, sich aus einem derartigen Versprechen herauszustehlen, müssen sie damit rechnen, dass sich Kopfgeldjäger auf ihre Fersen heften, was dem Nachteil Gesucht I im gesamten Stadtgebiet und den umliegenden Weilern und Dörfern entspräche. Stadtwachen sind in diesem Fall jedoch nicht hinter den Helden her, es sei denn, sie sind korrupt und stehen auf den Gehaltslisten einschlägiger Personen und Gruppierungen. Die einfachste, wenn auch gefährlichste Möglichkeit ist rohe Gewalt. Wenn die Helden den Sammler bedrohen, werden zunächst vier Leibwächter in den Raum stürzen und sich schützend vor ihren Herren werfen. Die Leibwächter kämpfen bis aufs letzte Blut. Gleichzeitig werden die Gehilfen fliehen und einige Schlägertrupps mobilisieren. Damit gelten die Helden als vogelfrei (siehe dazu **Zum Spiel in dunklen Gassen** ab Seite 11). Der Sammler ist alles andere als ein Kämpfer. Daher wird sich lieber hinter seinem Thron verkriechen und hoffen, dass seine Leibwächter die Gefahr beseitigen.

Er kennt die Zwillinge sehr gut und schätzt ihre präzise Arbeitsweise, hat sie jedoch nie persönlich kontaktiert. Wenn er einen Auftrag hatte schickte er einen Boten zur Schmiedin Traviana an der Stadtmauer, unweit des Turms im Norden seines Kontors. Man kann die junge Frau an ihrem schlohweißen Haar erkennen. Wird er auf Gifte angesprochen, kennt er nur die alte Hexe, er kann sich vorstellen, dass sie sich auch damit auskennt.

DIE ALBINO-SCHMIEDIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich die gewaltige Stadtmauer der Kaiserstadt. Vor dem alten Südturm steigt Rauch auf, der Klang eines Hammers, der wieder und wieder auf den Amboss fällt, klingt in euren Ohren. An der offenen Schmiede angekommen, seht ihr die muskelbepackte Schmiedin bei ihrer harten Arbeit. Hinter ihr steht ein junges, etwas heruntergekommenes Mädchen und bedient den Blasebalg, um das Feuer zu schüren. Das Haar der jungen, attraktiven Frau ist nicht einfach nur weiß, sie ist ein Albino. Mit ihren roten Augen mustert sie euch. „Habt ihr euch verlaufen?“ fragt sie in einem sehr herablassenden Tonfall.

Traviana ist Grobschmiedin, sie hämmert auf ein fast fertiges Brecheisen ein, während sie die Helden abschätzig betrachtet. Die Schmiedin ist Fremden gegenüber ausgesprochen arrogant. In einem Balken ist, wenn auch schwer zu erkennen, das Wappen der Tobrier eingeschnitten, denen sie angehört. Auf ein Zeichen der Schmiedin wird das Mädchen sich in ein Zimmer zurückziehen. Sollten die Helden zu aufdringlich werden, wird sie Hilfe aus den unliegenden Häusern holen, nach etwa einer SR treffen etwa zehn stämmige Männer und Frauen mit Knüppeln ein, die die Helden bedrängen, sich aber nicht auf einen Kampf einlassen. Die anderen Handwerker und Tobrier wollen die Helden nur einschüchtern. Wenn die Helden Stärke demonstrieren, werden sie schnell die Flucht ergreifen, besonders, wenn unter den Helden offensichtlich Zauberkundige oder erfahrene Kämpfer sind. Ihr eigenes Leben ist ihnen teurer als der Zusammenhalt.

Wenn die Helden es schaffen, der Schmiedin zu schmeicheln, wird sie sich wesentlich leichter davon überzeugen lassen, da sie sehr eitel ist. Obwohl sie zunächst versucht, die Unwissende zu spielen, kann sie den Helden die Stammkneipe der Zwillinge nennen, das Wirtshaus *Zur schwarzen Bache* nahe des Puniner Tors. Der einfachste Weg für die Helden ist jedoch vorzutäuschen, dass sie einen Auftrag für die D'Asur-Brüder haben. Sollten die Helden nichts aus ihr herausbekommen, bleibt ihnen noch eine Möglichkeit. Traviana wird versuchen, die Brüder zu warnen. Sobald die Helden nicht mehr zu sehen sind, wird sie, sich ständig umschauend, schnellen Schrittes zum Wirtshaus gehen.

Die vier Leibwächter

Schwert: INI 14+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+5 DK N
LE 32 AU 34 KO 13 MR 4 GS 6 RS 3

Sonderfertigkeiten : Aufmerksamkeit, Formation, Kampfreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag

BRUDERZWIST

ZUR SCHWARZEN BACHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die verputzte und frischgetünchte Fassade sticht aus dem Straßenbild heraus, sind die meisten Gebäude hier doch recht heruntergekommen. Das Schild mit der schwarzen Wildsau über der Türe wirkt gepflegt und der Schriftzug in hellem Grau wirkt fast silbern.

Als ihr das Wirtshaus betretet, drehen sich einige der Gäste nach euch um, wenden sich aber schnell wieder ihren Gesprächen zu. Der Raum wird von zahlreichen Kandelabern und einem verzierten Kronleuchter erhellt. Die zehn Tische des vollen Wirtshauses stehen dicht beieinander.

Wenn die Helden sich friedlich gegenüber Traviana und dem Sammler verhalten haben, können Sie davon ausgehen, dass die Zwillinge nicht vorgewarnt sind. Der Wirt des vertrockneten Ankers ist zu stark eingeschüchtert und hat nicht genügend Kontakte, um die D'Asur-Brüder schnell zu erreichen.

Der Wirt ist ein recht kleiner, gedrungener Halbell mit langen, blonden Haaren und blauen Augen. Er wird die Brüder auf jeden Fall zunächst verleugnen, obwohl sie sich in einem Hinterzimmer befinden. Sind die Zwillinge und er vorgewarnt, wird der Wirt mit einem kurzen Wink dafür sorgen, das sich das Wirtshaus bis auf ein halbes Dutzend Schläger leert. Die Schläger werden die Helden angreifen, aber nicht bis zum Ende kämpfen. Sinkt die Lebensenergie eines Schlägers unter die Hälfte, flüchtet er. Sind mehr als drei Schläger ausgeschaltet, flüchten auch die übrigen Kerle. Der Wirt selbst wird versuchen, die Zwillinge vorzuwarnen, jedoch sind die Streithähne so laut und aufgeregt, dass sie ihn nicht wahrnehmen.

Zwei Schläger mit Keulen

Knüppel: **INI** 9+W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** N
LE 28 **AU** 31 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 1
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

KAPITEL IV: DIE SUCHE

DUNKLE GASSEN IM MONDSCHHEIN

EIN UNERWARTETER VERBÜNDETER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch bevor es zu einem Kampf kommt, geschieht etwas unerwartetes, der verratene Bruder sinkt vor euch auf die Knie. „Helft mir!“

Breto erklärt sich bereit, den Helden zu helfen, seinen Bruder zu finden, auch den Schatz will er den Helden zurückgeben. Er will wissen, was mit seinem Bruder Larus passiert ist, denn seit einiger Zeit verhält er sich

Vier Schläger mit Dolchen

Dolch: **INI** 8+W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W+1 **DK** H
LE 25 **AU** 30 **KO** 12 **MR** 2 **GS** 8 **RS** 0

Sofern die Helden die Fassade der potentiellen Auftraggeber aufrechterhalten können oder, zum Beispiel mittels BANNBALADIN, den Wirt davon überzeugen können mit den Zwillingen sprechen zu müssen, wird er die Helden zu den Zwillingen führen.

Wie auch immer die Helden zu den Brüdern gelangen, sie werden die beiden bei einem heftigen Streit antreffen.

DER VERRAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört, wie sich zwei Männer lauthals streiten, könnt aber nicht verstehen, was gesagt wird. Gerade als ihr den Raum betreten, sehr ihr, wie einer der Zwillinge eine kleine Schatulle an sich reißt. Er blickt euch mit einem verstohlenen Lachen auf den Lippen an, stößt seinen Bruder in eure Richtung und springt mit einem Satz aus dem Fenster. „Habt dank ihr Narren.“ Hört ihr ihn von draußen lachend rufen, dann ein lautes Krachen.

