Pathfinder®
Abenteuerpfad™

Krieg um die Krone

Band 1

Pathfinder Abenteuerpfad

IMPRESSUM

Development Leads
Adam Daigle, Crystal Frasier and Joe Pasini

Authors
Tim Akers, Logan Bonner, Brian Duckwitz, Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Thurston Hillman, Troy Lavallee, Ron Lundeen, Crystal Malarsky, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Adrian Ng, Richard Pett, F. Wesley Schneider, David Schwartz und Linda Zayas-Palmer

Cover Artist
Hugh Pindur

Interior Artists
Biagio d'Alessandro, Alberto Dal Lago, David Franco Campos, Michele Giorgi, Miguel Regodón Harkness, Oksana Kerro, Katerina Kirillova, Yan Kyohara, William Liu, Valeria Lutfullina, Irina Nordsol, Will O'Brien, Jose Parodi, Roberto Pitturru und Firat Solhan

Page Border Design • Taylor Fischer
Cartographers • Robert Lazzaretti and Damien Mammoliti
Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary und Sarah E. Robinson
Director of Game Design • Jason Bulmahn
Managing Developer • Adam Daigle
Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Crystal Frasier, Jason Keeley, Ron Lundeen, Joe Pasini, Chris Sims und Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner und Mark Seifter
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • James Case, Lyz Liddell, Adrian Ng und Lacy Pellazar
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick
Franchise Manager • Mark Moreland
Project Manager • Gabriel Waluconis
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler
Marketing Manager • Dan Tharp
Licensing Manager • Glenn Elliott
Organized Play Manager • Tonya Woldridge
Accountant • Christopher Caldwell
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Director of Technology • Dean Ludwig
Web Production Manager • Chris Lambertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Webstore Coordinator • Rick Kunz
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie und Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood
Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg,

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Pathfinder Adventure Path #127: Crownfall; #128: Songbird, Scion, Saboteur; #129: The Twilight Child
Übersetzung • Fabian Fehrs, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Stefan Rademacher, Mara Reimers und Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Fabian Fehrs, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Stefan Radermacher, Mara Reimers, Klaus Singvogel
Layout • Matthias Lück

Quellenverweise
Dieser Band nimmt auf verschiedene Pathfinder-Rollenspielquellenbücher Bezug.
Die Abkürzung *MHB* verweist auf das *Monsterhandbuch*, *MHB II* auf das *Monsterhandbuch II* usw.
Die Abkürzung *EXP* verweist auf die *Expertenregeln*, die Abkürzung *ARK* auf das Ausrüstungskompendium.
Die Abkürzung *ABR* verweist auf die *Ausbauregeln: Magie*, das Kürzel *ABR II* auf die *Ausbauregeln II: Kampf* usw.
Eine Ausstellung mit weiteren Bandkürzeln findest du zum Download unter
http://www.ulisses-spiele.de/produkte/140/pathfinder-grundregelwerk/

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53092
ISBN 978-3-96331-027-0

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Pathfinder Adventure Path #127: Crownfall © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Pathfinder Adventure Path #128: Songbird, Scion, Saboteur © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Pathfinder Adventure Path #129: The Twilight Child © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

INHALT

Kampagnenvorwort 4
von Crystal Frasier

Kampagnenüberblick 6
von Crystal Frasier mit begleitendem Kartenwerk

Kapitel 1 - Kaisertod 14
von Thurston Hillman

Kapitel 2 - Kaisertochter 65
von Crystal Frasier und Richard Pett

Kapitel 3 - Kaiserzwielicht 120
von Ron Lundeen

Anhang 1: NSC-Galerie **172**
von Crystal Frasier, Thurston Hillman, Ron Lundeen und Richard Pett

Anhang 2: Boten des Wandels **192**
von Linda Zayas-Palmer

Anhang 3: Relikte des Alten Taldor **198**
von Logan Bonner

Anhang 4: Schauplätze: Meratt, Oppara, Yanmass **204**
von Eleanor Ferron, Amanda Hamon Kunz und Ron Lundeen

Anhang 5: Bestiarium **226**
von Tim Akers, Brian Duckwitz, Thurston Hillmann, Troy Lavallee, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Adrian Ng, Richard Pett und David Schwartz

OGL **256**

GROSSE VERÄNDERUNGEN STEHEN BEVOR!

Gefahr droht am Horizont und tapfere Helden müssen sich der Herausforderung stellen und den Frieden auf der Welt bewahren! Wie viele Kampagnen basieren auf dieser einfachen Grundlage? Ein böser Magier strebt die Eroberung eines friedlichen Landstrichs an, eine Monsterarmee marschiert auf ein Dorf zu, nihilistische Kultanhänger wollen ihren schlummernden Gott aufwecken – und Abenteurer, die ein gefährliches Leben oft außerhalb der Regeln der Gesellschaft führen, blicken dem Tod ins Angesicht, um den Status Quo zu wahren. Sieht man davon ab, dass die Helden dieser Geschichten zu Ruhm, Anerkennung und Reichtum kommen, gilt es in der Regel, die Welt wieder in den Ursprungszustand zu versetzen, ohne dass es zu langfristigen Veränderungen neben „nicht zerstört" kommt. Welch schönes Ziel… wenn dir der Ausgangspunkt gefällt.

Doch wie steht es um jene Kampagnen, in denen die Helden eine neue Nation aus dem Boden stampfen, bei der Geburt eines neuen Gottes zugegen sind oder das Schicksal einer Region neubestimmen? Oder einem Monarchen auf den Thron verhelfen, welcher mit 6.000 Jahren des Stillstandes und blinder Tradition Schluss machen will? Was ist mit diesen Kampagnen, bei denen die Welt verändert wird – hoffentlich zum Guten?

Ich mag diese Kampagnen.

Und ich hoffe, du magst sie auch!

Willkommen beim Abenteuerpfad Krieg um die Krone. Die Sicherheit der Welt – oder auch nur eines Landes – steht nicht notwendigerweise auf dem Spiel. Stattdessen werden die SC helfen, die Geschichte Taldors zu formen und die politische Ausrichtung eines der ältesten Länder Avistans neubestimmen. Taldor erstickt langsam unter dem Gewicht vergangenen Ruhmes und blinder Wahrung der Traditionen und ignoriert derweil seit viel zu langer Zeit seine inneren Probleme. Die Infrastruktur zerfällt, die Bürokratie stagniert und die herrschende Schicht ergeht sich einem Rassismus und Sexismus, den der Rest Golarions weitestgehend vor langer Zeit abgelegt hat. Als dies bremst die einst zielstrebigste, innovativste und hartnäckigste Nation der Region der Inneren See aus. Doch nun haben unsere Helden eine Chance, den Kurs der Nation zu ändern. Die SC sind Boten der Veränderung im Kampf gegen den Status Quo. Wenn sie scheitern, erhebt sich kein finsterer Herr-

scher, sondern nur ein weiterer Großfürst, welcher sich wie seine Vorgänger an die Selbsttäuschung klammern wird, dass Taldor die größte, strahlendste, mächtigste und wichtigste Nation der Welt sei.

Und vielleicht bricht mal wieder Krieg aus – aber das kennt Taldor.

Der vorliegende Abenteuerpfad geht davon aus, dass die SC nach Verbesserungen streben und nicht nur die Parole „Weitermachen!“ vertreten – dass sie jene nichttraditionellen Denker sind, welche zwar die Vergangenheit lieben, aber auch ihre hässlichen Flecken anerkennen. Seitdem Prinzessin Eutropia vor zehn Jahren im alten *Kampagnenband* erstmals erwähnt wurde, steht sie in den Startlöchern, um Taldor zu reformieren und ihr Land in die Gegenwart zu führen. Die SC werden sie im Rahmen ihrer eigenen Queste unterstützen, ihrem Heimatland zu helfen.

Viele Spieler werden natürlich fragen, warum man jemandem auf den Thron helfen soll, dem sie nie begegnet sind. Oder vielleicht auch, warum sie nicht selbst die Herrschaft übernehmen können. Es gibt eine Menge Gründe, warum es bei diesem Abenteuerpfad darum geht, jemandem auf den Thron zu verhelfen, statt diesen selbst an sich zu reißen. Der wichtigste dabei ist der Tonfall der Kampagne. Taldor ist als Land hinterhältiger, intriganter Politik, des Verrats und angeberischer, arroganter Adeliger bekannt. Die Kampagne wird also von Attentaten, Verschwörungen und Intrigen handeln. Um das Maximum aus diesen Themenkomplexen zu ziehen, wollten wir, dass die Charaktere kämpfende Spione à la James Bond sind, die sich mit anderen Meisterplanern messen und wichtige Leute retten. Sie werden nicht die Anführer, weil dies nicht ihre Geschichte ist. SC, welche das Volk auf ihre Seite holen wollen, haben dafür beispielsweise den Abenteuerpfad Königsmacher, in dessen Rahmen sie zu mächtigen Herrschern aufsteigen können, ohne sich in großem Umfang mit Politik und Hinterzimmerverhandlungen befassen zu müssen. Doch auch im vorliegenden Abenteuerpfad werden die SC zu Ansehen und Macht kommen, schließlich hat es seine Vorteile, wenn man die Siegerin unterstützt – dafür werden sie aber nicht den Rest ihrer Leben im Fadenkreuz aller Attentäter in Taldor verbringen.

Trotzdem ist es durchaus möglich, beim Krieg um die Krone einen SC auf den Löwenthron zu bringen. Einer oder alle SC könnten Verwandte des Großfürsten Stavian III. oder vielleicht sogar dessen Kinder sein. In diesem Fall stirbt Prinzessin Eutropia während des Aufstiegsmassakers zusammen mit vielen Senatoren, so dass dieselben Fragen zur Nachfolgeregelung offenbleiben und kein Senat sie beantworten kann. In diesem Fall fungiert Martella mehr als die Haushofmeisterin der SC denn als ihre Auftraggeberin und weist sie auf wertvolle Punkte hin, um die man sich kümmern müsste, wenn man sich den Thron sichern will. Natürlich stellt sich nun auch die Frage, welcher SC denn Kaiser werden soll – in einer Kampagne, bei der am Ende nur einer den ganz großen Preis erlangen kann, könnte das im Spiel resultierende Drama und der mögliche Verrat leicht ins wahre Leben überschwappen. Aber vielleicht wollen die SC auch das bestehende System abschaffen und ein ganz anderes begründen, sei es eine Demokratie nach andoranischem Konzept oder ein Herrscherrat, in dem sie alle Sitze haben. Dies stellt für den SL aber auch eine viel größere Herausforderung dar, auch wenn er immer noch mit dem Gerüst des Abenteuerpfades arbeiten kann, wenn die SC eine Gruppe des Senats infiltrieren, einen Grafen sabotieren, die Unterstützung ganzer Provinzen erlangen und rivalisierende Kandidaten bekämpfen müssen, um ihre Ziele zu erreichen. Um den Ausflug nach Axis im 5. Kapitel zu erklären, wird etwas Kreativität erforderlich, ansonsten sind die meisten solchen Veränderungen eher kosmetischer Natur. Bei diesem Modell kann Martella eine weitere Revolutionärin sein, welche über wichtige Kontakte für die SC verfügt, oder eine verbitterte Adelige, die mit jedem zusammenzuarbeiten bereit ist, der verspricht, ihre Familie zur Strecke zu bringen.

Es ist aber sehr wichtig, sich vor Beginn der Kampagne mit den Spielern zu einigen, in welche dieser Richtungen die Handlung verlaufen soll.

VORBEREITUNGEN SIND WICHTIG!

In den Kapiteln des Abenteuerpfades begegnen die SC vielen NSC und du kannst sogar noch mehr hinzufügen. Nahezu das halbe erste Kapitel handelt z.B. von politischen Winkelzügen und Kontaktaufnahmen mit den wichtigen Persönlichkeiten der taldanischen Gesellschaft (samt der obligatorischen Schlägerei mittendrin). Jeder SC muss zwar nur mit zwei oder drei NSC interagieren, als SL musst du jedoch über alles die Übersicht behalten und darfst die NSC nicht durcheinanderbringen.

Um dir dies zu erleichtern, könntest du dir die wichtigsten Spielwerte jedes NSC auf einer Notizkarte aufschreiben – lass Platz, um zu notieren, wie viel Einfluss die SC bei den jeweiligen NSC erlangen. Du könntest auch die Karte des Senatsgebäudes als Bodenplan kopieren und mittels Miniaturen oder Aufstellern die Wege der verschiedenen wichtigen NSC nachverfolgen. So verhinderst du Unsicherheiten, wer wo ist, und hilfst visuell orientierten Spielern, sich mehr einzubringen. Du kannst die Atmosphäre weiter mittels Hintergrundmusik und kleinen Leckereien unterstützen oder dich sogar festlich kleiden. Wenn die Spieler damit beschäftigt sind, gefüllte Datteln zu verzehren und sich in Charakter zu den Klängen barocker Meisterwerke unterhalten, sind sie mehr involviert und hast du zugleich Luft, um die geschäftige erste Hälfte des folgenden Abenteuers im Auge zu behalten. Ähnlich kannst du bei anderen Teilen der Kampagne verfahren, bei denen gesellschaftliche Anlässe statt blitzender Klingen im Vordergrund stehen.

Crystal Frasier
Adventure Path Developer
crystal.frasier@paizo.com

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

KAMPAGNENÜBERBLICK

Sei gewarnt! – Diese Seiten enthalten den Hintergrund und Verlauf des vorliegenden Abenteuerpfades! Sollte du vorhaben, ihn als Spieler zu erleben, werden diese Seiten dir wahrscheinlich den Spielspaß verderben!

Schlechte Angewohnheiten sammeln sich so langsam an, dass man es manchmal kaum bemerkt. Zuweilen beginnen die finstersten Lebenswege lediglich mit Ignoranz und Erschöpfung. Beides erfüllt Taldor seit einhundert Generationen. Das Kaiserreich zerfällt und hat seine einstige Bedeutung längst verloren – es ist nur noch ein Schatten des einstigen Reiches, welches sich einmal über einen Kontinent erstreckt und die moderne Welt definiert hat. Seit vielen, vielen Jahren herrscht Stillstand. Man ignoriert den langsamen Verfall der Infrastruktur und der Kultur und lebt immer noch von den Ressourcen und Reichtümern, welche in den Jahren erlangt wurden, als Taldor noch ein wirkliches Weltreich gewesen ist. Doch diese Ressourcen schwinden und das Reich befindet sich seit langem in einem endlosen Winter, aus dem es sich vielleicht niemals wieder erholen wird…

Taldor benötigt wahre Anführer, doch die Führungsschicht besteht aus einer wechselnden Besetzung dekadenter Aristokraten, denen es mehr um persönliche politische Winkelzüge, Intrigen und Macht geht als darum, das Land zu regieren. Der gegenwärtige Großfürst, Stavian III. – der selbstgenügsame Sohn des ernsten und distanzierten Stavian II. -, hat bei seiner Thronbesteigung einst zwar geschworen, ein besserer Kaiser zu sein als sein Vater, konnte aber nie ganz die Verbündeten, die Ressourcen oder die Willensstärke sammeln, um Taldor von seinem absteigenden Kurs in eine neue Zukunft zu steuern. Am niederschmetterndsten für seinen Verstand war der Umstand, dass er im Streit ungewollt seinen einzigen Sohn und Erben, Prinz Carrius II., getötet hat. In den folgenden Jahrzehnten sucht er seitdem in Alkohol, Drogen und anderen Freuden, wie sie nur ein Kaiser erlangen konnte, Zuflucht und Seelenfrieden. Dieselbe Tragödie, die Stavian III. brach, schuf dagegen seine Tochter, Prinzessin Eutropia neu – aus einer netten, aber verzogenen Prinzessin reifte sie rasch zu einer lautstarken Reformerin heran, welche bereit war, durch die Hölle zu gehen, um für das gesamte taldanische Volk da zu sein.

Trotz Prinzessin Eutropias reformerischen Bemühungen grämt sich Taldor jedoch. Im Land ist es Tradition, dass nur Männer den Thron besteigen und mit jedem Jahr, in dem kein männlicher Erbe geboren wird, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass mit dem Tod des alternden Herrschers kein Nachfolger verfügbar ist. Diese innere Unruhe hat mittlerweile den Punkt erreicht, dass manche Angehörigen des Senats überlegen, das Erbrecht des Erstgeborenen aufzuheben, jenes jahrtausendealte Gesetz, das Frauen verwehrt den Thron zu besteigen. Dies würde Prinzessin Eutropia die Krone sichern. Eutropia unterstützt diese Bemühungen in der Hoffnung, dass die Abschaffung dieses rückständigen Gesetzes nicht nur ihr Schicksal, sondern auch das vieler anderer Taldanerinnen zu wenden vermag. Für den paranoiden und von Schuld zerfressenen Stavian stinken Eutropias Bemühungen allerdings regelrecht nach Verrat an Land, Familie und Traditionen. Er sieht in ihr eine undankbare Tochter, die nach der Macht greift und sicherlich plant, ihn zu ermorden, um den noch warmen Thron dann an sich zu reißen! Da er keine Beweise hat, hat er sich an Adelige in anderen Nationen gewandt, andere Blutblütige, denen er tatsächlich vertrauen kann, und so Helfer gewonnen, welche ihn beschützen sollten, indem sie Eutropia und ihre Unterstützer in einem Präventivschlag ermorden und so sein Leben retten. Als er erkennt, dass die Verhältnisse im Senat so verteilt sind, dass bei der anstehenden Abstimmung die Regelungen zur allein männlichen Erbfolge wohl abgeschafft werden, folgert er, dass der Senat eine einzige Brutstätte des Verrats sei und dass auch die Senatoren seinen Tod anstreben würden! Er reagiert: Er adoptiert im Geheimen den konservativen General Maxillar Pythareus und ernennt den Befehlshaber der taldanischen Streitkräfte zu seinem Erben. Dann entfesselt er über den zur Abstimmung zusammengekommenen Senatoren ein Blutbad. Eine Orgie von Gewalt fordert hunderte von Leben, doch auch Stavian III. ist unter den Opfern. Die Legitimität der Abstimmung und die Erbfolge selbst werden als Resultat in Frage gestellt. Nun stehen sich zwei der mächtigsten Politiker des Kaiserreiches als Gegner gegenüber – beide erheben Anspruch auf den Thron und beide haben mächtige Unterstützer.

Ihre Rivalität wird zudem durch eine Geheimgesellschaft genährt und verkompliziert, welche sich der Kreis der Makellosen nennt. Diese Gruppierung besteht aus magiekundigen Adeligen, welche der Vorstellung anhängen, dass der (taldanische) Adel über dem Urteil aller anderen steht und selbst Pharasma ihm nicht zu sagen hätte. Ihr Anführer ist der jahrhundertealte Herzog Panivar Losacht. Der Kreis weiß, dass Großfürst Stavian III. versehentlich sein eigenes Kind getötet hat; er hat dieses Wissen verwahrt, um den Kaiser eines Tages damit erpressen zu können. Doch mit Stavians Tod verliert das Wissen seinen Wert, so dass sie zu einem Verzweiflungsplan umschwenken: Wenn es keinen erpressbaren Kaiser gibt, kann man sich immer noch selbst einen erschaffen, der als gehorsame Marionette dient!

Panivar Losacht ließ seine Leute die Leiche von Prinz Carrius aus der Kaiserlichen Gruft stehlen. Mittels finsterster Magie zerrte er die Seele des Jungen aus einem freudenerfüllten Nachleben im Jenseits zurück in die Welt der Lebenden. Die dabei entstandenen Schäden besserte Losacht mit Stücken des Taldanischen Zeitgeistes aus, die er aus der Astralebene holte, und erschuf so einen Erben, bei dem das Volk Taldors gar keine andere Wahl hat, als ihn anzuhimmeln.

Taldor steht unmittelbar vor einem Bürgerkrieg. Nur gegenseitige Achtung, das Fehlen von Präzedenzfällen und Jahrtausende der Tradition sorgen dafür, dass die Beteiligten sich noch umkreisen, statt einander an die Kehle zu springen. Nun ist es an ihren Beauftragten, schnell und leise ihre Züge im einem der größten Wagnisse zu machen, die es im großen Spiel der taldanischen Politik je gegeben hat…

KAISERTOD (STUFEN 1-3)

von Thurston Hillman

Während ganz Taldor sich auf die Feierlichkeiten am Tag des Aufstiegs vorbereitet, bereitet der Senat die Abstimmung darüber vor, ob man das uralte Gesetz der Erbfolge durch den männlichen Erstgeborenen abschaffen soll oder nicht. Davon hängt ab, ob Prinzessin Eutropia designierte Thronfolgerin wird oder nicht. Die SC nehmen am Empfang des Senats als Gäste einer Adeligen namens Martella Losacht teil und fungieren als ihre Beauftragten im Rahmen einiger kleinen, aber gemeinen Intrigen. Großfürst Stavian III. ist jedoch davon überzeugt, dass die anstehende Abstimmung des Senats Verrat gleichkomme, so dass er seine Söldner entfesselt, um alle abzuschlachten. Das Blutbad löst im Laufe der Jahrtausende angebrachte – und größtenteils vergessene – magische Schutzmaßnahmen aus, welche die SC und einige andere in die vergessenen Bereiche unter der Hauptstadt teleportieren. Die SC müssen sich lang ignorierten Gefahren stellen, um freizukommen und Martella Losacht zu Hilfe zu eilen. Wenn es ihnen gelingt, die Adelige vor Stavians Attentätern zu retten, enthüllt sie ihnen, dass sie eine Spionin in den Diensten Prinzessin Eutropias ist.

KAISERTOCHTER (STUFEN 4-6)

von Crystal Frasier und Richard Pett

Die SC sind nun Beauftragte Prinzessin Eutropias und Unterstützer ihrer Sache – der Erlangung des Löwenthrons von Taldor! Sie müssen ihr helfen, ihre Ländereien von den früheren Verbündeten ihres Vaters zurückzuerlangen. Der Hauptgegner ist dabei die Losacht-Familie, von welcher Martella sich losgesagt hat. Diese Familie verwaltet die Ländereien des Hauses Stavian seit Generationen und weigert sich nun, die Kontrolle wieder abzugeben. Da Eutropia nicht über Truppen verfügt, benötigt sie listige Agenten, um ihre Hausmacht zurückzuerlangen. Die SC müssen die Ländereien den Losachts abnehmen und zugleich die Schäden wiedergutmachen, die diese mit ihrer ignoranten Herrschaft angerichtet haben.

KAISERZWIELICHT (STUFEN 7-9)

von Ron Lundeen

Dank der SC verfügt Prinzessin Eutropia nun über eine Operationsbasis. Sie bittet die SC, in ihrem Namen ein Bündnis mit dem launischen Großherzog der Präfektur Avin weit im Norden zu schmieden. In der dortigen Hauptstadt Yanmass wartet jedoch ein Haufen Ärger auf die SC, darunter Graf Yander Merkondus, der für Maxillar Pythareus im Grunde dasselbe tun soll wie die SC für Eutropia. Hinzu kommen rätselhafte qadirische Überfälle und ein seltsamer neuer Kult, der einen jungen Mann mit wundersamen Heilkräften verehrt. Die Überfälle werden in Wahrheit von Pythareus' Beauftragtem Merkondus organisiert und sollen die Feindseligkeiten zwischen Qadira und Taldor wieder aufflammen lassen. Der Kult des Zwielichtkindes ist aber ein ganz anderes Kapitel – ist die von ihm angebetete Person doch niemand anders als der seit langem tote Prinz Carrius II., welcher anscheinend in Taldors Stunde der Not von den Toten zurückgekehrt ist…

DAS AUGE DES LÖWEN (STUFEN 10-12)

von Mikko Kallio

Angesicht der Enthüllungen, dass Prinz Carrius II. von den Toten zurückgekehrt ist und Maxillar Pythareus einen neuen Krieg gegen Qadira provozieren will, wendet sich Prinzessin Eutropia an Taldors wichtigsten Geheimdienst, die Löwenklingen. Während Eutropia der Auferstehung ihres Bruders nachgeht, bilden die Löwenklingen die SC in der Kunst der Täuschung und der Verkleidung aus, damit sie Pythareus' Hauptquartier infiltrieren können – die Festungsstadt Zimar. Sie erlangen Beweise für Maxillar Pythareus' Verrat an Taldor und dafür, dass er Bürger des Kaiserreiches hat angreifen lassen, um seine eigenen Ziele zu fördern. Als Angehörige der Löwenklingen obliegt es den SC, diesen Feind Taldors der Gerechtigkeit zuzuführen!

DER ERSTE LÖWE (STUFEN 13-15)

von John Compton

Maxillar Pythareus kann keine Ansprüche mehr auf den Löwenthron von Taldor erheben, allerdings gibt es eine Sicherheitsmaßnahme, welche vereitelt, dass die beiden verbleibenden Kandidaten – Prinzessin Eutropia und ihr von den Toten zurückgekehrter kleiner Bruder Carrius II. – den Thron besteigen könnten. Ohne designierten Thronfolger bricht in Taldor Chaos aus, zieht doch nun jeder Adelige in den Kampf um die Krone des Erstgeborenen. Um einen legitimen Herrscher zu finden, welcher die Nation einen kann, müssen die SC in die Tiefen der Mythen und Überlieferungen aus der Gründungszeit des Reiches eintauchen und sogar ins Große Jenseits vorstoßen, um den Segen des Ersten Kaisers, Taldaris, zu erlangen. Zuerst müssen die SC diese legendäre Gestalt aber in der unendlichen Stadt Axis finden und dann zurückkommen, ehe Assassinen all ihre Bestrebungen zerstören.

DER LÖWENTHRON (STUFEN 16-17)

von Amber E. Scott

Auf einer kaiserlichen Beerdigung enthüllt Prinz Carrius II. den SC, dass seine Erinnerungen langsam zurückkehren – offenbar hat ein Kult ihn aus dem Grab zurückgeholt und Assassinen ausgeschickt, um seine Schwester zu ermorden. Er weist die SC an, den Kreis der Makellosen zu zerstören und so seine Schwester zu rächen. Wenn sie von dieser Mission zurückkehren, werden sie allerdings von Carrius – nun Großfürst Carrius II., Kaiser von Taldor – des Verrats und des Mordes an Prinzessin Eutropia angeklagt! Allerdings sitzt Carrius II. nicht allein auf dem Thron, wird er doch von sechs furchtbaren, überwältigenden Legenden einstiger taldanischer Kaiser kontrolliert, welche ihr Reich mit Blut und Feuer zum einstigen Ruhm zurückbringen wollen! Die SC müssen sich Taldors größten lebenden und legendären Streitern stellen, um das Land von der Herrschaft von Monstern zu befreien und Eutropias Seele in ihren Körper zurückzubringen!

Auf den folgenden Seiten findest du politische Landkarten Taldors, welche dokumentieren, wie sich im Verlauf der Kampagne die Loyalitäten im Kaiserreich verschieben.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnen-überblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regional-beschreibungen
Bestiarium

VERTEILUNG DER LOYALITÄTEN AM ENDE DES 1. KAPITELS

VERTEILUNG DER LOYALITÄTEN AM ENDE DES 2. KAPITELS

VERTEILUNG DER LOYALITÄTEN AM ENDE DES 3. KAPITELS

VERTEILUNG DER LOYALITÄTEN AM ENDE DES 4. KAPITELS

VERTEILUNG DER LOYALITÄTEN AM ENDE DES 5. KAPITELS
MERROSETT
EUTROPIA
FAHLSPAR
MERROSETT
STERNENKIND
MERKANDER
NAZEZI
THAENA
HESKILLAR
PHINI
TIBERAN
EUTROPIA
DORNEN-SCHMIED
VORT
DENZARNI
CORCINA TIBERAN
ENNOI
LAWSUS
TARQ
ZESPIR
KASTNER
SOLARI
PHAEBEN
ZELLVYNGIAN
DARAHAN
KIU
CYRIS
DELRIDDIA
N
TALDOR

VERTEILUNG DER LOYALITÄTEN AM ENDE DES 6. KAPITELS (GEEINTES TALDOR)

KAISERTOD

TEIL 1: DIE MÄNNER DES KAISERS 16

Die Helden interagieren mit Adeligen und Senatoren und vollenden dabei mehrere geheime Missionen im Interesse ihrer Wohltäterin, Martella Losacht. Zeitgleich stimmt der Taldanische Senat ab, das uralte Gesetz abzuschaffen, welches die Erbfolge auf Männer beschränkt. Die Dinge nehmen eine dramatische Wende, als Großfürst Stavian III. eintrifft und mit seinem Tun potentiell das Kaiserreich ins Chaos stürzt!

TEIL 2: DIE VERGESSENE GESCHICHTE.....35

Die Helden werden magisch zu Beginn von Stavians Blutbad fortteleportiert und landen in einem vergessenen Untergeschoss des Senatsgebäudes. Ihre Wohltäterin kann ihnen nur kurze Informationen über die Geschehnisse an der Oberfläche liefern, während die Helden entdecken, dass nur wenige Geheimnisse in Taldor auf immer verborgen bleiben.

TEIL 3: DIE LAUTLOSE KLINGE 52

Die Helden erreichen die Oberfläche, müssen aber feststellen, dass ihre Wohltäterin Martella Losacht von Attentätern entführt wurde. Sie müssen Martellas Versteck finden, in dem sie nun von Anhängern eines Todeskultes festgehalten wird, welche versuchen, ihr ihre Geheimnisse zu entreißen, ehe sie sie exekutieren!