Larus hat seinen Bruder den Helden ausgeliefert, um fliehen zu können. Nachdem er aus dem Fenster gesprungen war, hat er ein kleines Vordach zum Einsturz gebracht, eine Absicherung, die als Fluchthilfe präpariert war. Durch das Fenster können die Helden nicht heraus kommen, das Holz versperrt den Weg. Larus ist entkommen.

merkwürdig. Wenn es nicht nach seinem Willen ging, reagierte er unberechenbar, untypisch für ihn, da er sonst so besonnenen war. Breto berichtet zudem, dass Larus in den vergangenen Tagen immer wieder für Stunden verschwunden war. Larus war es auch, der das Schlafgift besorgte und in die Wasservorräte gegeben hat. Um was für ein Gift es sich handelt, kann Breto nicht sagen. Im Grunde hat Larus den Einbruch alleine geplant. Woher dieser von dem Schatz und dem Geheimgang wusste, oder woher er den Zauberschlüssel hatte, ist Breto ein Rätsel.

EINE SUCHE OHNE SPUR

Konkrete Spuren haben die Helden und auch Breto nicht, daher wird die Suche nach Larus weit schwieriger als die Suche nach den Zwillingen. Die Helden können nur anhand von Gerüchten und vagen Hinweisen zum Ziel kommen. Bei ihrer Suche, welche die Helden in die Nähe der Dämonenbrache führt, haben sie nun einen ortskundigen Führer bei sich, der im Zweifelsfall die Wogen glätten kann.

Solange Breto die Gruppe begleitet, werden die Helden einen eventuell in diesem Abenteuer erhaltenen Nachteil Gesucht I nur bedingt zu spüren bekommen. Es kann jedoch passieren, dass sich hin und wieder Schlägertrupps oder korrupte Wachen den Helden in den Weg stellen. In diesem Fall wird Breto sich ihnen zuwenden und seinen Einfluss geltend machen. Schildern sie die Szene im Zweifelsfall entsprechend dramatisch, denn Gruppen von einem Dutzend Schlägern und mehr sind bei derart gefährlichen Gegnern nicht selten. Es ist auch denkbar, dass einem Held, der sich von der Gruppe trennt, aufgelauert wird.

Zunächst bleibt den Helden nichts anderes übrig als die Bewohner des Südquartiers auszufragen. Dann müssen sie versuchen, aus den zahlreichen Gerüchten die Hinweise herauszufiltern, die sie zum Ziel ihrer Suche führen. Im Folgenden finden Sie einige exemplarische Begegnungen, dazu eine Sammlung möglicher Gerüchte und Hinweise.

Die Suche selbst folgt keinem starren Zeitplan. Sie können die vorgeschlagenen Begegnungen und Ereignisse in beliebiger Reihenfolge durchspielen, sie miteinander kombinieren oder sie nur als Anregungen sehen und nach Belieben eigene Ereignisse einflechten.

Sollten die Helden bisher keine Gerüchte erfahren haben, die sie näher an die Dämonenbrache führen, ist das kein Problem. Fast jeder im Südquartier kennt ein entsprechendes Gerücht, zur Not kann Breto einen Hinweis liefern, nachdem er sich mit dem Wirt unterhalten hat.

TYPISCHE EREIGNISSE

Diese Ereignisse eignen sich auch durchaus bereits für die vorangegangenen Kapitel. Sie sollen einen kleinen Einblick in das Leben im Südquartier bieten.

Kinderleichter Diebstahl

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Schritte vor euch umringt eine Schar von halbverhungerten Kindern in zerrissenen Kleidern einen Kaufmann. Ohne dass dieser sich wehren kann, stehen sie ihm seinen Geldbeutel und einige andere Dinge. Nach wenigen Augenblicken rennen die Kinder in alle Richtungen davon, der Mann ist vollkommen überrumpelt und steht verwirrt auf der Straße.

Zünftiger Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus der Tischlerei zu eurer Rechten kommt ein lautes Gebrüll, dazu die Geräusche von berstenden Brettern und zersplitternden Holzmöbeln.

Ein typischer Überfall von Gesellen der Zunft, die einen Pfscher bestrafen.

Der Nachttopf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr biegt gerade in eine enge Gasse ein, als nicht einmal einen Schritt vor euch mit einem lauten Platzen der Inhalt eines Nachttopfes auf den Boden auftritt. Es gelingt euch gerade noch dem gröbsten aus dem Weg zu gehen.

Wenn Ihre Spieler Spaß verstehen, kann der Inhalt auch einen der Helden treffen, was bis zur nächsten Wäsche mit dem Nachteil Übler Geruch einhergeht.

Die Schriftstellerin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter euch ruft eine junge Frau nach euch, als sie euch eingeholt hat, ist sie außer Puste und versucht wieder zu Atem zu kommen. „Werte Recken, ihr seht aus, als hättet ihr in eurem Leben schon viel gesehen. Ich bin Leana, ihr habt sicher schon von meinem Vater Falk Hagensen, dem berühmten Barden gehört. Ich reise viel und suche überall nach spannenden Geschichten von großen Abenteurern, um diese niederzuschreiben.“ Sie blickt euch voller jugendlicher Neugier an.

Der Schmied

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt an einer kleinen Schmiede vorbei, der verschwitzte Schmied wischt mit einem Tuch über seine Stirn. „Heyda ihr. Ihr seht aus wie gestandene Abenteurer die weit herumkommen und so manches Gefecht austragen müssen. Ich habe hier wunderbare Waffen, seht sie euch an. Ich gebe euch auch einen kleinen Nachlass, wenn ihr mit versprecht für mein kleines, bescheidenes Geschäft zu werben. Arnulf Zornbrechers Abenteuerklingen“

Der Schmied kann durchaus solide Qualität liefern, vielleicht überraschen Sie einen arg gebeutelten Held mit einem besseren Bruchfaktor oder gar einem zusätzlichen Trefferpunkt. Der Rabatt sollte jedoch zehn Prozent nicht überschreiten. Der Schmied hat kein übergroßes Sortiment an vorgefertigten Waffen und kann auch nicht jede beliebige Waffe herstellen. Sie können sich hierbei an den Angaben zur Herkunft im **Aventurischen Arsenal** orientieren.

Die Werber

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Schenke betretet, seht ihr an einem Tisch vor euch einen Soldaten der kaiserlichen Garde sitzen. Neben ihm stehen zwei Gardisten mit Hellebarden, auch sie tragen das Wappen der Kaiserlichen. Vor dem Offizier liegt ein Pergament. „Was ist mit euch, wollt ihr nicht der kaiserlichen Armee beitreten? In so schweren Zeiten brauchen wir jeden fähigen Waffen-arm.“

Die Werber sind im ganzen Reich unterwegs. Neben den Kaiserlichen und Provinztruppen versuchen auch zahlreiche Söldnerbanner ihre Reihen auf diese Weise zu füllen. Andere Werbertrupps durchstreifen die Straßen und gehen teilweise sehr rabiat mit den vermeintlichen Freiwilligen um. Die Reihen müssen nach den Verlusten der vergangenen Schlachten wieder aufgefüllt werden, koste es, was es wolle.

Ein Festmahl

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit lauten Kläffen und Knurren jagt ein ausgemergelter Straßenkötter an euch vorbei und verbeißt sich in einer Ratte. Eine Frau stürzt sich auf ihn und versucht ihm die Ratte zu entreißen. Während die beiden um die Beute ringen kommt eine zweite Frau hinzu und erschlägt den Hund mit einer Keule. Nachdem der Hund unter Jaulen zusammengesunken ist, schleppen die beiden Frauen ihre reiche Beute weg.