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

1. Die SC beginnen das 1. Kapitel auf der 1. Stufe.
2. Die SC sollten die 2. Stufe erreicht haben, wenn sie in den Untergeschossen des Senatsgebäudes landen.
3. Die SC sollten die 3. Stufe erreicht haben, wenn sie aus den Kellergeschossen des Senatsgebäudes entrinnen.

Am Ende dieses Kapitels sollten die SC die 4. Stufe erreicht haben.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Jedes Jahr zelebriert das Kaiserreich Taldor den Großen Tag des Aufstiegs. An diesem prestigereichen Tag besitzt der Großfürst die Macht, einen Bürgerlichen in die Ränge des Adels zu erheben. Das Ereignis ist die Verkörperung der Formalität, wurde der fragliche Bürgerliche doch schon Monate oder auch Jahre in Vorfeld erwählt. Was den Tag so besonders macht, ist vielmehr der Umstand, dass die Woche davor eine sieben Tage durchgehende Feierlichkeit ist. Adelige, Senatoren und hoffnungsvolle Bittsteller strömen nach Oppara zu den Empfängen, Darbietungen und Paraden in der Hauptstadt. Dabei schwillt die Population der Hauptstadt vorübergehend auf das Doppelte an und stellen viele Leute Vergleiche zwischen der Festwoche und den glanzvollen Tagen des Reiches an. Der Adel nutzt diese Woche, um wichtige Geschäfte abzuschließen, Proklamationen zu verkünden und private Zusammenkünfte abzuhalten. Angesichts der vielen prominenten Politiker aus dem ganzen Kaiserreich, die in Oppara weilen, nutzt der Taldanische Senat die Festwoche, um über Fragen von landesweiter Bedeutung abzustimmen.

Der diesjährige Große Tag des Aufstiegs soll eine historische Veränderung an der Spitze des Reiches einleiten: Prinzessin Eutropia, Tochter von Großfürst Stavian III., hat eine machtvolle Koalition unehelicher Adelskinder, Reformatoren und – vielleicht am wichtigsten – Senatoren geschmiedet, um für die Abschaffung des uralten Erbfolgeregelungsgesetzes zu stimmen, das nur männliche Erben berücksichtigt. Da Prinzessin Eutropia die einzige Erbin des gegenwärtigen Großfürsten ist, steht somit die Erbfolge auf dem Spiel, sollte das Gesetz weiterhin angewendet werden. Seit Jahren kursieren Gerüchte, die Prinzessin wolle das Gesetz abschaffen. Die Nation ist dabei gespalten, sehen manche Adelige darin doch nur einen schamlosen Griff nach der Macht. Andere dagegen halten Eutropia für eine stabilisierende Kraft, welche das Reich einen und ein neues goldenes Zeitalter für Taldor einleiten könnte.

Prinzessin Eutropia ist das erstgeborene Kind des Großfürsten Stavian III. und betrat das politische Parkett erst nach dem Tod ihres jüngeren Bruders vor 20 Jahren. Wie Eutropia war auch Prinz Carrius II. beim taldanischen Volk sehr beliebt, und viele hatten gehofft, er würde seinem unentschlossenen Vater auf den Thron nachfolgen und ein Zeitalter des Wandels einleiten. Als er aber bei einem angeblichen Reitunfall verstarb, fand Eutropia in ihrer Trauer zugleich tiefgreifende Empathie für das Volk. Nun Tod und Leid verstehend, wurde sie zu einer Streiterin für die Armen und die Grundrechte aller taldanischen Bürger. Dabei stürmte sie wieder und wieder gegen die Mauern an, welche die altmodischen Traditionen Taldors bildeten, und wurde auch zur Kämpferin für die Rechte der Frauen.

Eutropia und das taldanische Volk wissen nicht, dass Carrius' Tod zwar wirklich ein Unfall war, allerdings menschliche Hände im Spiel gewesen waren: Hatte Großfürst Stavian III. zuerst nur Neid auf die Beliebtheit seiner Kinder verspürt, überwältigten ihn schließlich Paranoia und wachsendes Misstrauen, dass der jugendliche Carrius seinen Sturz planen könnte. Dies führte dazu, dass er seinen Sohn zu misshandeln begann. Eines furchtbaren Tages prügelte der Großfürst seinen Sohn, weil dieser seiner Meinung nach sein Pferd nicht korrekt pflegte. Dabei stieß er seinen Erben im Stall eine Steintreppe hinab und brach der Junge sich das Genick. Der Großfürst und ein Ulfengardist namens Herog Svalkson – der einzige Zeuge – erklärten, der Junge sei von seinem Pferd abgeworfen wurden, und eine Woche der Trauer wurde reichsweit verhängt. Während Eutropia, der Adel und das gemeine Volk gleichermaßen um den jungen Prinzen weinten, ließ Stavian in aller Stille den einzigen Zeugen seiner Untat hinrichten und untersagte alle Versuche, den Jungen mittels Magie ins Leben zurückzuholen, mit der Begründung, dass eine derart reine Seele in den Himmel gehöre – auf dass niemand erführe, dass er der Mörder seines eigenen Sohnes war...

Doch nur wenige Wochen nach Carrius' Tod mischte sich eine der vielen hundert Geheimgesellschaften innerhalb des taldanischen Adels ein. Die Mitglieder dieser Organisation namens *der Kreis der Makellosen* betrachten sich als Meister von Leben und Tod und Erben jener Geheimnisse, die andere mit ins Grab nehmen. Der Kreis beschwor den Geist des ermordeten Ulfengardisten Svalkson, um aus ihm Stavians Geheimnisse herauszukitzeln – und erfuhr von den wahren Umständen des Todes des Prinzen. Der Kreis saß die folgenden Jahrzehnte auf dieser furchtbaren Wahrheit, wusste er doch, dass er mit diesem Geheimnis den Großfürsten seinem Willen unterwerfen konnte, es aber nutzlos wurde, sowie es erst enthüllt war. Also wartete man auf die perfekte Gelegenheit, um die Information zu nutzen.

Der vorliegende Abenteuerpfad beginnt im Vorfeld des Großen Tages des Aufstiegs. Prinzessin Eutropia und ihre Verbündeten stellen sich auf, um das alleinige Erbrecht männlicher Kinder abzuschaffen und den Weg für die erste Kaiserin Taldors zu bahnen. Der paranoide Stavian interpretiert Eutropias Bemühungen aber als Plan, ihn zu ermorden und den Thron zu rauben. Der Großfürst ist nicht bereit, seine Macht oder sein Leben einfach aufzugeben. So ging er ein geheimes Bündnis mit diversen Vertretern benachbarter Nationen ein – andoranischen Bankiers, cheliaxischen Adeligen und galter Royalisten -, um eine kleine Privatarmee ins Land zu holen. Stavian hat nicht vor, den Senat von der Wahl abzuhalten, vielmehr will er die Entscheidung abwarten und dann seine Tochter und ihre Unterstützer als Verräter am Kaiserreich hinrichten lassen, während sie ihren Sieg feiern!

GEHEIMAGENTEN

Zu Beginn des 1. Kapitels sind die Spielercharaktere verdeckte Agenten der Edlen Martella Losacht, einer illegitimen Tochter des prestigereichen Adelshauses Losacht. Die im *Spielerleitfaden* verfügbaren Kampagnenwesenszüge bieten Ansätze, warum die SC bei den Senatsfestlichkeiten zugegen sind und wie sie dieser werdenden Meisterspionin aufgefallen sein könnten. Solltest du diese Wesenszüge nicht nutzen, solltest du deinen Spielern andere Optionen anbieten, wie die Edle Losacht zu ihnen Kontakt aufgenommen hat und warum. Sie könnten unbedeutende Adelige sein, die sich in der taldanischen Gesellschaft einen Namen machen wollen, ähn-

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

lich entfremdete Angehörige der Losachtfamilie sein oder relativ Unbekannte mit Verbindungen zu Eutropias diversen reformatorischen Bemühungen, die speziell rekrutiert wurden, weil die pompösen taldanischen Adeligen nichts über sie wissen.

Als Martellas Beauftragte nehmen die SC an den Festivitäten zum Großen Tag des Aufstiegs im Senatsgebäude von Oppara mit einer besonderen Mission teil. Das Abenteuer beginnt am Großen Tag des Aufstiegs und enthält keine Gelegenheit für die SC, Oppara zu erkunden oder einander kennenzulernen. Du kannst gern zusätzliche Szenen der Handlung voranstellen, um die Verbindungen zwischen den SC aufzubauen und sie mit Oppara und dem Kaiserreich bekanntzumachen. Dies erlaubt den SC zudem zu erfahren, welche Missionen die Edle Losacht für sie hat und welche Anforderungen an sie gestellt werden. Und sie hätten immer noch Zeit, sich in der Stadt auszurüsten. Die einwöchigen Festivitäten bieten genug Gelegenheiten für der eigentlichen Handlung vorangehende Begegnungen und Szenen, in denen die SC sich kennenlernen können. Dies wird aber nicht vorausgesetzt – du kannst ebenso in Medias Res anfangen.

Die Kampagne geht davon aus, dass die SC sich bereits einzeln mit Martella getroffen und ihre Instruktionen erhalten haben – ob sie sich dabei begegnet sind, bestimmst du als SL. Neben anderen Ressourcen, welche vielleicht unter ihren Kampagnenwesenszügen aufgeführt sind, erhält jeder von ihnen einen Kreditrahmen von 30 GM bei Martellas Lieblingsschneiderei „Edle Fäden“. Dies genügt, um jedem SC die Kleidung eines Höflings zu verschaffen; alternativ kann der Charakter 45 GM beisteuern, um für die Senatsfestivitäten die Kleidung eines Adeligen zu erhalten. Martella leiht den Charakteren hochwertigen Modeschmuck passend zu der Kleidung.

Die Edle Losacht präsentiert sich den SC gegenüber als intrigante junge Adelige, welche die arrogante Familie stürzen und übernehmen will, die sie ausgestoßen hat. Dies ist eine Halbwahrheit, welche sie selbst erdacht hat. Sie wird den SC nicht enthüllen, dass sie für Eutropia arbeitet und dass alle ihre Aktivitäten an diesem Abend nur ein Ziel haben – sicherzustellen, dass die Abstimmung zur Abschaffung des Erbfolgegesetzes problemlos und im Sinne der Prinzessin verläuft. Im Grunde verläuft der ganze Abenteuerpfad nach einem ähnlichen Schema – die Spielercharaktere bleiben außerhalb der Aufmerksamkeit des Landes, agieren eher verdeckt und von Prinzessin Eutropia distanziert. Während der kluge, strahlende Spross des Hauses Stavian sich müht, das Vertrauen des taldanischen Volkes zu erlangen, dienen die SC als Kämpfer an vorderster Front in einem Schattenkrieg, den die meisten Leute gar nicht wahrnehmen…

TEIL 1: DIE MÄNNER DES KAISERS

Das Abenteuer beginnt in der Hauptstadt Oppara, dem Herzen des Taldanischen Kaiserreiches. Du findest weitere Informationen zu Taldor selbst im *Almanach zu Taldor* und Informationen zu Oppara weiter hinten in diesem Band. Du benötigst keine dieser Ressourcen, um das 1. Kapitel zu leiten, sie bieten aber weitere Einsichten in Taldors Kultur, Geographie und Politik, welche dabei helfen, die Ereignisse dieses Abenteuers zu formen.

In den Tagen vor dem Großen Tag des Aufstiegs kommen Besucher in Scharen nach Oppara. Die Population der Stadt verdoppelt sich während dieser Zeit und macht Oppara zur nach Absalom größten Stadt in der Region der Inneren See. Im gleichen Maße schwillt das Gefühl der ohnehin stolzen Taldaner an, äußerst wichtig zu sein. Straßenhändler verkaufen traditionelle taldanische Speisen wie Spieße mit Anchovis, Festtagskuchen, Muschelgerichte, Fischspeisen, Honigleckereien, Weine und mehr, darunter auch regionale Delikatessen wie Andoranische Minze und Chelischen Rabenkuchen, Die meisten Gebäude sind mit Familienbannern und den Flaggen der Präfekturen und Provinzen verziert. Händler handeln mit Heraldikartikeln wie nachgemachten Bannern der alten Explorationsarmeen, aber auch Holzschwertern und kleinen taldanischen Flaggen für Kinder. In den Schenken und Tavernen gibt es thematisch abgestimmte Speisen und Getränke und die verschiedenen Kneipen adoptieren wohlbekannte Adelige aus der langen Geschichte des Kaiserreiches als einstige Stammkunden oder Schutzherren.

Sieht man von all dem Pomp und der Pracht ab, welche Oppara erfüllen, steht ein denkwürdiger Augenblick in der Geschichte bevor: Der Kaiserliche Senat steht vor einer historischen Abstimmung über die Abschaffung der Erbfolgeregelung, die nur männlichen Erben die Thronfolge erlaubt. Das potentielle Ende einer Jahrtausende währenden Gesetzgebung ist das allgemeine Stadtgespräch in den Straßen und Schenken. Manche möchten das Gesetz abgeschafft sehen, um Prinzessin Eutropia den Weg zum Thron zu ebnen, während Traditionalisten und insbesondere ältere Adelige in der Abstimmung eine weitere Wunde in der großen Geschichte des Reiches sehen, könnte dann doch nicht nur die Unruhestifterin Eutropia an die Macht gelangen, sondern jedes verdammte Weib! Unabhängig vom Ausgang der Abstimmung sind sich beide Seiten aber einig, dass das Leben weitergehen wird – trotz der schwerwiegenden Folgen im Falle der Abschaffung des allein männlichen Erbrechts finden sich auf Opparas Straßen keine Anzeichen für Unruhen während der Feierlichkeiten des Großen Tages des Aufstiegs.

MISSIONEN

Martella Losacht weist jedem SC eine Mission im Rahmen der ersten Kontaktaufnahme vor Beginn der Abenteuerhandlung zu. Dies ermöglicht den SC, gezielt im Rahmen der Charaktererschaffung spezialisierte Ausrüstung zu erwerben. Lass die Spieler sich ihre Missionen passend zu den Fertigkeiten und Interessen ihrer Charaktere aussuchen. Jede Mission benennt einen vorgeschlagenen Kampagnenwesenszug in Klammern, welcher Zugang zu wenigstens einer der für die Mission benötigten Fertigkeiten gibt (der fragliche Wesenszug ist aber keine Bedingung). Um die Missionen, welche die SC nicht angehen, kümmert sich Martella selbst.

Sie verspricht jedem ihrer Agenten eine Bezahlung von 150 GM am nächsten Tag für die Vollendung seiner Mission neben dem prestigeträchtigen Zugang zu einem von Taldors exklusivsten und von den wichtigsten Politikern besuchten Ereignissen. Martella fordert die SC auf, neben der Vollendung ihrer Missionen diese einmalige Gelegenheit auch zu nutzen, um Kontakte zu knüpfen, wichtige Gäste zu beeindrucken und generell zu versuchen, die eigenen politischen Karrieren in Gang zu bringen. Aus ihrer Perspektive werden die SC künftig umso wertvollere Agenten, je mehr sie ihre Fähigkeiten verbessern und an Ruf gewinnen.