Der Unheilsprophet

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einiger Entfernung hört ihr einen Mann lauthals eine feurige Rede halten. In eine weiße Kutte gehüllt steht er am Brunnen auf einer kleinen Holzkiste, umringt von einer kleinen Schar, die ihm gebannt lauscht. „Sünder! Die Zwölfe werden sich abwenden, wenn ihr nicht Buße tut. Der Himmel wird brennen, blutige Schatten werden das Land überziehen und die Dämonen werden über euch kommen. Tut Buße, oder das Unheil wird über euch hereinbrechen. Betet zum Herrn Praios, auf dass er euch eure Frevel vergebe.“

Derartige Propheten gibt es viele, wenngleich nicht alle derart drastische Bilder malen. Einige unter ihnen sind wahre Demagogen, andere verbreiten gefährliche Lehren, wieder andere sind schlicht verwirrt. Doch wer weiß, vielleicht hat dieser hier sogar recht.

DER VERRÜCKTE ALTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus einer kleinen Seitengasse kommt ein leises Flüstern. „Hohe Herrschaften, ihr sucht jemanden?“ Als ihr näher tretet seht ihr einen alten Mann mit schütterem, weißem Haar. Der ärmlich gekleidete Greis hält seine Hand auf und beginnt zu kichern. Nachdem er sich von der Echtheit des Geldes überzeugt hat, fährt er fort: „Ich weiß wo er ist, am Rand der Brache steht ein Galgen, da hab ich ihn gesehen.“

Wirr kichernd dreht er sich um und hinkt in die dunkle Gasse.

Obwohl der Alte wenig glaubwürdig scheint, sagt er die Wahrheit. Er kennt Larus, da er von ihm schon einige Male Almosen bekommen hat. Für sein Alter hat er sehr gute Ohren und gute Kontakte, daher bekommt er vieles mit, das den meisten Bettlern entgeht. Er wird den Helden natürlich nur etwas erzählen, wenn er Geld bekommt.

STRABENRÄUBER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt gerade aus einer Seitengasse und betretet einen kleinen Platz. Ein Mann kommt aus einer Taverne, noch ehe er sich versieht wird er von drei Straßenräubern überfallen. Die Schläger setzen ihm übel zu.

Wenn die Helden dem Mann zu Hilfe kommen, werden die drei Kerle sofort Reißaus nehmen. Sprechen sie den Mann auf Larus an, wird er ihnen aus Dankbarkeit berichten, dass er einen Mann, der Breto ähnlich sieht, vor ein paar Tagen in einer Schenke in der Nähe gesehen hat, er kann sich aber nicht mehr erinnern, wie sie hieß. Haken die Helden nach, ist er sich nicht einmal mehr sicher, ob er wirklich jemanden gesehen hat.

DIE NOIONTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein zerlumpter Mann kommt auf euch zu, sein schwarzes Haar ist kurzgeschoren, unter seinen braunen Augen haben sich dunkle Ringe gebildet. „Ihr sucht Larus, den Horasier? Ich habe ihn gesehen, er war oft im Haus des Dämonenhexers aus dem Süden. Er hat sich mit einem merkwürdigen Zwerg getroffen.“

Plötzlich erscheinen zwei Männer und eine Frau in der Tracht einer Boroni. „Haltet ihn!“ ruft sie. Die Frau scheint sichtlich erleichtert. „Verzeiht, falls ich euch verschreckt habe, ich bin Schwester Avinia und gehöre dem Orden der Heiligen Noiona an. Dieser Mann ist vor einigen Tagen geflohen, doch er benötigt noch immer unsere Hilfe. Es gehen viele verwirrende Dinge in diesem Teil der Stadt vor, nicht jeder steckt das so einfach weg.“

Die beiden Kerle haken ihn ein und führen ihn ab. Als sie einige Schritte entfernt sind dreht er noch einmal seinen Kopf in eure Richtung und ruft: „Seht euch vor, der Zwerg ist gefährlich!“

Auch wenn die Ordensschwester den Mann als geistig verwirrt ansieht, er ist es nicht. Er liefert den Helden wohl den besten Hinweis, denn im Haus des Dämonenhexers verbirgt sich der Unterschlupf des Haqoum. Dämonenhexer wurde der Dämonologe Marbosuez von den Bewohnern des Viertels genannt, weil er sehr häufig in der Brache war.

DIE GAUKLERIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine blonde Gauklerin, dem Hungertod nahe, tritt auf euch zu, gehüllt in bunte Lumpen. Mit traurigen Augen blickt sie euch an und fast flehend bittet sie euch: „Seht euch an, welch herrliches Gaukelspiel ich euch zu bieten habe und lohnt es mir nach eurem Willen.“ Sie setzt an ein Rad zu schlagen, doch ihre Arme versagen ihr den Dienst. Vor euren Augen bricht sie vollkommen entkräftet zusammen und bleibt beinahe reglos auf dem Boden vor euren Füßen liegen.

Die entkräftete Gauklerin zeigt sich sehr dankbar und hilfsbereit, wenn die Helden ihr helfen und etwas zum Essen geben. Sie kennt Larus gut, hat ihn allerdings seit einiger Zeit nicht mehr gesehen. Sie kennt das Haus des Dämonenhexers und kann die Helden sogar hinführen, wenn diese sie darum bitten.

EIN BERÜHMTER HELD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kleines Mädchen läuft aufgeregt auf [NAME] zu. „Hoher Herr, hoher Herr.“ Mit großen Augen starrt sie dich an.

Natürlich muss es nicht zwangsläufig ein männlicher Held sein, Sie können selbstverständlich auch eine Heldin auserwählen. Das kleine Mädchen hat den Held erkannt, sie liebt Geschichten von großen Heldentaten und die Beschreibung des großen Helden aus ihrer Lieblingsgeschichte passt haargenau auf einen Helden aus der Gruppe. Lassen Sie das Mädchen die eine oder andere Heldentat die jener Held begangen hat nacherzählen, mit dem einen oder anderen Fehler oder auch ein paar Ausschmückungen. Das Mädchen will auch einmal eine große Heldin werden, mit ihren zwölf Götterläufen ist sie allerdings noch etwas zu jung, aber wer weiß, vielleicht wird sie eines Tages an die Stelle des Helden treten. Wenn Sie wollen können sie hier den Grundstein für die nächste Generation ihrer Gruppe legen. Das Mädchen hat vor wenigen Stunden einen Mann gesehen, der aussieht wie Breto. Larus ist zu den bösen Wäldern gegangen, er hatte einen kleinen Kasten dabei, den er in einen Stofffetzen gehüllt hatte.

EIN ALTER BEKANNTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Krüppel lehnt an der Wand einer Taverne und bittet um Almosen. Er ist in eine staubige Kutte gehüllt, sein rechter Unterschenkel amputiert. Als ihr an ihm vorbeikommt blickt er auf, nun erkennt ihr, dass auch sein linkes Auge fehlt, die Narbe ist unsauber vernäht. „Eine milde Gabe für einen Kriegsversehrten der Trollpforte. Ich ...“ er hält für einen kurzen Augenblick inne bevor er fortfährt: „[NAME], bist du das etwa? Ich kann es nicht glauben, das wir uns jemals wiedersehen. Ich bin es, Zolthan, Zolthan Gorbas,

erinnerst du dich nicht mehr an mich?“

Hier können Sie einen beliebigen Namen für den Krüppel verwenden, passen Sie den Hintergrund an einen der Helden an. Vielleicht ist es ein alter Bekannter, dem die Helden bei früheren Abenteuern begegnet sind, in diesem Fall erkennt er nach und nach auch die anderen Helden.

Die Schlacht an der Trollpforte hat ihn sein Bein und eines seiner Augen gekostet, zudem leidet er noch immer unter den Eindrücken dieser gewaltigen Schlacht.

Von ihm können die Helden erfahren, dass Larus seit langer Zeit immer wieder in dieser Gegend war, wohin er gegangen ist kann er nicht sagen, aber vor einigen Stunden hat er ihn gesehen. Anfangs war Larus sehr großzügig, doch seit einigen Wochen ist das anders. Larus hat sich sehr verändert und beinahe in das Gegenteil seines früheren Selbst verwandelt, Gier und Geiz fressen an ihm. Vor seinem Bruder konnte er das weitgehend verstecken, bis nach dem Raub der Schatulle alles aus ihm heraus brach.

GERÜCHTE UND EIN KÖRNCHE WÄHRHEIT

Auf ihrer Suche nach Larus und der Schatulle treffen die Helden auf unterschiedlichste Personen. Einige von ihnen können den Helden nicht mehr als Gerüchte mit auf den Weg geben, andere nur vage Hinweise. Sehr häufig werden die Befragten gar nichts wissen. Manch einer wird dennoch etwas sagen, auch wenn es den Helden nicht hilft, oder sie gar auf eine falsche Fährte führt. Das tun die wenigsten mit der Absicht den Helden zu schaden, vielmehr ist es eine übersteigerte Hilfsbereitschaft. Die folgenden Aussagen sind in drei Kategorien unterteilt, Hinweise, Fehlinformationen und irrelevante Informationen. Streuen Sie die Aussagen nach Belieben ein und fügen Sie nach beliebigen weitere Gerüchte ein. Achten Sie nur darauf, dass die Fehlinformationen nicht überhand nehmen und die Spieler gar nicht mehr wissen, woran sie sind. Zur Not kann Breto oder eine andere Person, der die Helden begegnen ein allzu großes Missverständnis ausräumen.

Hinweise

- Larus ist vor einigen Tagen beim Haus des Dämonenhexers gesehen worden.
- Der Dämonenhexer ist lange nicht mehr gesehen worden.
- Ein seltsamer Zwerg lebt nun im Haus des Dämonenhexers.
- Larus ist mit einem Bündel hier vorbeigekommen.
- Larus hat sich sehr verändert. Früher war er immer freundlich und großzügig zu den Ärmsten.
- Im Haus des Dämonenhexers gehen Dämonen um.

Fehlinformationen

- Larus hat einen Schatz in der Brache angehäuft.
- Larus ist der Dämonenhexer.
- Larus hat eine gefährliche Diebesbande gegründet.

ZWISCHEN MONDSCHHEIN UND ZWIELICHT

- Eine Bande von Schlägern hat Larus getötet und ausgeraubt.
- Die Horas steckt hinter dem Ganzen. Sie hat Larus beauftragt.
- Im Haus des Dämonenhexers gehen Geister um.

Irrelevante Informationen

- Die Borbaradianer sind unter uns.

- Seit Wochen geht der Geist eines Diebes um.
- Die Praiosdiener nehmen seit Tagen immer wieder Leute mit.
- Eine Gruppe von Abenteurern ist auf der Jagd nach Dieben.
- Hal wird uns alle retten.

DER HORT DES HAQOUM

DAS HAUS DES MAGIERS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch dem Haus des Dämonenhexers, die wenigen Menschen, die hier noch auf der Straße sind, drehen sich nach euch um und beginnen zu tuscheln. Das Haus liegt etwas abseits, direkt an der Brache. Ein windschiefer Zaun ist um das kleine Grundstück gezogen, einzig ein kleiner Durchgang an der Vorderseite und die Rückseite sind freigehalten. Die finsternen Wälder hinter dem heruntergekommenen Holzhaus wirken im fahlen Mondschein noch bedrohlicher als bei Tage.

Kaum einer traut sich in die Nähe des Hauses, selbst die Südquartierer, die sich in die Wälder der Brache wagen trauen sich nicht an das Haus heran. Nur einmal es hat ein junger Streuner gewagt, er hat mit Tünche einen großen Zinken an die Front gepinselt. Den Zinken für Magier der linken Hand finden Sie weiter oben, zur Veranschaulichung können Sie ihn den Spielern aufzeichnen. Ein Held, der das Fuchsische mit einem Drittel der Komplexität beherrscht versteht dieses Zeichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Inneren des Hauses herrscht das reinste Chaos. Die Tür am hinteren Ende des großen Raumes ist aus den Angeln gehoben. Die Stiege ist halb verfallen, das Mobiliar teilweise zertrümmert und umgeworfen. Der Boden ist von einer dicken Staubschicht bedeckt. Eine deutliche Spur im Staub führt vor den Kamin und endet an einem schwarzen, mottenzerfressenen Bärenfell.

Das Fell ist mit der darunter liegenden, versteckten Falltüre verbunden. Der Zustand des Hauses zeigt deutlich, dass es seit langer Zeit leer steht. Die Spur stammt von Larus, der sie hinterlassen hat, als er die Schatulle in den Hort des Haqoum gebracht hat. Es ist das erste Mal, dass er das Haus betreten hat. Die Möbel hat er zertrümmert und durch den Raum geworfen, weil er sehr aufgebracht war.

DER KELLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter der Falltüre führt eine Leiter einige Schritt in die dunkle Tiefe. Nachdem ihr die Leiter heruntergestiegen seid eröffnet sich euch ein Gang, der in Richtung der Brache führt. An seinem Ende erkennt ihr einen schwachen Lichtschein. Der Gang ist annähernd rund und ist knapp zwei Schritt hoch.

Die Leiter endet nach acht Schritt. Der Gang ist knapp siebzig Schritt lang, dahinter liegt der Hort des Haqoum. Der Magier ist nicht der Erste, der hier forscht. Der Vorbesitzer, ein tulamidischer Magier, hat bereits ähnliche Studien betrieben und den Gang mittels eines Dschinnen geschaffen. Er vermutete, dass eben dort, wo das sich das Gewölbe befindet, ein Nodix befindet. Diesen vermeintlichen Schnittpunkt verschiedener Kraftlinien wollte auch Marbosuez nutzen.

IM BANN DES DÄMONEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tunnel weitet sich, eine große, ovale Kammer liegt vor euch. Ein fauliger Hauch weht euch entgegen. Im Boden eingelassen ist ein goldglänzendes Pentagramm. Am anderen Ende des Gewölbes befindet sich ein weiterer Gang.

Einige kleine Truhen steht an der Wand, auf einer von ihnen sitzt Larus mit gesenktem Haupt, er bemerkt euch nicht. Die Schatulle liegt in der Mitte des Pentagramms. Breto stürzt auf seinen Bruder zu, als dieser ihn bemerkt, springt er auf und zieht seine Waffen. Breto springt überrascht und erschrocken einen Schritt zurück. Er weicht den Angriffen seines Bruders aus.

Plötzlich beginnt die Luft über dem Pentagramm zu flimmern, sie verwandelt langsam in ein dichtes, graues Wabern. Ihr hört das Klitzern zahlreicher Münzen, die zu Boden fallen, dichter Nebel entsteht aus dem Wabern. Als sich der Nebel sich auflöst wird es still, eine Schattengestalt zeichnet sich ab, kaum einen Schritt groß. Nachdem sich der Nebel vollständig aufgelöst hat steht eine kleine Gestalt vor euch, gehüllt in eine Schwarze Kutte, das Gesicht verhüllt. Larus bricht seinen Angriff ab, bleibt jedoch kampfbereit.

„Was geht hier vor?“ Erklings eine helle, ächzende Stimme unter der Kutte. „Wer seid ihr, und was wollt ihr hier?“

Der Hort des Dämons ist rund dreißig Schritt tief und fünfundzwanzig Schritt breit. An seiner höchsten Stelle ist des Gewölbe vier Schritt hoch. Das Pentagramm befindet sich zentral unter der höchsten Stelle. Der zweite Gang führt in das Labor des Magiers, wo dieser mittels eines Sklavenarmreifes (siehe dazu **SRD** Seite 47), welchen er selber geschaffen hat, vom Haqoum gefangen gehalten wird.

Der Haqoum wird zunächst versuchen, die Helden zu kaufen und zu verführen, um einen Kampf zu umgehen. Dabei bietet er ihnen blutbeflecktes Gold an, für jede Münze, die sie freiwillig annehmen, verliert der Held einen LeP. Aus dem Beutel, in dem sich die Münzen befinden, kann der Dämon beliebig viele Münzen holen. Der Held bemerkt den LeP-Verlust allerdings erst, wenn die LE unter die halbe KO sinkt. Wenn ein Held den ganzen Beutel an sich nimmt, gehen sie von 2W6+20 SP aus.

Lassen Sie die Helden ruhig *Goldgier*-Proben würfeln, insbesondere, wenn sie erkennen, dass der Beutel nicht leer zu werden scheint. Beachten Sie auch, dass das Gold nicht echt ist. Ein Phexgeweihter oder Dämonologe könnte das Geheimnis des blutbefleckten Goldes kennen. Hier können Sie den Helden *Magiekunde*-Proben zugestehen. Da es hier um einen relativ bekannten, niederen Diener Tasfarels geht, ist es in diesem speziellen Fall denkbar, dass ein Phexgeweihter das benötigte Wissen aus dem Talent *Götter und Kulte* ableiten kann. Die Probe sollten Sie jedoch deutlich erschweren.