Missionen: Martella Losachts Missionen werden im Folgenden mit den nötigen Voraussetzungen aufgeführt. Die meisten der genannten Würfe erfordern die volle Aufmerksamkeit eines Charakters für 1 Gesellschaftsrunde, so dass er während dieser Zeit keine anderen Würfe ablegen kann, um einen Bereich oder ein Individuum zu beeinflussen. Zum Vollenden der Mission müssen den fraglichen SC alle genannten Würfe gelingen. Ein misslungener Wurf bedeutet schlechtes Timing, Störungen, Unterbrechungen oder ähnliches, statt auf frischer Tat ertappt zu werden; sofern nicht anders vermerkt, können gescheiterte Würfe in späteren Runden wiederholt werden.

Auskundschaften (Taldanischer Patriot): Martella ist sich sicher, dass Eutropia über die erforderliche Anzahl an Stimmen verfügt, hasst aber offene Fragen. Sie beauftragt diesen Agenten damit, die wahren Absichten zweier Senatoren herauszufinden: Herzog Centimus und Gräfin Abriella Pace. Beide haben bisher keine Stellung zur Frage der Erbfolgeregelung bezogen und auch wenn während der Abstimmung klar wird, wie sie denken, wüsste Martella dies samt der jeweiligen Gründe gern im Vorfeld.

Um die Absichten eines Adeligen zu erkennen, ist ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich, nachdem wenigstens ein Gruppenmitglied mit einem oder mehreren erfolgreichen Einflusswürfen dafür gesorgt hat, dass dieser sich entspannt. – Siehe auch Seite 21-22.

Diebstahl (Keiner): Um den Einfluss des erst kürzlich in Ungnade gefallenen Grafen Calhadion Vernisant weiter zu unterminieren möchte Martella, dass einige der historischen Artefakte, welche der Graf dem Senat geschenkt hat, aus der Halle der Triumphe verschwinden, ehe die Ausstellung im Vorfeld der am Abend stattfindenden Abstimmung eröffnet wird. Martella deutet an, dass ihr Agent den Gegenstand behalten könne – ihr ist nur wichtig, dass er verschwindet, so dass Graf Vernisant und seine Verbündeten weiter beschämt werden. Die Artefakte sind nicht gesichert, da der Senat annimmt, dass alle Teilnehmer des Empfanges ja wohl hinreichend kultiviert sein dürften, um nicht im Traum daran zu denken, etwas aus einer öffentlichen Ausstellung zu entwenden.

Zum Diebstahl eines der Gegenstände von Martellas Liste (ein Dolch, ein Fächer, ein Fernrohr, ein Tagebuch und eine Tartsche) ist ein Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 17 erforderlich; insgesamt müssen drei Gegenstände verschwinden, um dem Ruf des Grafen einen weiteren Schlag zuzufügen. Siehe Bereich **A1** auf Seite 25.

Ordonanz (Siegreicher Athlet): Martella benötigt neben Spionen einen Sekretär als Tarnung für ihre anderen falschen Helfer und um über diesen mit anderen verbündeten Politikern zu kommunizieren. Dies ist die einfachste verfügbare Aufgabe, zugleich aber auch die zeitlich anspruchvollste, da der SC Nachrichten hin und her tragen muss. Um schnell Botschaften im überfüllten Gebäude zu überbringen, ist ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst oder ein Kampfmanöverwurf erforderlich. Martella beauftragt diesen Agenten zuerst mit der Überbringung eines versiegelten Briefes an Graf Orlundo Zespir im Archiv; dieser bittet den SC, 1 Runde zu warten und übergibt ihm dann eine eigene Nachricht für Senator Duo auf der Galerie. Während Martellas erstem Treffen mit den SC (siehe **Ereignis 4** auf Seite 30) bittet sie ihren Sekretär, eine ähnliche Botschaft der Edlen Glorianna Morilla im Hof zu überbringen, welche ihn im Gegenzug auffordert, Nachrichten an Herzog Centimus im Archiv und Martella zu überbringen, welche an ihrem Tisch auf der Galerie Platz genommen hat. Herzog Centimus ist mit den erhaltenen Informationen zufrieden, während Martella ihren Sekretär bittet, doch einen Aktenordner ins Archiv zurückzubringen, den sie sich „ausgeborgt“ hat. Sofern dieser Agent die ganzen Botschaften und Unterlagen erfolgreich überbringt, erfüllt er seine Mission.

Politisches Muskelspiel (Senatsanwärter): Die Bemühungen Eutropias, Glorianna Morillas und Martella Losachts konnten viele zögerliche Senatoren auf die Seite der Prinzessin ziehen. Die Edle Losacht muss ein wahres Spinnennetz an Einfluss und Beziehungen im Auge behalten und hier und dort Fäden nachknüpfen, damit es auch stabil bleibt. Hierzu bittet sie diesen Agenten, einen starken Eindruck auf Baron Nicolaus Okerra zu machen und ihn daran zu erinnern, dass er ihr einiges schulde. Der Baron ist zwar selbst kein Senator, zählt aber als Held und erfreut sich allgemeiner Beliebtheit, was ihn zu einer einflussreichen Gestalt macht. Tatsächlich konnte er einige unentschlossene Senatoren kraft seines Rufes überzeugen, sich Eutropias Partei anzuschließen. Es wäre nur ungünstig, sollte er ausgerechnet nun schwächeln.

Der SC kann diesen Auftrag erfüllen, indem er den Baron beeinflusst, wie in seinem NSC-Eintrag auf Seite 22 vermerkt, oder indem er ihn mit zwei Fertigkeitswürfen für Einschüchtern gegen SG 17 wieder auf Spur bringt.

Rufmord (Adliger in Ungnade): Martella muss ein paar prominente Senatoren in Misskredit bringen, welche das gültige Erbfolgerecht unterstützen – dies wird sie zwar wahrscheinlich nicht umstimmen, aber ihren Einfluss in der Zukunft unterminieren.

Der Agent muss einen Skandal um einen der Hauptgegner der Abschaffung der allein männlichen Erbfolgeregelung schaffen. Hierzu muss er zuerst einen Gegner identifizieren, sei es mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 15 oder durch Zusammenarbeit mit einem anderen SC (z.B. dem Agenten, der zum Auskundschaften unterwegs ist). Dann werden Gerüchte mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 15 gestreut und Beweise improvisiert mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 12.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Sabotage (Junger Reformer): Manche Senatoren sind zu mächtig oder stur, um sich von den SC beeinflussen zu lassen, allerdings macht sie das nicht gegen kleinliche Racheakte immun. Martella möchte ihren mächtigeren Halbbrüdern schaden, welche eine große Flasche seltenen, 150 Jahre alten Rotweins von den Weinbergen der Familie in der Opparosprovinz gestiftet haben. Die Flasche befindet sich nun in der Küche des Senatsgebäudes. Martella übergibt dem Agenten eine Spritze mit einer Flüssigkeit, welche den Wein auf peinliche Weise ungenießbar machen soll. Der Agent soll die Flasche nicht stehlen und keine Spuren seiner Einmischung hinterlassen. Die Flasche muss beim Abendessen entkorkt und getrunken werden, damit man ihre Qualität als furchtbar einstufen kann – oder noch besser sie als Fälschung einschätzt.

Um die richtige Flasche in der überfüllten Küche zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 11 oder für Wissen (Adel) gegen SG 15 erforderlich. Um den Inhalt der Spritze ohne Spuren zu injizieren, ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 14 nötig. Siehe Bereich **A7** auf Seite 28.

Spion (Aufgehender Stern): Martella benötigt jemanden, der ihre politischen Rivalen im Auge behält und sie über Änderungen bei ihren Taktiken informiert hält. Dies betrifft hauptsächlich den Hohen Strategen Maxillar Pythareus. Dieser Agent muss unauffällig in der Nähe des Oberkommandierenden bleiben und auf ungewöhnliches Verhalten achten und seine Gespräche belauschen und Martella warnen, sollte er ungewöhnliche Handlungen unternehmen.

Zum Ausspionieren sind drei erfolgreiche Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen oder Wahrnehmung gegen SG 14 erforderlich, um allerdings nahe genug an Phythareus heranzukommen, ist zuerst ein Fertigkeitswurf für Heimlichkeit oder Verkleiden gegen SG 15 nötig (dieser Wurf ist nicht Teil der Gesellschaftsaktion des SC).

Schätze: Wie oben vermerkt, bietet Martella jedem ihrer Agenten 150 GM für die Erfüllung seiner jeweiligen Mission, die sie ihm ein paar Tage nach dem Empfang auszahlt. Sollten alle SC bei ihren Missionen Erfolg haben, verdoppelt sie die Bezahlung jedes Agenten als Belohnung für außergewöhnliche Dienste.

Belohnung: Belohne die SC mit jeweils 200 EP für den Abschluss ihrer jeweiligen Missionen.

INFORMATIONEN SAMMELN

Falls die SC mehr über ihre Auftraggeberin oder die politische Szenerie erfahren wollen, können sie mittels Fertigkeitswürfen für Diplomatie zum Informationensammeln oder für Wissen (Adel) oder Wissen (Lokales) die folgenden Details erfahren. Jeder SC kann nur ein Mal pro Thema würfeln. SC, welche Nachforschungen zu den Adeligen anstellen wollen, denen sie zugeteilt sind oder die sie ausspionieren sollen, können die Informationen aus dem Hintergrundeintrag in den Spielwerten des fraglichen NSC erfahren, so ihnen ein Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 12 oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 gelingt.

DER GROSSE TAG DES AUFSTIEGS

Ergebnis	Information
8+	Am alljährlichen Großen Tag des Aufstiegs kann der Kaiser einen Bürgerlichen mit ungewöhnlichen Fähigkeiten oder der dem Reich große Dienste geleistet hat, in die Ränge des Adels aufnehmen.
12+	Da Leute aus dem ganzen Kaiserreich in die Hauptstadt kommen, um Zeugen des Aufstiegs zu werden, finden in der Woche davor viele Bälle und politische Ereignisse statt. Der Senat stimmt in der Regel direkt davor über Fragen von nationaler Bedeutung ab.
15+	Dieses Jahr wird ein staunender Weber aus dem Dorf Munterbach in den Adelsstand erhoben, dessen wunderschöne Teppiche seit einem Jahrzehnt den Kaiserpalast und viele andere Gebäude des Hochadels schmücken.

GROSSFÜRST STAVIAN III.

Ergebnis	Information
5+	Großfürst Stavian III. ist der Kaiser von Taldor.
14+	Großfürst Stavian III. besitzt keinen männlichen Erben, da er sich seit dem tragischen Tod seines einzigen Sohnes Carrius bei einem 20 Jahre zurückliegenden Reitunfall weigert, weitere Kinder in die Welt zu setzen. Weil der Kaiser langsam in die Jahre kommt, sind manche Leute hinsichtlich der Erbfolge besorgt.
18+	Der Kaiser macht keinen Hehl aus seiner Ablehnung für die gesellschaftlichen Kreuzzüge seiner Tochter, insbesondere ihre Bemühungen, die allein männliche Erbfolge abzuschaffen, damit sie den Thron erben kann. Er ist aber seit gut einem Jahr ungewöhnlich still zu diesem Thema. Den Gerüchten nach geht es mit ihm gesundheitlich bergab und hat er sich mit ihren Bemühungen abgefunden.

MARTELLA LOSACHT

Ergebnis	Information
11+	Die reiche Losachtfamilie gehört seit fast 100 Jahren zu den standhaften Unterstützern des Hauses Stavian. Sie üben sich seit langem in arkaner Magie, was ihren Reichtum und ihr Ansehen mehrt.
14+	Martella ist das schwarze Schaf der Familie und resultierte aus einer außerehelichen Affäre ihrer Mutter mit einem qadirischen Diplomaten. Da ihr zudem die in der Familie ansonsten übliche Gabe für Magie fehlt, können ihre Anverwandten mit ihr nichts anfangen.
20+	Trotz der Ablehnung ihrer Familie verfügt Martella dennoch über einigen Reichtum und ausgedehnte Kontakte, da sie die Sinora-Akademie besucht hat, Taldors exklusivste Schule für junge Damen.

PRINZESSIN EUTROPIA

Ergebnis	Information
7+	Prinzessin Eutropia ist die erwachsene Tochter von Großfürst Stavian III. und hat den skandalösen Ruf, Unruhe zu stiften und sich auf der Straße zu prügeln.
15+	Eutropia ist eine gesellschaftliche Reformerin, welche Schulen und andere öffentliche Einrichtungen

	für die Armen gründet und politische oder familiäre Einschränkungen für Frauen und diverse Minderheiten abschaffen will. Seit zehn Jahren kursieren Gerüchte, sie wolle das Erbrecht des männlichen Erstgeborenen abschaffen – jenes uralte taldanische Gesetz, demnach nur männliche Erben den Löwenthron erben können – und zur ersten Kaiserin Taldors werden.
18+	Der Ruf der Prinzessin „sich auf den Straßen zu prügeln“ entstammt ihrem Können als Fechtkämpferin, das sie sich schon in der Sinora-Akademie angeeignet hat. Sie hat früher oftmals mit chauvinistischen Politikern die Klingen gekreuzt, welche ihr ansonsten verwehrt hätten, innerhalb der politischen Kreise zu sprechen oder zu agieren. Diese öffentlichen Duelle haben ihr unerwartete Unterstützung für ihre späteren sozialen Reformen eingebracht – aber auch den Ruf, eine unhöfliche, undamenhafte Schlägerin zu sein.

Schätze: Erzielen die SC bei wenigstens 2 Themen Ergebnisse von 14 oder höher, hört Martella Losacht von ihrer Initiative und Befähigung. Sie belohnt ihre neuen Agenten bei der Zusammenkunft (siehe Seite 20) mit zwei Phiolen Flüssige Klinge[ARK], acht Rauchkugeln[ARK], einer Anwendung Seelenheil[ARK] und zwei Phiolen *Illusionspulver*, die sie nutzen können, wie sie wollen.

Belohnung: Wenn die SC zu wenigstens drei Adeligen erfolgreiche Nachforschungen anstellen (egal ob die drei hier aufgeführten oder ihre potentiellen Ziele), so belohne sie mit 400 EP.