Sobald er bemerkt, dass er damit keinen Erfolg hat, wird er versuchen die Helden mit einem IGNISPHERO aufzuhalten. Er benötigt dafür vier Aktionen, misslingt der Zauber benötigt er nur eine KR. Eine Geste oder Formel benötigt er hierbei nicht. Der Schaden an den Wänden ist hierbei sehr gering, lediglich leichte Brandspuren sind hier zu erkennen. Als er zum Angriff übergeht enthüllt er sein Antlitz, sein runzeliger Wasserkopf mit dem Horn kommt zum Vorschein. Die Horn ist ein riesiger, blitzender Diamant, die Haut schimmert golden und ist besetzt mit Edelsteinwarzen. Unter seiner Kutte hält er ein Kurzsword bereit.

Um die Zauberkräfte des Dämons einzusetzen werfen Sie einen W20, übriggehaltene Punkte werden als ZfP* verwendet. Spontane Modifikationen sind mit halbierten Zuschlägen möglich, Varianten sind nur erlaubt, wenn sie explizit genannt sind. Jeder Zauber kostet den Dämon 1/10 der im **Liber Cantiones** genannten AsP, diese zahlt er mit seinen LeP. Er benötigt für seine Zauberfähigkeiten nur die Hälfte der angegebenen Zauberdauer.

Während die Helden gegen den Dämon kämpfen, fechten die Brüder ihren Streit aus, wobei Breto sich rein auf die Verteidigung konzentriert, schließlich er will seinen Bruder retten und nicht töten.

Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Existenz, Limbusreisender, Regeneration II, Resistenz gegen profane Waffen, Tarnung, Verschleierung. Der Dämon besitzt zusätzlich die Zauberfähigkeiten Animatio 16, Bannbaladin 18, Bewegung stören 17, Blick durch fremde Augen 16, Blitz dich find 11, Duplicatus 18, Foramen 30, Ignisphaero 2, Magischer Raub 17, Motoricus 15, Radau 12.

Sobald der Dämon vernichtet ist, fährt er unter lautem Heulen in die Niederhöhlen. Er hinterlässt dabei nur einen schwefeligen Gestank und einen dämonischen, goldglitzernden Staub. Beides löst sich binnen weniger KR ebenfalls auf. Der Grolm hat zusammen mit Jaschenka die Helden verfolgt, als er erfahren hat, dass sie Larus ausfindig gemacht haben. Er war sich sicher, dass der Dämon in seiner Nähe sein musste. Den Kampf beobachten die beiden vom Gang aus. Sollten die Helden zu unterliegen drohen, kann der Feilscher einen PENTAGRAMMA sprechen. Da die grolmische Magie nicht mit der menschlichen zu vergleichen ist, können Sie dabei den Effekt und auch die Zauberdauer der Situation anpassen. Es mag sogar sein, dass er ein Artefakt geschaffen hat, in das er den Zauber eingebunden hat. Effektiv wäre beispielsweise ein exorzierender Borndorn, den Jaschenka nach dem Dämon wirft.

DIE OFFENBARUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Dämon ist vernichtet und, hoffentlich für immer, in die Niederhöhlen gefahren. Als der Dämon verschwunden ist, fällt die Verwirrung von Larus ab und er bricht erschöpft zusammen. Hinter euch hört ihr eine vertraute Stimme, der goldene Alrik und Jaschenka treten aus dem dunklen Gang: „Ich muss euch gratulieren, was mir lange nicht gelungen ist, habt ihr in kurzer Zeit fertig gebracht, ihr habt den mächtigen Haqoum gefunden und vernichtet. Verzeiht diese kleine Täuschung, aber es war zu gefährlich, euch von ihm zu erzählen, man weiß nie, wen er kontrolliert. Er durfte nicht wissen, dass ich hinter ihm her bin, sonst hätte er sich wieder verkrochen.“

Der Feilscher kann den Helden nun die Geschichte des Magiers und des Dämons erzählen. Er wird jedoch nicht erzählen, dass er die Brüder auf die Fährte des Schatzes gebracht hat und dass es eine vollkommen wertlose, leere Schatulle ist. Ebenfalls wird er seine wahre Identität verschweigen. Nachdem der Dämon vernichtet ist, können die Helden den Magier befreien. Was sie mit ihm machen, bleibt ihnen überlassen, es empfiehlt sich aber, ihn den Bannstrahlern zu übergeben, auch wenn er durch das Erlebte geläutert ist.

Die erbeuteten Schätze im Hort des Haqoum, die zumeist von den Ärmsten stammen, werden zurückgegeben, der Grolm besteht darauf. Jaschenka und er übernehmen das. Auf diesen Punkt wird er bestehen. Die Brüder bieten dabei ihre Hilfe an. Obwohl sie benutzt wurden, zeigen sie sich dankbar. Das Rezept des Boronswassers wird, sofern die Helden den Magier ausliefern, durch die Bannstrahler aus dem Ge-

Der Haqoum

Beschwörung: +14
Schwert: INI 14+W6
LE 45 MR 10 GS 5

Beherrschung: +6
AT 12 PA 14 TP 1W+3 DK N
RS 2 GW 15

dächtnis des Magiers gebrannt. Ein schriftlich fixiertes Rezept existiert nicht, der Magier hat es selbst vernichtet.

Im Labor des Magiers befinden sich noch einige Bücher. Neben zahlreichen wenig bekannten alchimistischen und dämonologischen Büchern, teils in sehr schlechtem Zustand, befinden sich hier auch Werke über die Artefaktmagie. An bekannten Titeln finden sich hier *Das Arcanum*, und *Der Grosze Paramanthus*. Eine Besonderheit weist dieses Exemplar des *Arcanums* auf, es sind nur Wahre Namen aus der Domäne Tasfarels enthalten, dafür ist ihre Qualität außerordentlich gut. Orientieren Sie sich einfach an der bestmöglichen Qualität. Eine Standardausgabe von *Artefakte und Alchimica* liegt auf einem Schreibpult, es ist ebenfalls in einem ausgesprochen schlechtem Zustand. Einige der Bücher sind den Alchimica und den Flammen zum Opfer gefallen. Zwar sind einzelne Seiten noch zu entziffern, allerdings lassen sich nur noch sehr wenige Informationen aus ihnen verwerten. Nach eigenem Gutdünken können sie einem Magier einzelne Steigerungen oder Vorteile aus folgenden Büchern zugestehen: *Codex Daemonis*, *Codex Dimensionis* und *Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene*. Die Voraussetzungen und Lernzeiten sollten entsprechend dem Zustand deutlich erhöht werden. Die alchimistische Ausrüstung ist ebenfalls fast vollständig zerstört.

Der Magier ist den Helden für seine Befreiung dankbar, wenngleich er weiß, was ihm bevorsteht, wenn sie ihn ausliefern. Wenn Sie wollen können Sie den Helden hier den einen oder anderen Trank zugestehen, ein

Geschenk des befreiten Magiers. Gehen Sie davon aus, dass die Qualität eines Trankes bei mindestens C liegt.

Sollten die Helden den Magier ausliefern, werden die Bücher konfisziert, sobald die Bannstrahler das Labor finden. Nehmen die Helden einige Bücher mit, sollte ihnen klar sein, dass sie sich damit auf rechtlich sehr dünnem Eis bewegen, zumal einige der Bücher nicht nur gefährlich, sondern verboten sind. Marbosuez könnte, sofern er nicht ausgeliefert wird, einem Magier in der Gruppe anbieten, seine Bibliothek zu nutzen. Ebenso könnte er Zauber oder Talente lehren um sich seine Freiheit zu erkaufen.

DER LOHN DER MÜHEN

Neben dem, was die Helden eventuell im Labor des Magiers erbeutet haben, stehen ihnen auch noch **150 Abenteuerpunkte** zu. Für die Vernichtung des Dämons können Sie noch einmal bis zu **200 Abenteuerpunkte** unter den Helden aufteilen. Sollte der Grolm eingegriffen haben, können Sie diese nach eigenem Gutdünken anpassen.