DIE KUNDE AUF DEN STRASSEN

Der Große Tag des Aufstiegs sorgt in Oppara für Aufregung. Bei derart vielen Besuchern aus allen Landesteilen tobt die Gerüchteküche regelrecht zu allen möglichen Themen. Ein SC kann eines der Gerüchte von der Tabelle „Gerüchte in Oppara“ mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationensammeln gegen SG 15 erfahren. Ebenso könntest du die SC diese Informationen im Verlauf des Abenteuers zufällig aufschnappen lassen, z.B. wenn sie in der Warteschlange vor dem Senat auf Einlass warten. Manche dieser Gerüchte verweisen auf kommende Ereignisse im Verlauf des Abenteuers, andere sind nur unterhaltsame Erfindungen.

DIE REGELN DES SENATS

Dem Taldanischen Senat gehören viele der mächtigsten Politiker des Reiches an und noch mehr kommen zum Empfang. Das Kaiserreich liebt zwar Dramen, Duelle und Machtdarbietungen, es gibt aber bestimmte Regeln, um die Sicherheit zu Besuch weilender Adeliger (und manchmal sogar ihrer Bediensteten) zu gewährleisten. Sollten die SC nachfragen, teilt man ihnen diese Regeln problemlos mit:

- Im Senatsgebäude dürfen Brustplatten, zeremonielle Rüstungen und Leichte Rüstungen getragen werden, andere Rüstungen dürfen nur von Wachen getragen werden.
- Zaubertränke, Schriftrollen, Zauberkomponentenbeutel und Zauberstäbe sind im Senatsgebäude gestattet. Tatsächlich sind viele Senatoren selbst Zauberkundige. Allerdings ist es im Gebäude nur mit schriftlicher Erlaubnis gestattet, Zauber zu wirken (Unterhaltungskünstler erhalten häufig solche Genehmigungen).

GERÜCHTE IN OPPARA

W10	Gerücht
1	„Ich habe gehört, der Kaiser werde nach Baron Vinmark einen weiteren seiner Ulfengardisten in den Adelsstand erheben. Das letzte was wir brauchen, ist noch so ein Barbar, der uns herumkommandiert.“ (Falsch; der Kaiser erhebt den Meisterweber Kalbio aus dem Dorf Munterbach in den Adelsstand.)
2	„Ah, ich konnte die Woche bei Herzog Talbots Empfang den Lächler sehen – ihr wisst schon, wo Baronin Jivarus mit dem Dienstboten erwischt wurde. Dieser Narr ist einfach wundervoll. Zugleich lustig und bissig und so elegant. Wenn auch ein wenig verunsichernd.“ (Wahr; dieser beliebte Spaßmacher hat eine dunkle Seite, wie die SC in Teil 3 dieses Kapitels erfahren können.)
3	„Mein Onkel ist ein Händler. Er sagt, er würde diese Woche dauernd mit Münzen aus den alten Kolonien bezahlt. Vielleicht bereut man da so langsam, sich vom Kaiserreich getrennt zu haben“ (Falsch; die ausländischen Münzen bringen hauptsächlich Stavians angeheuerte Söldner in Umlauf.)
4	„Ich wäre so gern beim Empfang des Senats dabei! Wusstet ihr, dass das Gebäude ganze fünf Mal schon neugebaut wurde? – Immer wieder stößt man auf Räume, von denen man gar nichts wusste!“ (Wahr.)
5	„Mein Onkel ist bei den Löwenklingen und sagt, die Qadiri würden heute Abend Prinzessin Eutropia entführen wollen, um das Reich zu erpressen!“ (Falsch; die Löwenklingen sind aber besorgt, dass jemand einen Anschlag auf die Prinzessin verüben könnte.)
6	„Der Hohe Stratege Pythareus ist wieder in der Hauptstadt. Ich schätze, dass er die Prinzessin bald heiraten wird. Er sieht so gut aus. Er wäre ein wunderbarer Kaiser.“ (Teilweise wahr; Phythareus ist wieder in der Stadt, aber nicht wegen einer Hochzeit.)
7	„Die Leute behaupten, Herzog Centimus wäre ein Edelmann, aber er hat mich sooo finster angesehen, als ich ihn nach seinem Unfall gefragt habe.“ (Wahr; Herzog Centimus hasst es, wenn andere seine doppelseitige Lähmung in den Vordergrund rücken.)
8	Die Edle Morilla ist aus Absalom nach Oppara zurückgekehrt. Ob sie wohl beim Empfang im Senat singt?“ (Wahr; die Edle Morilla ist in Oppara, wird aber nicht auftreten.)
9	Der Senat hat einen Haufen Personal eingestellt, um alles für den Empfang vorzubereiten.“ (Wahr.)
10	„Ugh, Eutropia hat ihren hässlichen Köter letztes Frühjahr zum Elbistanturnier mitgebracht und das blöde Vieh hat auf die Seidentischdecken gesabbert. Wenn ihr Vater sie nicht beschützen würde, käme sie mit einem solchen Verhalten nie durch.“ (Teilweise wahr; Eutropia bringt ihren Hund mit, wenn sie meint, damit andere Adelige stören zu können – allerdings unternimmt der Großfürst keine Anstrengungen, um sie vor den Konsequenzen zu bewahren.)

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

- Nur Leichte und Einhändige Waffen sind im Senatsgebäude gestattet, Fernkampf- und Zweihändige Waffen nicht. Alle Waffen, die ins Senatsgebäude gebracht werden, müssen in ihren Scheiden mit einer dekorativen Kordel gesichert werden – um eine derart gesicherte Waffe zu ziehen, ist eine Volle Aktion nötig. Wachen müssen ihre Waffen nicht mit solchen Friedensbindungen sichern.
- Tiere sind generell nicht im Senatsgebäude gestattet, sieht man von Vertrauten und Dienern ab. Unter keinen Umständen darf ein Tier ins Gebäude, welches größer ist als der durchschnittliche Angehörige der Senatswache.
- Eingeladene Gäste dürfen sich frei im Senatsgebäude bewegen, wovon die Büros der Senatoren ausgenommen sind. Diese sind zudem meist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 40). Der Senatssaal und das umliegende Stockwerk dürfen während einer Abstimmung nur von den Senatoren und jeweils einer Ordonnanz betreten werden.

Wer gegen diese Regeln verstößt wird in aller Stille von zwei Wachen nach draußen gebracht (Spielwerte von Wachtmeistern, *SLHB*, S. 199). Um nach einem solchen Rauswurf ins Gebäude zurückzukommen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Bluffen, Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten oder Verkleiden gegen SG 18 erforderlich – oder eine Bestechung mit 25 GM; jeder Versuch zählt als Handlung eines SC während einer Gesellschaftsrunde.

DIE ZUSAMMENKUNFT

Martella bittet die SC, sich eine Stunde vor dem Empfang mit ihr zu treffen, um sich miteinander bekannt zu machen und noch offene Fragen zu beantworten. Man trifft sich bei Wein und Obst in einem kleinen, verräucherten Café mehrere Blocks vom Senatsgebäude entfernt. Sowie alle SC eingetroffen sind, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Die langen, goldenen Strahlen der untergehenden Sonne tanzen durch das verräucherte Innere des Cafés und erhellen die Brote, Käselaibe und Weinflaschen hinter dem einzigen Tresen. Martella trinkt beiläufig kleine Schlucke aus einer dampfenden Tasse. Sie trägt ein elegantes, aber zurückhaltendes Ballkleid – zumindest nach taldanischen Maßstäben. Eine handgroße Messinggrille summt leise auf dem Tisch neben ihr.

„Ich freue mich, dass ihr euch mir heute Abend anschließt. Bitte, bestellt, was ihr mögt – die Feigenmarmelade ist besonders gut hier. Ah, und ihr könnt frei sprechen, ich habe Maßnahmen ergriffen, um unsere Privatsphäre sicherzustellen."

Martella lässt den SC ein paar Minuten, um sich vorzustellen und Essen und Getränke zu bestellen. Das Café ist klein und das Angebot ist einfach, aber von hoher Qualität – diverse taldanische Brotsorten, Käsesorten, Früchte, Weine und Wurstwaren. Die Metallgrille neben Martella ist ein Mechanismus, den sie selbst gebaut hat und welcher die Geräusche am Tisch für alle dämpft, die mehr als ein, zwei Meter entfernt sind.

Nachdem die SC sich vorgestellt haben, händigt Martella jedem von ihnen ein *Ordonnanzabzeichen des Senats* (siehe Kasten auf Seite 21) aus. Diese Abzeichen gehörten einst dem Personal des längst verstorbenen Senators Voritas, dessen Familie fast eintausend Jahre lang im Senat präsent gewesen war, ehe sie vor etwa einhundert Jahren ausgestorben ist. Dies erklärt sie beim Austeilen der Abzeichen, sowie dass es sich um magische Gegenstände handelt, welche die SC als Sekretäre eines Senators ausweisen sollen. Ferner erklärt sie, dass Senatoren und andere wichtige Politiker traditionell die Abzeichen ausgestorbener oder verbannter Linien an Gäste ausgeben, welche sie zu Ereignissen im Senatsgebäude einladen. Auf diese Weise können die Träger sofort als Gäste statt als amtierende Senatoren oder deren Personal identifiziert werden. Allerdings achten die Wachen auch mehr auf Gäste, die die Abzeichen nicht mehr existenter Linien tragen, schließlich könnte es sich um Unruhestifter oder Attentäter handeln, die dieses System ausnutzen wollen; entsprechend erhält der Träger des Abzeichens einer nicht mehr amtierenden Senatorenfamilie einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen Wachen.

Diese Abzeichen ermöglichen den SC Zugang zum Senat während der anstehenden historischen Senatsabstimmung. Zudem gestatten sie die beidseitige Kommunikation mit dem Träger des zu ihnen gehörenden *Senatorenabzeichens*, welches Martella an ihrem Abendkleid trägt. Sie weiß nicht um die geheimen Transporteffekte der Abzeichen, welche am Ende dieses Teiles des 1. Kapitels ins Spiel kommen.

Sowie Martella die *Ordonnanzabzeichen* ausgehändigt und ihren Nutzen erklärt hat, wechselt sie das Thema und bespricht mit den SC ihre jeweiligen Missionen, damit all ihre Agenten genau wissen, was sie tun sollen. Sie teilt ihnen ferner mit, dass sie den Großteil des Abends auf der Galerie des Senats zu finden sein wird. Sie verrät ihnen nichts über ihr wahres Ziel – die Abstimmung zur Abschaffung der allein männlichen Erbfolge soll komplikationslos verlaufen. Ebenso schweigt sie zu ihrer eigenen Person und erwähnt auch Prinzessin Eutropia nicht.

Wenn die SC sich vorgestellt und ihre *Ordonnanzabzeichen* erhalten haben und Martella der Ansicht ist, dass die SC wissen, was sie tun müssen, lies das Folgende vor:

„Der heutige Abend verspricht in die Geschichte einzugehen – dennoch steht Arbeit an. Bei der Sorte Arbeit, welche ihr im Begriff seid anzugehen, besteht der Unterschied zwischen Erfolg und Scheitern aus den Leuten, die ihr kennt. Ihr habt eure Aufgaben, allerdings vertraue ich darauf, dass ihr einander unterstützt, um Erfolg und Diskretion zu bewerkstelligen. Wenn einer von euch Unterstützung benötigt, so möge er die anderen darum bitten. Wer um Hilfe gebeten wird, der möge diese erbringen. Und ich möchte eines direkt vermerken: Einmal in meinem Leben möchte ich einen Empfang einfach nur genießen, statt umherzueilen und Pläne auszuführen. Wenn es euch gelingt, eure Aufträge auszuführen, ohne dass ich hinter euch aufräumen muss, verdopple ich gern die euch versprochene Bezahlung.

Ich denke zudem, dass eure Missionen euch nicht den ganzen Abend in Anspruch nehmen werden. Daher genießt die Feier und schließt Bekanntschaften, vielleicht sogar Freundschaften. Dies ist eine exzellente Gelegenheit für euch, eure eigenen politischen Karrieren zu beginnen – doch seid diskret."

DER EMPFANG

Der Gutteil von Teil 1 des 1. Kapitels spielt im Senatsgebäude während eines großen Empfanges zur Feier der am Abend erfolgenden Erhöhung eines Bürgerlichen in den Adelsstand. Dieser Teil des Abenteuers verlangt von den SC, ihre jeweiligen Missionen (siehe Seite 17) zu verfolgen. Zugleich kommt es aber auch zu verschiedenen Ereignissen zu verschiedenen Zeitpunkten.

Dir stehen drei Kategorien an Informationen zur Verfügung, um diese intrigenangetriebenen Ereignisse zu leiten: Ab Seite 22 sind wichtige NSC aufgeführt, mit denen die SC interagieren können; weitere Politiker, denen die SC begegnen könnten, findest du im Artikel zum Taldanischen Senat, auch wenn letztere nicht zwangsläufig erneut im Verlauf des Abenteuerpfades in Erscheinung treten. Ab Seite 25 findest du Informationen zum Senatsgebäude selbst und ab Seite 28 werden die Ereignisse im Senat präsentiert als Zeitlinie von Geschehnissen, an denen die SC teilhaben, beginnend mit der Warteschlage am Einlass bis hin zu Stavians Eintreffen und Schlag gegen den Senat.

Gesellschaftsrunden: Der Abschnitt Ereignisse im Senat detailliert die Zeitlinie, welche du für diesen gesellschaftlich fokussierten Teil des Abenteuers nutzen solltest. Während dieser Gesellschaftsrunden (eine Runde dauert jeweils etwa 15 Minuten) können die SC verschiedene Fertigkeitswürfe ablegen, um NSC zu beeinflussen oder generell mit den Personen in einem bestimmten Bereich des Senatsgebäudes zu interagieren. Die Beschreibungen der Bereiche und der NSC listen eine Vielzahl an möglichen Fertigkeiten auf, die die SC nutzen könnten, um die Gäste zu beeinflussen.

Pro Gesellschaftsrunde kann ein SC nur eine Hauptaktion ausführen – hierzu gehört das Beeinflussen eines Bereiches, das Beeinflussen eines bestimmten NSC oder das Ablegen missionsrelevanter Fertigkeitswürfe. Zwischen den Runden kann ein SC sich aber frei im Senat bewegen, um sich neue Bereiche und NSC anzusehen oder sie zu beeinflussen.

Einen Bereich beeinflussen: Ein SC kann einen passenden Fertigkeitswurf gegen einen für einen Bereich des Senatsgebäudes festgelegten SG ablegen, um sich unter die Leute zu mischen und die Menge dort zu beeindrucken. Jeder Bereich hat dabei zwei Schwellenwerte, welche den Grad an Einfluss über diesen Bereich repräsentieren. Jeder Punkt, um den das Ergebnis eines Fertigkeitswurfes des SC den SG übertrifft, wird zu einem Punktevorrat für speziell diesen Bereich addiert. Dabei besitzt die ganze Gruppe einen gemeinsamen Vorrat für den Bereich; hat die Gruppe genug Punkte für den Bereich angesammelt, um den Schwellenwert zu überschreiten, erhalten die SC die mit diesem Schwellenwert verbundenen Informationen und Belohnungen.