Zudem erhalten die Helden Spezielle Erfahrungen in *Gassenwissen* und *Menschenkenntnis*. Eine eventuell vorhandene *Goldgier* kann nach dem, was die Helden erlebt haben, verbilligt um einen Punkt gesenkt werden.

Die 15 Dukaten des Grolms werden den Helden selbstverständlich voll ausgezahlt. Angesichts der besonderen Umstände erhöht er den Sold sogar auf 20 Dukaten pro Kopf.

ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

DER GOLDENE ALRIK

Erscheinung: Ein geheimnisvoller Grolm, der den meisten Personen gegenüber nur verhüllt auftritt, um seine Identität und Herkunft zu verstecken. Häufig trägt er dabei jedoch auffälligen Schmuck in Form von Ringen und Amuletten. Mittels eines Zaubers, welcher der SCHELMENMASKE ähnelt, täuscht er eine andere Körpergröße vor, dadurch wirkt er wie ein gewöhnlicher, wenn auch bartloser Zwerg. Manchmal mischt er sich auch mit Hilfe des HARMLOSE GESTALT unter die Leute.

Geschichte: Gombol, wie sein wirklicher Name lautet, stammt aus dem Orkland. Sein Dorf liegt am legendären Purpurturm (siehe **Der Purpurturm**). Als im Jahre 4 Hal eine Gruppe Abenteurer bei der Erforschung des Orklandes aus seinem Dorf geflohen ist, folgte der junge, neugierige Grolm ihnen. Nach einer langen Reise entdeckte die Gruppe einen gewaltigen Schatz (siehe **Der Orkenhort**). Dort erschien ihm ein Pakatai, ein von den Grolmen verehrter Geist, vergleichbar mit den Nipakau der Waldmenschen. Was er nicht wissen konnte, es war Phex, der sich für den jungen und abenteuerlustigen Feilscher interessierte. Seit jener Zeit wirft der Listenreiche von Zeit zu Zeit ein

Auge auf ihn. Phex selbst hat ihm geholfen, seine angeborene Gier zu überwinden und in phexgefällige Bahnen zu lenken. Er belässt ihn in dem Glauben, er sei ein Geist und sendet ihm Visionen. In diesen Visionen erhält der Feilscher Aufträge, Questen. Im Gegenzug wird der Grolm mit Gold und anderen wertvollen Dingen belohnt. Dies ist auch der Grund, wieso der Grolm so verbissen den Dämon gejagt hat.

Bei seiner ersten Begegnung mit dem Listenreichen erhielt der junge Gombol einen Beutel voller Gold, als Belohnung für seinen Wagemut. Von da an wanderte er einige Jahre lang durch das Orkland, entlang des Svellt, und im Auftrag des Grauen bereiste er Phexcaer. Auf seinen Reisen lernte er viel über die Menschen, aber auch über die Orks.

Als die Orks 17 Hal das Svelltland überfielen, floh er ins Mittelreich und ließ sich schließlich in Gareth nieder. Auf dem Weg nach Gareth fand er die kleine, verängstigte Jaschenka und nahm sich ihrer an. Sie hatte ihre Familie verloren, als die Orks ihren Wagenzug auf dem Weg von Lowangen nach Greifenfurt überfielen. Seit jener Zeit ist sie bei ihm.

In Gareth angekommen, gelang es ihm schnell, wichtige Kontakte zu knüpfen und mit Handel und Hehlelei ein ansehnliches Vermögen anzusammeln. Nach

ZWISCHEN MONDSCHNEI UND ZWIELICHT

fünf Jahren hatte er sich soweit etabliert, dass er vollkommen unabhängig von anderen Organisationen und Personen agieren konnte. Nachdem Borbarads Feldzug immer mehr Flüchtlinge nach Gareth trieb, verlegte er sich mehr und mehr auf andere, einträgliche Auftragsarbeiten.

Neben seinem Mündel Jaschenka, die auch seine rechte Hand ist, gibt es noch drei Menschen, die seine wahre Identität kennen. Der Vogtvikar der Phexkirche in Gareth ist einer von ihnen, er traf ihn aufgrund einer Vision. Der Meisterdieb Sirol Vittew und Meister Ifang, der Leiter der Gareth Akademie der Diebe, sind die beiden anderen. Sirol war einer der ersten, die bei ihm heiße Ware umgeschlagen hat. Durch ihn lernte er Meister Ifang kennen. Viele junge Diebe, die dort ausgebildet werden, vermittelt Gombol. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass er bald auch die Halbelfe Talimee Nebelstern in sein Vertrauen zieht.

Der Feilscher hat bereits zu Beginn dieses Abenteuers ein Alter erreicht, welches für Grolme mehr als außergewöhnlich ist. Zwar ist wenig über die Feilscher bekannt, doch kann man davon ausgehen, dass mehr als sein gehobener Lebensstandard dahinter stecken. Ob auch hier der graue Gott seine Finger im Spiel hat, wird wohl niemals geklärt werden können.

Charakter: Gombol ist für grolmische Verhältnisse herzensgut und ein Kinderfreund. Wenn es um Geschäfte geht, ist er jedoch ein Feilscher, wie man ihn sich vorstellt. Ungewöhnlich für einen Grolm ist seine Großzügigkeit gegenüber den Ärmsten. Immer wieder unterstützt er Armenspeisungen und hilft besonders den verarmten Waisen im Südquartier. Dafür zeigen die Kinder sich dankbar, sie helfen ihm nach Kräften und sind seine Augen und Ohren. Dadurch verfügt er über eines der besten und vor allem unauffälligsten Informantennetze Gareths. Er würde sie dabei jedoch nie einer Gefahr aussetzen, der sie nicht ohnehin Tag für Tag ins Auge blicken müssen.

Darstellung: Der Feilscher ist stets geheimnisvoll bei einem ersten Aufeinandertreffen. Sobald er jemanden, vor allem dessen Gesinnung, besser kennen gelernt hat, wird er einen Teil dieses Nimbus fallen lassen, nicht jedoch seine Maske.

Zitat: „Alles hat seinen Preis, und den Preis bestimme ich.“

Funktion: Geheimnisvoller Auftraggeber

Geboren: 1. Phex 991 BF *Größe:* 49 Finger

Haarfarbe: kahlköpfig *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: Vollendeter Händler und Hehler, vollendeter Objektzauberer und brillanter Illusionist

Herausragende Eigenschaften: Altersresistent, MU 17, KL 18, IN 18, Goldgier 8

Herausragende Talente: Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 13, Überreden (Feilschen) 21, Magiekunde 15, Rechnen 12, Schätzen 17, Handel (Geldwechsel/Hehlerei) 18, spricht Grolmisch, Ologhaijan, Garethi, Zwergisch, Thorwalsch, Tulamidya, Isdira, Atak und Füchsisch

Herausragende Zauberfertigkeiten: Applicatus 19, Claudibus 20, Eisenrost 17, Kraft des Erzes 19, Auris

Nasus Oculus 18, Hexenknoten 16, Widerwille 15, Analys 12, Foramen 12

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

JASCHENKA

Erscheinung: Jaschenka Jurgavist sieht man an, dass in ihren Adern thorwalsches Blut fließt, auch wenn es nach einigen Generationen durch ihr norbardische Erbe stark verwässert wurde. Ihre muskulösen, tätowierten Arme sprechen eine deutliche Sprache. Wenn sie nicht gerade einen geheimen Auftrag für Gombol ausführt, zeigt sie ihre rote Mähne voller Stolz. Ebenso stolz ist sie auf die Krötenhaut, die sie als Familienerbstück vor den Orks verstecken konnte.

Geschichte: Bei einem Orküberfall auf den Wagenzug ihrer Familie war sie die einzige Überlebende. Die Familie wollte vor den herannahenden Orkhorden nach Greifenfurt fliehen, sie wurden aber schon kurz nach Verlassen der Stadtmauern Lowangens angegriffen, seitdem ist sie eine Waise. Gombol hat den Überfall mitangesehen und sich ihrer angenommen. Seitdem ist sie sein Mündel. Sie bewies schnell ein Talent für den Handel, so bildete er sie aus und machte sie zu seiner rechten Hand. Mittlerweile übernimmt sie auch kleinere Geschäfte für ihn.