Einen NSC beeinflussen: Ein SC kann verschiedene Fertigkeitswürfe ablegen, um einen der NSC im folgenden Abschnitt zu beeinflussen. Diese Regeln sind eine vereinfachte Version der Regeln zum Beeinflussen von Individuen, die du in Kapitel 3 der *Ausbauregeln VIII: Intrigen* finden kannst.

In jeder Gesellschaftsrunde kann ein SC sich zu einem beliebigen Punkt auf der Karte auf Seite 26 bewegen und einen im fraglichen Bereich befindlichen NSC als Ziel seiner Beeinflussung wählen – beachte, dass im Rahmen der Ereignisse im Senatsgebäude manche NSC ihren Standort wechseln oder abreisen. Nun erfolgt ein Beurteilungswurf oder ein Einflusswurf.

Ein Beurteilungswurf erlaubt dem SC, eine der Fertigkeiten in Erfahrung zu bringen, mit welchen er das Ziel beeinflussen kann, oder eine Schwäche zu entdecken, welche ihm (oder einem anderen Charakter, dem er sie mitteilt) einen Bonus von +4 auf künftige Einflusswürfe verleiht. Welche Fertigkeit im Rahmen von Beurteilungswürfen zur Anwendung kommt, variiert ebenso wie der SG des Wurfes; zu erfahren, wie man den fraglichen NSC am besten beein-

ORDONNANZABZEICHEN DES SENATS

Taldanische Senatoren benötigen einen großen und vorausdenkenden Stab, um ihre Pflichten erfüllen zu können. Manchmal führt dies ihre Repräsentanten in alle möglichen Winkel der Hauptstadt und sogar in andere Teile des Landes.

Ordonnanzabzeichen können leicht an Kleidungs- und Rüstungsteile gesteckt werden und bekunden die Loyalität des Trägers gegenüber einem bestimmten Senator. Martella Losacht überreicht den SC Abzeichen, welche einst die Senatoren der Voritasfamilie ihren Sekretären und Beauftragten zur Verfügung gestellt haben. Wie im Falle vieler Senatoren versahen auch die Voritas' die Abzeichen mit schützenden Effekten in Form von Notfallzaubern. Diese sollten ihre Assistenten in Sicherheit teleportieren, sollte es im Senat zu Unruhen kommen. Am Ende von Teil 1 des 1. Kapitels wird näher auf diesen einmaligen Effekt eingegangen.

ORDONNANZABZEICHEN		**PREIS** 1.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Diese Brosche trägt das Wappen einer taldanischen Adelsfamilie und weist den Träger als Ordonnanz eines bestimmten Senators aus. Alle *Ordonnanzabzeichen* werden gemeinsam gefertigt und auf ein *Senatorenabzeichen* eingestimmt. Der Träger eines *Ordonnanzabzeichens* kann telepathische Botschaften vom Träger des *Senatorenabzeichens* empfangen und hat dann 1 Minute, um eine aus maximal 25 Worten bestehende Antwort zu senden. Die Antwort erfordert Konzentration und eine Volle Aktion. Der Träger des *Senatorenabzeichens* kann maximal 10 Botschaften am Tag senden, er kann sich dabei an ein bestimmtes Abzeichen oder alle Abzeichen richten. Zudem kennt er die grobe Richtung und Entfernung, in welcher sich die auf sein Abzeichen eingestimmten *Ordonnanzabzeichen* befinden.

Ordonnanzabzeichen tragen häufig weitere Verzauberungen in Form von *Notfall*effekten, um gefährdete Sekretäre in Sicherheit zu bringen oder schützende Magie zu wirken. Die genauen Bedingungen und Effekte variieren und ihre Kosten werden auf die Herstellungskosten des Abzeichens hinzuaddiert.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 750 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verständigung*, *Zustand*	

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

flussen kann, erfordert normalerweise einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Wissen (Adel). Der SG ist in Klammern im Eintrag „Einfluss“ in den Spielwerten des Ziel-NSC aufgeführt. Um eine Schwäche eines Zieles in Erfahrung zu bringen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für die im Eintrag „Schwäche“ aufgeführte Fertigkeit gegen den dort genannten SG erforderlich. Der SL kann die zum Erkennen der Schwäche nötigen Fähigkeiten enthüllen, ohne dass ein weiterer Beurteilungswurf erforderlich ist.

Ein Einflusswurf wird abgelegt, um die Gunst des Zieles zu gewinnen. Ein SC muss einen Fertigkeitswurf für eine der unter „Einfluss“ aufgeführten Fertigkeiten ablegen, welche aber zuvor mit einem Beurteilungswurf in Erfahrung gebracht werden muss. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf gegen den aufgeführten SG zählt als ein Erfolg und bedeutet, dass der Respekt des NSC vor dem fraglichen SC wächst. Bei jedem NSC ist aufgeführt, wie viele Erfolge nötig sind, um seine Gunst zu erlangen. Der SL kann den SC gestatten, eine nicht in den Spielwerten des Zieles aufgeführte Fertigkeit einzusetzen, allerdings erhöht dies den SG des Einflusswurfes um 5. Sollte der Einflusswurf den SG um 5 oder mehr übertreffen, so erlangt der SC einen weiteren Erfolg.

Ein gescheiterter Beurteilungs- oder Einflusswurf kann in Folgerunden wiederholt werden und unterliegt nur dann einem Malus, so dies aufgeführt ist.

WICHTIGE PERSONEN

Im Folgenden werden die bedeutenden NSC aufgeführt, welche auf dem Empfang im Senatsgebäude aus Anlass des Großen Tages des Aufstiegs zugegen sind. Jeder dieser NSC kann in einem bestimmten Bereich des Gebäudes angetroffen werden – siehe die auf Seite 225 beginnende Gebäudebeschreibung. Die SC sollten ermutigt werden, mit diesen NSC zu interagieren und ihre Gesellschaftsrunden aufzuwenden, um bei ihnen Einfluss zu erlangen. Gelingt es, einen NSC zu beeinflussen, so liefert er den SC Informationen oder einen Vorteil. Viele der folgenden NSC treten als wichtige Figuren im Verlauf des Abenteuerpfades wieder in Erscheinung (dies ist in ihren Spielwerten aufgeführt).

Im Artikel zum Taldanischen Senat findest du weitere Adelige, auf die du zurückgreifen kannst.

BARON NICOLAUS OKERRA

RN Menschlicher Kämpfer 6

Hintergrund Dieser aus der Grafschaft Meratt stammende Held ist gleichermaßen für sein gutes Aussehen und sein Kampfkönnen bekannt.

BESCHREIBUNG

Aussehen Dieser gutaussehende Bär von einem Mann ragt gut einen Kopf aus der Menge. Weiße Flecken im schwarzen Haar und Bart verraten, dass er nicht mehr der Jüngste ist, dennoch hat er ein jugendliches Lächeln und freundliche Augen.

Persönlichkeit Baron Nicolaus Okerra ist eine Berühmtheit des Turnierkreises und ein freundlicher, aber strenger Anführer, der als einer der Hauptverteidiger von Recht und Ordnung im Land gilt. Für Pomp und Angeberei hat er keine Zeit. Stattdessen zieht er es vor, sich in die Gerichtssäle des Senatsgebäudes zurückzuziehen und mit jungen Adeligen die Bedeutung des Gesetzes zu debattieren. Sein charmantes Auftreten wird nur leicht durch seine standhafte Treue zur Ordnung ausgeglichen, selbst wenn er die zwielichtigeren Aspekte einer rechtschaffenen Gesellschaft verteidigt.

DIE FANTABULÖSE WYSSILKA

BEURTEILUNG

Schwäche (Sprachenkunde oder Wissen [Adel], SG 16) Baron Okerra trägt Zweifel in seinem Herzen – wie wird es sich auswirken, wenn Eutropia mit der Abschaffung der allein männlichen Erbfolge Erfolg hat?! Als Verteidiger von Gesetz und Ordnung glaubt er stark an die Tradition und ist besorgt, dass die Handlungen der Prinzessin die Stabilität des taldanischen Rechts gefährden könnte. Gelingt einer der aufgeführten Fertigkeitswürfe, erkennt man diese Wahrheit im Rahmen einer Diskussion oder indem man seine Ansichten zu den Buchstaben des Gesetzes zerpflückt, so dass die SC die Unsicherheit des Barons ausnutzen können.

EINFLUSS

Einflusswurf (Wissen [Adel] oder Motiv erkennen SG 15) Bluffen, Diplomatie, Wissen (Lokales) SG 15

Benötigte Erfolge 2 Würfe

Vorteil Sobald Baron Okerra beeinflusst wurde, kann er sich mit den Ansichten der SC anfreunden. Sich mit ihm anzufreunden, bringt im 2. Kapitel des Abenteuerpfades Vorteile.

Belohnung Belohne die SC mit 600 EP, wenn sie Baron Okerra erfolgreich beeinflussen können.

DIE EDLE GLORIANA MORILLA

CN Menschliche Adelige 2/Bardin 10

Hintergrund Die Anführerin einer internationalen Geheimorganisation namens der Adelshof gehört zu Prinzessin Eutropias standfestesten Verbündeten. Die Edle Morilla glaubt, dass alle Angehörigen des avistanischen Adels ihren Teil des Gesellschaftsvertrages mit ihren Untertanen einhalten müssen.

BESCHREIBUNG

Aussehen Die Edle Morilla steht gekleidet in edelster absalomer Mode aufrecht zwischen den anderen Adeligen. Ihre Aufmachung ist weitaus weniger pompös als die anderer anwesender Adeliger, was allerdings durch die Eleganz wettgemacht wird, mit welcher sie durch die Menge schreitet.

Persönlichkeit Gloriana mischt sich zwar bestens unter die taldanischen Adeligen, ist in dieser Umgebung aber nicht wirklich zuhause. Insgeheim spürt sie kochende Wut auf die Arroganz und Überheblichkeit der anderen Blaublütigen und starrt manchmal bei unangenehmer Stille oder lacht schmutzig über Scherze, die sie nicht lustig findet. Ihre Motive am Großen Tag des Aufstiegs sind einfach: Sie will die Feinde ihrer langwierigen Verbündeten, Prinzessin Eutropia, erkennen und jene einschätzen, welche auf dem politischen Parkett vorankommen wollen.

BEURTEILUNG

Schwäche (Beruf [beliebig] oder Zauberkunde SG 16) Die Edle Morilla erachtet Adelige mit Interessen an weitverbreiteten Künsten wie Magie oder körperlich orientierten Berufen als willkommene Abwechslung und unterhält sich gern mit jedem, der Wissen über die Zauberkunst oder körperliche Arbeit besitzt.

EINFLUSS

Einflusswurf (Motiv erkennen oder Wissen [Lokales], SG 15) Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern oder Wissen (Adel), SG 14

Benötigte Erfolge 2 Würfe

Vorteil Kann man die Edle Morilla beeinflussen, so verschafft dies zwei Vorteile. Erstens bietet sie an, die SC Prinzessin Eutropia vorzustellen, sofern diese sie noch nicht getroffen haben. Dies erfolgt augenblicklich auf die erfolgreiche Beeinflussung und verschafft den SC eine „freie" Gesellschaftsrunde, um die Prinzessin mit einem Situationsbonus von +2 zu beeinflussen (dank der glühenden Lobpreisungen der Edlen Morilla). Zweitens können die SC in Teil 3 des 1. Kapitels die Edle Morilla um Hilfe bitten bei der Rückeroberung von Martella Losachts Unterschlupf aus den Händen der Bruderschaft der Stille (siehe Seite 53).

Belohnung Wenn die SC die Edle Gloriana Morilla erfolgreich beeinflussen können, so belohne sie mit 600 EP.

DIE FANTABULÖSE WYSSILKA

NB Halbling-Kriegspriesterin[ABR VI] 5

Hintergrund Ein insgeheimes Mitglied der Bruderschaft der Stille (siehe Seite 61) übernimmt Wyssilka am Großen Tag des Aufstiegs die Rolle einer Kinderunterhalterin. Die joviale Halblingfrau müht sich, die Kinder der anwesenden Adeligen zu amüsieren, hat sie doch herausgefunden, dass diese weitaus mehr Geheimnisse mitbekommen, als ihre Eltern glauben würden.

BESCHREIBUNG

Aussehen Wyssilka ist eine Halblingfrau in hervorstechender schwarz-rot-weißer Kleidung und ähnlichem Makeup, wobei ihr kindliches Gesicht an einen Waschbären erinnert. Trotz der Farbwahl ist Wyssilka ein lächelnder Ausbund an Enthusiasmus und präsentiert dabei makellose weiße Zähne.

Persönlichkeit Obwohl Wyssilka zur berüchtigten Bruderschaft der Stille gehört und Thamir Gixx verehrt, unterhält sie während des Empfangs die Kinder. Zusammen mit anderen Halblingen führt sie Zaubertricks auf, jongliert, turnt herum, führt einfache lustige Sketche auf und übt mit ihren jungen Zuschauern die hohe Kunst der Gesichtsbemalung, um sie zu beschäftigen. Als große Freundin von Geheimnissen weiß Wyssilka jede Aufmerksamkeit zu schätzen und versucht sogar SC, die an ihrem Tun Interesse zeigen, in die Unterhaltung der Kinder einzubinden.

GRÄFIN ABRIELLA PACE

BEURTEILUNG

Schwäche (Heimlichkeit, Wissen [Religion] oder Zauberkunde, SG 18) Ein SC könnte bemerken, dass Wyssilka echte göttliche Magie statt nur Taschenspielertricks nutzt. Sollte man die Halblingfrau darauf ansprechen, verrät sie zwar nicht die Quelle ihrer Kräfte, interessiert sich dafür aber stärker für die SC.

EINFLUSS

Einflusswurf (Motiv erkennen oder Wissen [Lokales], SG 16) Auftreten (beliebig), Bluffen, Diplomatie, Verkleiden, SG 16

Benötigte Erfolge 2 Würfe

Vorteil Können die SC Wyssilka beeinflussen, verrät sie ihnen ein paar Informationen zu anwesenden Adeligen. Die SC können einen der folgenden NSC wählen: Baron Nicolaus Okerra, Gräfin Abriella Pace oder Herzog Leonard Centimus. Die SC erhalten einen freien Versuch, diesen NSC zu beeinflussen, wenn er oder sie vorbeikommt, um nach einem der Kinder (wahrscheinlich eine Nichte oder ein Neffe) zu sehen.

Belohnung Belohne die SC mit 400 EP, sofern sie Wyssilka erfolgreich beeinflussen können.

GRÄFIN ABRIELLA PACE

RB Menschliche Adelige 6

Hintergrund Abriella Pace ist eine Gräfin und Angehörige des Senats aus dem westlichen Grenzgebiet Taldors, welche mit jedem Mittel vorankommen will.