Charakter: Jaschenka ist eine Seele von Mensch. Sie hat einen großen Einfluss auf den Feilscher, nicht zuletzt durch sie hat er sein Herz für Kinder entdeckt. Wenn man ihr oder denen, die ihr lieb und teuer sind, Leid zufügt, bricht ihre dunkle, rachsüchtige Seite durch.

Jaschenka ist bei weitem nicht so geheimnisvoll der Feilscher, aber die ist verschwiegen wie ein Grab, wenn es sein muss. Nach einem Auftrag kann es durchaus passieren, dass sie ihre Maske fallen lässt und mit den Helden in einer Schenke ein paar Biere trinkt.

Zitat: „Folgt mir, ihr werdet bereits erwartet.“

Funktion: Rechte Hand des Feilschers

Geboren: 9. Tsa 1000 BF *Größe:* 98 Finger

Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: Kompetente Kämpferin und Händlerin

Herausragende Eigenschaften: KK 18, Rachsücht 10

Herausragende Talente: Hieb Waffen 12, Raufen 11, Selbstbeherrschung 12, Etikette 8, Gassenwissen 9, Überreden (Feilschen) 11, Menschenkenntnis 8, Handel 12, spricht Norbardisch, Thorwalsch, Garethi, Atak und Füchsisch

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: gering

BRETO UND LARUS D'ASUR

Erscheinung: Bei ihren Einbrüchen tragen sie dunkle Kleidung, dabei tragen sie immer eine Maske horasischen Stils und meist ein Cape. Breto legt Wert auf einen gehobenen Stil, wenn er auszieht um neue Damenbekanntschaften zu machen. Larus hingegen ist

weniger auf sein Aussehen bedacht, denn auf Zweckmäßigkeit. Wenn er in den Tavernen der Stadt dem Glücksspiel nachgeht, kommt es nicht selten vor, dass der Umgangston etwas rauer wird.

Geschichte: Die Zwillinge wurden in Vinsalt geboren, Breto wenige Minuten vor Larus. Ihr Vater gestorben, als die Zwillinge noch sehr klein waren, ihre Mutter starb an Kindbettfieber, kurz nach ihrer Geburt. Sie sind in Vinsalt lange Zeit ihrem Handwerk nachgegangen, sind überall eingebrochen, wo es lohnend schien.

Eines Tages wurden sie verraten und beinahe gefasst. Sie beschlossen schweren Herzens ihre Heimat zu verlassen und kamen im Frühsommer des Jahres 25 Hal nach Gareth. Es dauerte eine Weile, bis sie dort Fußgefasst hatten, doch als sie erste Kontakte mit den Tobriern geknüpft hatten wurde es für sie einfacher. Sie gehören nicht zu den Tobiern, pflegen jedoch gute Beziehungen mit ihnen.

Charakter: Breto ist ein Verführer, wie er im Buche steht. Wäre er unter einem besseren Stern geboren worden, hätte er es im Horasreich weit bringen können. Er ist zielstrebig und charismatisch. Larus hingegen ist jemand, der in den Tag hinein lebt, ein Spieler. Er ist nicht dumm, aber weit weniger zielstrebig als sein Bruder. Bei ihren Einbrüchen ergänzen sie sich perfekt.

Die beiden Brüder entsprechen einem romantisierten Diebesbild, Arroganz ist ihnen nahezu fremd. Zwei unterschiedliche Brüder, die, wenn es erforderlich ist, mit dem Leben füreinander eintreten.

Zitat: „Holde Maid, habt Ihr heut’ für mich Zeit?“ (Breto)

„Wieso Eure Schönheit mit schnöden Blumen verunzieren?“ (Breto)

„Fünf Silberlinge darauf, das er sie rumbekommen hat bevor du dein Bier geleert hast.“ (Larus)

„Ein Glücksspiel? Nicht so wie ich es spiele!“ (Larus)

Funktion: Gegenspieler bei einem Einbruch, können horasischen Helden helfen sich in Gareth zurecht zu finden

Geboren: 9. Phex 990 BF *Größe:* 87 Finger

Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: (Breto) Meisterlicher Kämpfer und Einbrecher, Kompetenter Liebhaber (Larus) Meisterlicher Kämpfer und Gauner

Herausragende Eigenschaften: (Breto) CH 15, FF 15, GE 17, Goldgier 8, Rachsucht 8, Neugier 6, Gefahreninstinkt 10 (Larus) FF 17, GE 17, Goldgier 8, Rachsucht 8, Neugier 6

Herausragende Talente: (Breto) Fechtwaffen 14, Wurfdolche 11, Klettern (Freiklettern) 15, Schleichen 10, Betören 10, Gassenwissen 10, Schlösser knacken 11, (Larus) Fechtwaffen 13, Wurfdolche 14, Klettern (Freiklettern) 13, Schleichen 10, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 12, Falschspiel 12, Schlösser knacken 15

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

ALONDRO GHORIOITO MARBOSUEZ

Erscheinung: Der Magier wirkt sehr unauffällig, trägt meist nur eine schwarze Robe und seinen Stab. Er verzichtet in der Regel auf einen Hut und hat auffällig eingefallene Augen.

Geschichte: In den Namenlosen Tagen geboren, wollte ihn keine Akademie aufnehmen, er lernte bei einem privaten Lehrmeister in Al’Anfa sein Handwerk, sowohl die Alchimie, als auch die Magie. Er hat von keiner Akademie jemals eine Freisprechung erhalten und trägt kein Gildensiegel. Einige Zeit hatte er Kontakt zu Liscom von Fasar, dieser brach jedoch ab, als jener in die Gorische Wüste ging (siehe **Staub und Sterne**). Als der Krieg gegen das Kalifat ausbrach zog es ihn in den Norden, er wollte die Dämonenbrache erforschen und ihre vermuteten mystischen Energien für seine Beschwörungen nutzbar machen. Nebenbei schuf er einige mächtige Artefakte, unter anderem einen Sklavenarmreif und einen mehrfach geladenen Beherrschungsring. Zudem entdeckte er, durch Zufall, bei alchimistischen Experimenten das Boronswasser, ein hochpotentes Schlafgift.

Marbosuez missglückte die Beherrschung eines Haqoum, da er einen entscheidenden Fehler bei der Vorbereitung machte. Dadurch konnte dieser, von allen Fesseln befreit, in Gareth sein Unwesen treiben. Er selbst wurde von dem Dämon mittels seines eigenen Sklavenarmreifs gefangen gehalten. Der Magier verfügt nicht über die antimagischen Kenntnisse um sein eigenes Artefakt zu entzaubern, zumal der Dämon ihm regelmäßig seine Astralkräfte geraubt hat. Als er gefunden wird ist er sehr ausgemergelt. Über seinen weiteren Verbleib ist Nichts bekannt, möglicherweise wurde er von den Bannstrahlern hingerichtet. Es mag jedoch sein, dass ein geheimnisvoller Gönner seinen Hals in der sprichwörtlich letzten Sekunde gerettet hat.

Charakter: Marbosuez ist nicht böse, nur sehr ehrgeizig, die Wahl seiner Mittel ist dabei mehr als zweifelhaft zu nennen. Doch bei allen Verbrechen, die er begangen hatte, hat er selbst niemals einem Menschen Schaden zugefügt. Was die Dämonen, die er beschworen hat, getan haben hat er nicht gesehen, nicht sehen wollen. Erst seine Gefangenschaft hat ihn verändert. Er will die Verantwortung für das übernehmen, was er getan hat. Die Konsequenzen seines Handelns sind ihm dabei bewusst.