BESCHREIBUNG

Aussehen Nur lächerlich linkische Adelskleidung und hochwertiger Schmuck unterscheiden Gräfin Pace von den anderen Taldanern. In der Regel lächelt sie, doch sollte sie die Kontrolle über das Gespräch verlieren, zieht sie rasch eine verächtliche Grimasse. Sie hat kurzes, aber gepflegtes braunes Haar, das sie zu einem Dutt zurückgebunden hat.

Persönlichkeit Gräfin Pace ist liebenswert und zuvorkommend, wenn sie ihr Gegenüber als nützlich betrachtet oder sich Vorteile verspricht, will aber nichts mit „nutzlosen Leuten" zu tun haben. Nach außen ist sie eine standhafte Verbündete Prinzessin Eutropias und der Beendigung der aktuellen Erbfolgeregelung. Allerdings folgt die Speichelleckerin der politischen Macht wie ein Wolf seiner Beute und verbündet sich mit jedem, der ihr einen Vorteil verspricht. Entsprechend wird sie ihre Verbündeten (Eutropia eingeschlossen) verraten, sollten sich die Dinge gegen sie wenden.

BEURTEILUNG

Schwäche (Bluffen oder Heimlichkeit SG 15) Folgt man Abriella unauffällig oder verwickelt man sie in doppeldeutige Konversation, erkennt man rasch ihre Bereitwilligkeit, ihre politische Haltung zu ändern in Abhängigkeit davon, mit wem sie gerade spricht. Die Entdeckung dieser Schwäche genügt nicht, die Mission Auskundschaften zu vollenden; diese Information hilft aber, sie bei späteren Interaktionen zu beeinflussen.

EINFLUSS

Einflusswurf (Wissen [Adel] oder Motiv erkennen SG 15) Diplomatie, Einschüchtern oder Schätzen, SG 15

Benötigte Erfolge 3 Würfe

Vorteil Kann ein SC die Gräfin erfolgreich beeinflussen, erkennt er, dass sie nicht wirklich hinter Eutropias Sache

steht – was zur Erfüllung der Mission Auskundschaften genügt. Diese Information gibt den SC zudem einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe, um Baron Okerra, die Edle Gloriana Morilla und Prinzessin Eutropia zu beeinflussen.

Belohnung Sollten die SC Gräfin Pace erfolgreich beeinflussen und ihre Pläne aufdecken, Eutropia im Stich zu lassen, so belohne sie mit 800 EP.

HERZOG LEONARD CENTIMUS

N Halb-Elfischer Adeliger 5

Hintergrund Leonard Centimus ist ein Herzog im Gefolge der Großherzogin Cisera Tiberan der Tandakpräfektur. Er ist ein Intellektueller und Bastler, dessen Verstand für Systeme ihn zu einem guten Verwalter macht, auch wenn er im Umgang mit Leuten leicht ungeschickt ist.

BESCHREIBUNG

Aussehen Mit seinem runden Gesicht und dem Gewicht, das Leonard in den letzten 5 Jahren zugelegt hat, wirkt er gar nicht mehr wie der einstige Frauenheld. Er bastelt ständig an seinem Rollstuhl, überarbeitet das Design und lässt Handwerker und Künstler Verzierungen anbringen.

Persönlichkeit Herzog Centimus ist seit einem Reitunfall von der Hüfte abwärts gelähmt. Viele glauben, dass er seitdem ein weniger fähiger Anführer sei, während er selbst sich stur weigert, einen göttlichen Zauberkundigen anzuheuern, der den Schaden heilt. Der Herzog ist stark an der Welt jenseits der taldanischen Grenzen interessiert und hofft, eines Tages Goka zu besuchen, woher sein Urgroßvater einst gekommen ist.

BEURTEILUNG

Schwäche (Mechanismus ausschalten oder Wissen [Baukunst] SG 17) Leonard betrachtet seine Lähmung als eine weitere Herausforderung, die er bewältigen muss; er schätzt es, wenn andere die Anpassungen und Verbesserungen bemerken, die er an seinem Stuhl vornimmt, und unterhält sich gern über künftige Veränderungen. Er schätzt jene, die versuchen, die Dinge aus seiner Perspektive zu sehen. Während er es gutheißt, wenn andere auf seine Lage Rücksicht nehmen, ist er es müde, wenn manche diesen Zustand als die Summe seiner Lebenserfahrungen betrachten, und hasst es, über den Unfall selbst zu reden.

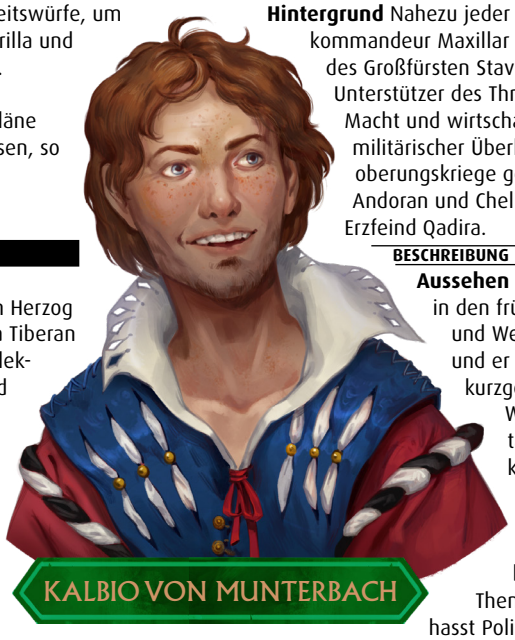
EINFLUSS

Einflusswurf (Wissen [Adel] oder Motiv erkennen SG 15) Bluffen, Diplomatie, oder Wissen (Geographie oder Natur) SG 15

Benötigte Erfolge 3 Würfe

Vorteil Beeinflusst man Herzog Centimus, erfährt man seine Gründe dafür, dass er gegen die allein männliche Thronfolge stimmen will. Der Herzog glaubt, dass jeder imstande ist zu herrschen, unabhängig von seinem oder ihrem körperlichen Zustand. Diese Gründe aufzudecken, vollendet teilweise die Mission Aufdecken.

Belohnung So die SC Herzog Centimus erfolgreich beeinflussen und seine Gründe erfahren, für die Abschaffung der allein männlichen Thronfolge zu stimmen, belohne sie mit 800 EP.



KALBIO VON MUNTERBACH

HOHER STRATEGE MAXILLAR PYTHAREUS

RN Menschlicher Ritter[EXP] 14

Hintergrund Nahezu jeder Taldaner erkennt den Oberkommandeur Maxillar Pythareus als die rechte Hand des Großfürsten Stavian III. und als fanatischen Unterstützer des Thrones. Er glaubt an politische Macht und wirtschaftliche Stabilität mittels militärischer Überlegenheit und fordert neue Eroberungskriege gegen abtrünnige Kolonien wie Andoran und Cheliax – und natürlich den alten Erzfeind Qadira.

BESCHREIBUNG

Aussehen Maxillar ist ein kräftiger Mann in den frühen Vierzigern. Jahre bei Wind und Wetter haben seine Haut gegerbt und er trägt sein silbergraues Haar kurzgeschnitten. Sein grünblauer Waffenrock zeigt das offizielle taldanische Wappen und verkündet allen seine Treue zur Nation.

Persönlichkeit Der Hohe Stratege ist direkt und selbstbewusst und kommt bei jedem Thema gleich auf den Punkt. Er hasst Politik und zieht es vor, sich auf militärische und strategische Fragen zu konzentrieren. Seine Anwesenheit hier ist eine reine Formalität – Maxillar würde lieber Truppen inspizieren oder sein Können als Reiter verbessern.

BEURTEILUNG

Schwäche (Mit Tieren umgehen, Reiten oder Schwimmen, SG 16) Der Hohe Stratege denkt praktisch. Als erfahrener Reiter öffnet er sich Gesprächen über Tierzucht oder Reitkünste. Ebenso wandert er gern, besteigt Berge, hält sich im Freien auf und fordert anderweitig die Elemente heraus, um seine körperliche Fitness zu bewahren. Unterhaltungen über derartige Themen können den ansonsten kurzangebundenen und eher knurrigen Maxillar Pythareus auftauen lassen.

EINFLUSS

Einflusswurf (Motiv erkennen oder Wissen [Adel], SG 15) Beruf (Soldat), SG 16; Diplomatie oder Einschüchtern, SG 22

Benötigte Erfolge 3 Würfe

Vorteil Können die SC Pythareus hier beeinflussen, bringt ihnen dies einen gewissen Respekt beim Hohen Strategen ein. Da er immer noch ein Hochgefühl nach seinem vorherigen Treffen mit Großfürst Stavian III. verspürt, verrät er, dass alle Sorgen Taldors hinsichtlich der Thronfolge am heutigen Tage enden würden.

Belohnung So die SC Maxillar Pythareus erfolgreich beeinflussen können, belohne sie mit 600 EP.

KALBIO VON MUNTERBACH

NG Menschlicher Bürgerlicher 5

Hintergrund Kalbio stammt aus dem kleinen Nest Munterbach und wird heute von Großfürst Stavian III. in den Adelsstand erhoben. Seine Eltern haben Kupfermünzen zusammengekratzt, um ihm seine Lehre bei einem Weber zu ermöglichen, wo er beachtliches Können zeigte. Die dortigen Adeligen rissen sich regelrecht um seine Wandteppiche und seit fast zehn Jahren hängen seine Meisterwerke sogar im Kaiserpalast. Er erfüllt keine

offizielle Aufgabe, die SC können aber dennoch kurz mit ihm interagieren.

BESCHREIBUNG

Aussehen Kalbio trägt edle Kleidung, wie es einem künftigen Adeligen gebührt, fühlt sich aber sichtlich unwohl darin. Er kämpft mit den Manschetten und kratzt sich am Hals. Zudem fällt er aufgrund seiner schwieligen Hände, seiner einfachen Frisur und seines sonnengebräunten Gesichtes aus der Reihe – und durch sein breites, ehrliches Lächeln.

Persönlichkeit Kalbio ist ein einfacher Mann aus einem einfachen Ort, dem kleinen Dorf Munterbach. Er ist völlig aufgeregt angesichts des Kommenden und seines ersten Besuches in der „Großstadt". Er redet begierig mit jedem, von dem er meint, er würde ihm zuhören, über die Wunder Opparas, welche die meisten Einheimischen als ganz gewöhnlich abtun. Wenn man ihm gestattet zu reden oder ihn dazu auffordert, spricht er häufig über seine geliebten Eltern, ansonsten lenkt er Gespräche zuweilen in unbeholfene Diskussionen über seine „hinreichend guten" Weberkünste.

EINFLUSS

Benötigte Erfolge (Motiv erkennen oder Wissen [Lokales], SG 15) Speziell; Kalbio kann automatisch beeinflusst werden, wenn man ihm freundlich begegnet oder echtes Interesse an seiner Familie oder seinem Können zeigt; er ist sehr aufgeregt und zugleich einsam und überwältigt, so dass jede Form positiver Aufmerksamkeit sein Herz gewinnt.

Vorteil Wenn ein SC Kalbio beeinflusst, führt dies dazu, dass der beeindruckbare Mann den SC als seinen „Freund aus der Großstadt" ansieht und ihm folgt. Diese Begleitung wird von Prinzessin Eutropia und Baron Nicolaus Okerra positiv aufgenommen und verleiht den SC einen Bonus von +2 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe, solange Kalbio zugegen ist. Traditionellere Politiker dagegen betrachten die Anwesenheit des Landeis als störend – bei Gräfin Pace, Herzog Centimus und Maxillar Pythareus verschafft Kalbios Gegenwart den SC einen Malus von -2 auf charismabasierende Würfe.

Belohnung Belohne die SC mit 100 EP, wenn sie Kalbio erfolgreich beeinflussen.

PRINZESSIN EUTROPIA STAVIAN I.

NG Menschliche Adelige 7/Draufgängerin[ABR VI] 6

Hintergrund Sollte der Senat die allein männliche Thronfolge abschaffen, wird Prinzessin Eutropia zu Taldors Thronfolgerin. Sie setzt sich bereits den Gutteil ihres Lebens nach Kräften für ihr Volk und ihr Land ein und hat ihre Philosophie und ihr Recht auf Teilnahme am politischen Leben bereits in Duellen verteidigt.

BESCHREIBUNG

Aussehen Die schlanke und athletische Prinzessin Eutropia hat die distinktiven Wangenknochen und die Nase der Stavians. Sie trägt prächtigen Schmuck, während Kleid und Frisur im Vergleich zu den meisten anderen Personen auf dem Empfang eher konservativ sind.

Persönlichkeit Angesichts des Umstandes, dass Eutropia unter halsabschneiderischen Politikern überlebt hat, ist sie listig und achtsam, spielt gern mit anderen und lässt diese sich erst austoben und erschöpfen, ehe sie selbst ihre Züge macht. Sie liebt ihr Volk und möchte die Lebensverhältnisse im Land ebenso verbessern wie das Ansehen Taldors im Ausland.

Speziell Eutropia achtet darauf, sich nicht für längere Zeit in die Enge treiben zu lassen. Nur jeweils ein SC kann versuchen, die Prinzessin während einer Gesellschaftsrunde zu beeinflussen.

BEURTEILUNG

Schwäche (Mit Tieren umgehen, SG 15; oder Motiv erkennen, SG 20) Eutropia Stavian I. hat ihr politisches Können geschärft und poliert und dabei Verteidigungsmechanismen gegen unerwartete Beeinflussungen aufgebaut. Mittels Motiv erkennen kann man diese starke Abwehr erkennen und dennoch subtile Hinweise entdecken, die sich bei Interaktionen nutzen lassen. Wenn Eutropia eine echte Schwäche besitzt, so ist es ihre Tierliebe, insbesondere gegenüber ihrem treuen Hund, Taldoggis.

EINFLUSS

Einflusswurf (Motiv erkennen oder Wissen [Adel], SG 17) Auftreten (Redekunst), Diplomatie, oder Wissen (Lokales) SG 15

Benötigte Erfolge 2 Würfe

Vorteil Eine Beeinflussung Prinzessin Eutropias führt lediglich zu dem Ergebnis, dass diese die Anwesenheit der SC bemerkt. Dies allerdings genügt, um alle anderen Anwesenden auf dem Empfang zu beeindrucken. Jeder SC kann ein Mal einen Fertigkeitswurf im Rahmen von Teil 1 des 1. Kapitels wiederholen.

Belohnung Belohne die SC mit 600 EP, wenn sie Prinzessin Eutropia erfolgreich beeinflussen können.