Zitat: „Wenn ich das gewusst hätte. Die Matrix war vollkommen, dieser verfluchte Wald ...“

Funktion: Gefallener, rechtloser Schwarzmagier mit undurchsichtiger Motivation

Geboren: 1. Nam. 973 BF *Größe:* 84 Finger

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: Vollendeter Alchimist, Brillanter Artefaktmagier, Meisterlicher Dämonologe

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 18, IN 15, Goldgier 10, Neugier 8

Herausragende Talente: Lehren 11, Magiekunde (Artefaktherstellung/Dämonologie) 19, Pflanzenkunde 17, Sternkunde 18, Alchimie 20, Heilkunde Gift 15

Herausragende Zauberfertigkeiten: Applicatus 18, Arcanovi 18, Analys 17, Odom Arcanum 17, Oculus Astralis 15, Adamantium 14, Imperavi 17, Band und Fessel 16, Pentagramma 19, Memorabilia 13, Invocatio Minor 15, Invocatio Maior 14

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

DER EINGEHÖRTE HAQOUM

Eine Personenbeschreibung im klassischen Sinne für einen Dämon anzugeben ist bei der chaotischen Struktur dieser Kreaturen eher unpassend. Stattdessen finden Sie hier eine Zusammenfassung dessen, was er während seiner Zeit in der dritten Sphäre getan hat. Seine Werte finden Sie auf Seite 20.

Nach der missglückten Beherrschung des Magiers hat er zunächst dem Magiervorgaukeln können, dass er unter dessen Kontrolle steht. In einem günstigen Moment hat er den Magier mit dessen selbstgeschaffenen Sklavenarmreif in das Labor gesperrt. Lange Zeit hat der Haqoum sich darauf beschränkt kleinere Schätze

zu rauben, dafür hat er häufig die Bewohner des Südquartiers benutzt. Als er vom Schatz des goldenen Alriks erfahren hatte suchte er nach Mitteln und Wegen diesen zu bekommen. Dass es eine Finte des Feilschers war ahnte er nicht, derartige Gedankengänge sind ihm fremd. Mit Larus und Breto hatte er schnell die richtigen Personen gefunden, jedoch hatte er keine Möglichkeit sie zu kontrollieren. Zwar beherrscht er den BANNBALADIN, doch der Zauber ist für eine so ausgedehnte Beherrschung nicht geeignet, dann entdeckte er im Labor des Magiers den Ring der Kontrolle und das Boronswasser. Den Ring ließ er Larus zukommen, der erste Schritt war getan. Zur gleichen Zeit gab ein Kontaktmann des Feilschers den Zwillingen den entscheidenden Hinweis, wie sie durch den Geheimgang in das Haus des goldenen Alriks gelangen konnten. Kurz vor dem Einbruch brachte der Dämon Larus abermals unter seine Kontrolle, was in der Taverne zum Eklat zwischen den Brüdern führte. Nachdem Larus auf Umwegen in das Haus des Magiers geflohen ist, wartete er auf den Dämon, der sich oft lange im Limbus aufhält.

ANHANG II: FÜCHSISCH

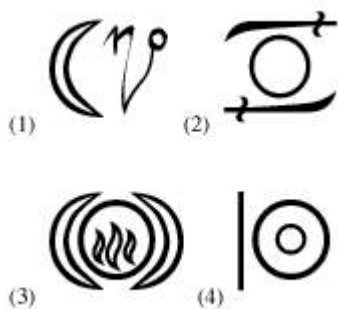
GRUNDLAGEN DES FÜCHSISCHEN

Füchsisch als Gaunersprache besteht zum einen aus Umdeutungen von bekannten Worten und Begriffen, zum anderen aus den sogenannten Zinken. Einige der ersten Umdeutungen, die ein junger Dieb lernt, sind Klein-Alrik für einen Dietrich, gerne auch im Plural verwendet, und Rotz, was soviel bedeutet wie Gefahr. Da man Dämonennamen nicht unnötig aussprechen soll, wurde Tasfarel beispielsweise zu Thaschegel verballhornt. Weitere Begriffe und Beispielsätze finden Sie am Ende dieses Kapitels.

Zinken kann man nahezu überall finden, an Hauswänden, Aborten von Tavernen, am Ortseingang oder auch mitten in der Wildnis am Rande eines Pfades. Dabei werden verschiedenste Mittel genutzt, um die Zinken darzustellen, in Städten sind Kohlestifte und Kreide am häufigsten zu finden. Jedes dieser Zeichen hat eine bestimmte Bedeutung, es können Warnungen sein, hilfreiche Informationen oder auch Wappenzinken.

Dabei hat nicht jeder Dieb eines Wappen. Sie sind den Großen ihrer Zunft vorbehalten, aber auch den großen Banden und Organisationen.

Nachfolgend finden Sie einige exemplarische Zinken. Das Zeichen der Alten Gilde (1) zeigt das geöffnete Madamal mit dem G des Nanduria. Sie waren die ersten, die sich in Gareth in großer Masse organisiert haben. Bei den Almadanern (2) zeigt sich ein starker tulamidischer Einfluss. Über und unter ein zentrales, volles Madamal sind zwei Krummsäbel angeordnet. Bei den Tobriern (3) erkennt man noch den ursprünglichen, travianischen Hintergrund. Das Herdfeuer wird flankiert von zwei geöffneten Madamalen. Ein weiterer Zinken, der im Laufe des Abenteuers noch Verwendung finden wird ist ein Warnzeichen (4). Dieses Zeichen wird genutzt, um auf Magier der linken Hand zu verweisen, es gilt allerdings auch als allgemeine Warnung vor übel gesinnten Zauberkundigen, unabhängig davon, ob es sich um Magier, Hexen oder Elfen handelt.



Einem Helden, der des Füchsischen Mächtig ist können Sie, je nach Talentwert, einige oder alle Begriffe zugänglich machen, die Sie hier finden. Sie können nach Belieben einige dieser Begriffe in das Abenteuer einstreuen.

ZWISCHEN MONDSCHEN UND ZWIELICHT

WÖRTERBUCH

● Alter Alrik	Schellenkerl	● Kröte(n)	Geld/Münzen
● Angelköder	Beutelschneider	● Liebling	Denunziant/Verräter
● Bauer	reiche Bürger	● Ork	Gardist/Büttel
● Becher	Kerker	● Rose	Degen/Fechtwaffe
● Biege	Flucht	● Rotz	Gefahr
● Blaufalke	Meisterdieb	● Sack	Beute
● Drachenhort	Nachtlager	● schieben	gehen/kommen, allgemein von einem weg oder zu einem hin (z.B: „Schieb ab!“ oder „Schieb rüber!“)
● drucken/drücken	stehlen		Edelstein
● Echse	Zauberer	● Stern	Schmuck
● Egel	Dieb (abfällig/verachtend)	● Sternbild/er	Verballhornung für Tasfarel
● Falke	Dieb (mit phexischen Idealen)	● Thaschegel	(Geld-)Beutel
● Bürger	Essen	● Torf	Taschendieb/schnell ausgeführter Diebstahl
● Firunsbär	Geizhals	● Torfdrucker	Hexe
● Geist	Getränk (auch Alkohol)		Heim
● Goblin	Hehler	● Unke	Gierschlund
● Grube	Wirtshaus	● Wand	
● Holzwurm	Dolch	● Wasserholer	
● Kappe	Henker		
● Klein-Alrik	Dietrich		

EINIGE BEISPIELSÄTZE

Bei den Übersetzungen handelt es sich freie Deutungen, da das Fücksische keine eigene Grammatik hat. Dadurch ergeben sich aber selten größere Schwierigkeiten, es ist recht eindeutig, was gemeint ist.

- „Yalindes Blaufalke hat beim Bauern Stover wieder einige Kröten gedrückt.“ – „Yalinde hat bei Stover (Handelshaus Stoorrebrandt) Geld gestohlen.“
- „Klein-Alrik hat keinen zum Spielen.“ – „Im Moment ist kein lohnender Bruch in Aussicht.“
- „Den Holzwurm unter die Nase halten.“ – „Jemanden mit einem Dolch / Messer bedrohen.“
- „Wenn du dich mit dem Goblin da einlässt kriegste den Orkrotz.“ – „Der Hehler hetzt dir die Büttel auf den Hals.“
- „Eine Kappe vom Liebling bekommen.“ – „Von jemandem ans Messer geliefert werden.“
- „In der Grube einen Geist suchen.“ – „Im Gasthaus einen trinken gehen.“
- „Einen Thaschegel geschluckt haben.“ – „Mit Dämonen im Bunde sein.“

EINE KARTE DES SÜDQUARTIERS