A. DAS SENATSGEBÄUDE

Das Senatsgebäude, zuweilen auch als der Taldanische Senat oder auch nur „der Senat" bezeichnet, ist der Sitz des Senats, eines Teiles der Regierung Taldors. Das Gebäude gibt es seit Jahrtausenden, wobei es im Laufe der Zeit nach Naturkatastrophen, Sabotageakten und Kriegen ganz oder teilweise wiederholt neu aufgebaut wurde und dabei natürlich auch Umbaumaßnahmen erfahren hat. Das gegenwärtige Gebäude ist ein grandioses, T-förmiges Bauwerk aus weißem Marmor. Prächtige Säulen, welche ruhmreiche Szenen aus der Geschichte der Nation zeigen, umgeben das Bauwerk auf allen Seiten und eine breite Treppe mit genau 100 Stufen führt zum Haupteingang hinauf.

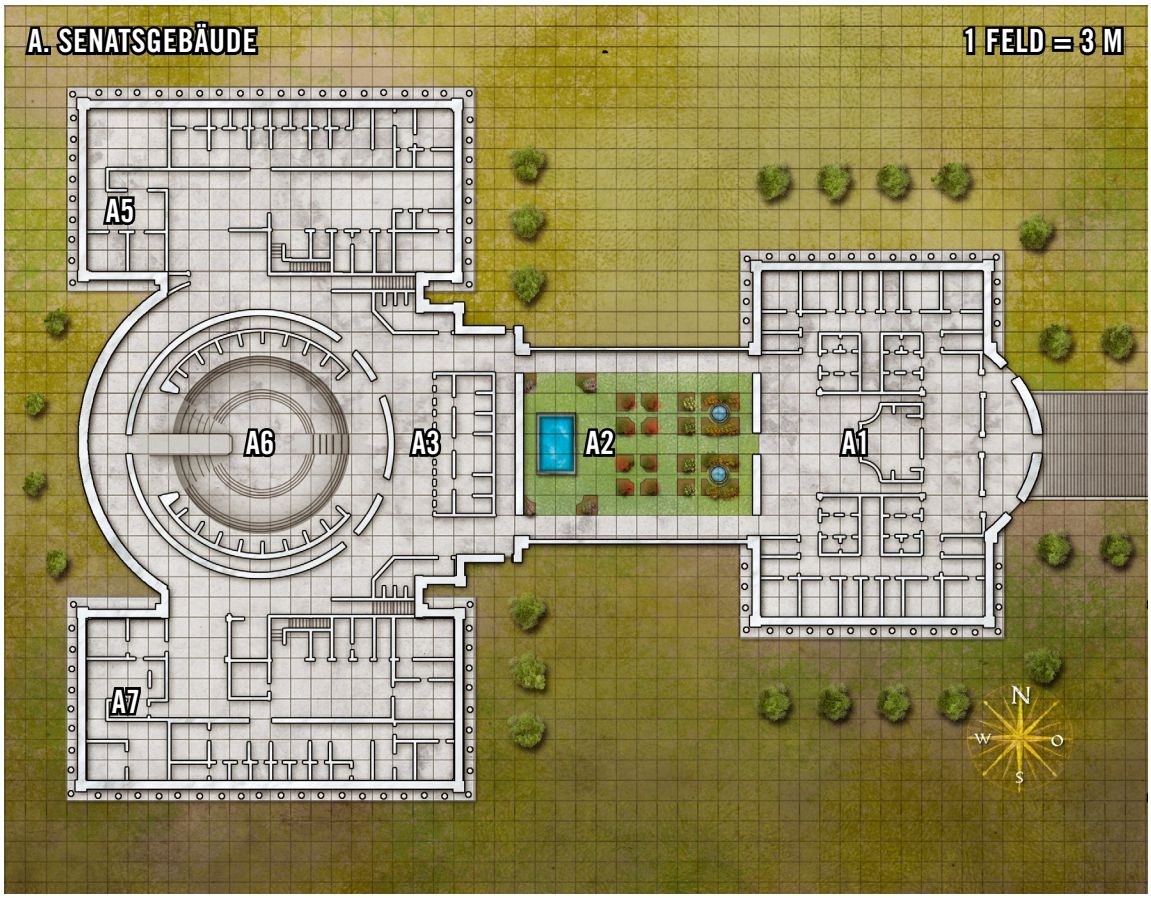
A1. Halle der Triumphe

Diese Galerie im Eingangsbereich feiert Taldors zahlreiche militärische und politische Ruhmestaten. Banner und Trophäen stehen und hängen entlang der Wände, manche offen, andere in kunstvollen Glasvitrinen, während Rüstungsständer und andere Vitrinen zahllose Artefakte präsentieren, die einst großen Helden und Soldaten gehörten. Ein Dutzend Kämpfer der Taldanischen Phalanx steht in Habacht als zeremonielle Ehrengarde für den Senat bereit und fungiert zudem als Auskunftsgeber für einige Ausstellungsstücke.

Anwesende NSC: Hoher Stratege Maxillar Pythareus.

Einflusswurffertigkeiten: Magischen Gegenstand benutzen SG 11, Schätzen SG 11, Wahrnehmung SG 14, Wissen (Adel oder Geschichte) SG 12 oder Zauberkraft SG 14

Schwellenwert 1 (10 Punkte): Bei Erreichen dieser Schwelle äußert sich ein Gast zur Geschichte einer Armbrust in einer der Vitrinen: Demnach wurde mit *Stachel der Würde* (siehe Seite 43), während der Feldzüge der Siebten Explorationsarmee ein amoklaufender kellidischer



Kriegsherr ruhmreich niedergestreckt. Im Anschluss wurde die Waffe vor Jahrhunderten hier ausgestellt, ging aber verloren und wurde durch eine Reproduktion ersetzt.

Schwellenwert 2 (20 Punkte): Die für die ausgestellten Antiquitäten zuständige Kuratorin, **Copernia Vau** (RN Menschliche Expertin 6 Mittleren Alters) freut sich über das offenkundige Interesse der SC an Geschichte und bietet ihnen eine kurze Führung durch den angrenzenden Restaurationsraum an, wo Artefakte gesäubert und konserviert werden. Als Teil der Führung bietet sie den SC jeweils eine Flasche *Universelles Lösungsmittel* und *Öl der Zeitlosigkeit* an, damit sie die beschriebenen Techniken auch ein wenig üben können. Solange ein SC Interesse an Copernias Arbeit zeigt, ist sie abgelenkt und der SC mit der Mission Diebstahl erhält einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um Wertsachen aus der Ausstellung zu entwenden.

Wichtige Hinweise: Ein SC mit der Mission Diebstahl muss wenigstens drei der fünf Gegenstände stehlen, die Graf Calhadion Vernisant für den Abend des Empfanges zur Verfügung gestellt hat. Der kunstvolle Seidenfächer (Wert 300 GM) und das Fernrohr (Wert 1.200 GM) sind nichtmagische Gegenstände von historischer Bedeutung. Das Tagebuch gehörte Graf Vernisants Urgroßvater und enthält Aufzeichnungen zu seinen umfassenden Ahnenforschungen, um seine Familie mit dem heroischen Vermächtnis General Arnisants zu verbinden. Das Tagebuch ist nur 100 GM wert, die enthaltenen Einzelheiten und Schriftproben verschaffen allerdings einem Charakter mit der Mission Rufmord einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Sprachenkunde, um Gerüchte in Umlauf zu bringen und zu bestätigen. Die Tartsche ist eine Meisterarbeit. Der verzierte Dolch ist ein *Silberner Dolch +1*, mit dem laut Graf Vernisant einer von General Arnisants Offizieren den Vampir Malageur getötet hat (in Wahrheit wurde der Dolch von dieser ungeheuerlich reichen Familie nie zu etwas anderem als ein Brieföffner verwendet).

Ein SC mit der Mission Spion sollte sich bemühen, in diesem Bereich in der Nähe des Hohen Strategen zu bleiben.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP bei Erreichen des ersten Schwellenwertes und mit weiteren 200 EP bei Erreichen des zweiten Schwellenwertes.

A2. Außenbereich

Atemberaubende Gärten umgeben das Senatsgebäude. Von niedrigen Eisenzäunen voneinander getrennte Terrassen, koordinierte militärische Darbietungen und sogar ein improvisierter Zoo aus importierten Tieren und Magischen Bestien füllen die wenigen freien Flecken hier. Es gibt sogar einen kleinen Bienenstock, dessen Bewohner geschäftig die exotischen Blumen bestäuben und Honig für die Küche des Senats herstellen. Viele der älteren Adeligen gehen hier in den Pausen zwischen Zeremonien gern spazieren.

Anwesende NSC: Die Edle Gloriana Morilla und Prinzessin Eutropia.

Einflusswurffertigkeiten: Auftreten (Gesang, Blas-, Saiten-, Schlag- oder Tasteninstrumente) SG 12, Mit Tieren umgehen SG 11, Wissen (Baukunst, Lokales oder Natur) SG 14.

Schwellenwert 1 (15 Punkte): Die SC haben sich hinreichend genug in die politische Szene hineingegraben, dass man in ihrer Nähe keine Zurückhaltung mehr übt. Jeder SC erfährt augenblicklich, mit welcher Fertigkeit er einen NSC seiner Wahl beeinflussen kann.

Schwellenwert 2 (30 Punkte): Bei Erreichen dieser Schwelle haben sich die SC hinreichend unter die Anwesenden gemischt, um von der taldanischen Elite wiedererkannt und als unterhaltsam eingestuft zu werden. Jeder SC erhält einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern, um NSC in Teil 1 des 1. Kapitels zu beeinflussen.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP bei Erreichen des ersten Schwellenwertes und mit weiteren 400 EP bei Erreichen des zweiten Schwellenwertes.

A3. Kaisersaal

Dieser Versammlungsraum vor der Senatskammer ist dem Kaiser vorbehalten und enthält zahllose Statuen und Gemälde früherer Großfürsten. Die Kammern werden zwar offiziell vom Kaiser genutzt, allerdings hat bisher kein Großfürst hier ein Büro unterhalten, so dass sie aufgrund stiller Übereinkunft jedem für Treffen zur Verfügung stehen.

Während des Abends kommen hier verschiedene Leute zusammen, um unter vier (oder auch sechs oder acht) Augen Absprachen zu treffen. Ferner können sich die SC hier treffen und sich austauschen.

A4. Galerie

Vom ersten Stock des Senatsgebäudes aus (nicht auf der Karte des Gebäudes enthalten) kann man das Geschehen im Erdgeschoss beobachten. Verschlossene Türen führen in die entlang der Außenwände liegenden Büros diverser Senatoren. Die gewundenen Gänge zu und zwischen den Büros stehen normalerweise nur adeligen Beobachtern und den Sekretären und Helfern der Senatoren offen. Während des Empfanges werden auf der Galerie die Kinder verschiedener Adeliger auf den Balkonen mit extravaganten Darbietungen unterhalten.

Anwesende NSC: Gräfin Abriella Pace und die Fantabulöse Wyssilka.

Einflusswurffertigkeiten: Akrobatik SG 14, Auftreten (Komödie, Schauspielkunst oder Tanzen) SG 12, Fingerfertigkeit SG 14 oder Verkleiden SG 14.

Schwellenwert 1 (15 Punkte): Indem die SC von den Balkonen der Galerie die Menge unten beobachten, erkennen sie allgemeine Bewegungsmuster, so dass sie sich fortan schneller im Gebäude voran bewegen können. Die Anzahl der Gesellschaftsrunden zwischen den folgenden Ereignissen steigt jeweils um 1, solange der Zeitabstand wenigstens ohnehin 1 Gesellschaftsrunde beträgt. Ein SC mit der Mission Ordonnanz erlangt einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe und Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, um sich durch das Erdgeschoss zu bewegen (sollten die SC zudem den 1. Schwellenwert im Bereich der Bediensteten erreichen, können die SC sich sogar frei bewegen und müssen gar keine Würfe mehr ablegen).

Schwellenwert 2 (30 Punkte): Die SC tragen eine Reihe von Geschenken dankbarer Eltern zusammen, darunter 238 GM, eine Flasche bestens Brandweins (Wert 75 GM) und einen *Zauberstab: Pracht des Adlers* (5 Ladungen) von einem besonders passiv-aggressiven Grafen.

Wichtige Hinweise: Ein SC mit der Mission Auskundschaften muss in Erfahrung bringen, wie es um Gräfin Paces Treue steht, allerdings spricht diese erst über solche Dinge, wenn wenigstens ein SC sie wenigstens ein Mal beeinflusst hat.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP bei Erreichen des ersten Schwellenwertes und mit weiteren 400 EP bei Erreichen des zweiten Schwellenwertes.

A5. Kaiserliches Archiv

Das Kaiserliche Archiv wäre Golarions größte Sammlung niedergeschriebenen Wissens, hätte man nur einen Funken Sorgfalt in seine Erhaltung investiert. Die Jahrhunderte, in denen die dafür vorgesehenen Geldmittel anderweitig genutzt wurden und mit Genehmigung des Senats „delikate Informationen“ entfernt wurden, haben jedoch den einst makellosen Ruf des Archivs zerstört. Die umfangreiche Bibliothek fungiert nun als Lagerplatz für die Protokolle des Senats, Bücher in fragwürdigem Erhaltungszustand und genealogische Aufzeichnungen, welche Adelige einsehen können, denen all dies aber im Grunde ziemlich egal ist. Während des Großen Tages des Aufstiegs finden sich hier aufsteigende Adelige und hoffnungsvolle Höflinge ein, um mit ihrem Wissen zur taldanischen Geschichte anzugeben.

Anwesende NSC: Herzog Leonard Centimus.

Einflusswurffertigkeiten: Beruf (Bibliothekar oder Schreiber) SG 11, Heimlichkeit SG 14, Sprachenkunde SG 11 oder Wissen (Arkanes, Geographie oder Geschichte) SG 14.

Schwellenwert 1 (10 Punkte): Während die SC sich hier unter die Menge mischen, führt ein Führer eine Gruppe Adeliger zu einer alten Blaupause der Baupläne des Senatsgebäudes und erklärt, dass das heutige Gebäude auf den Ruinen mehrerer Vorgängerbauten stehe. Um die Aufmerksamkeit der Menge zu erhalten, beschreibt der Führer, dass auf mehreren dieser alten Ebenen absichtlich Arbeiter eingemauert wurden als grimme Belohnung der damaligen Adeligen. Dieses Wissen verleiht den SC Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Initiativewürfe hinsichtlich Eingemauerten (z.B. in Bereich **C1**; siehe auch das Bestiarium).

Schwellenwert 2 (20 Punkte): Das Interesse der SC an der taldanischen Geschichte fällt Bibliothekar **Pabrus Telecoum** (N Alter Menschlicher Experte 4) auf, welcher ihnen ein zerlesenes und eselsohriges Tagebuch anbietet, welches als nicht restaurierbar betrachtet wird. Der Text ist die irgendwie faszinierende Geschichte einer jungen Magierin, die vor gut 250 Jahren das Familiengeschäft in Cassomir geerbt hat. Weite Teile fehlen aber oder tragen Wasserschäden – dafür klemmt hinten im Einband eine Schriftrolle mit den Zaubern *Flammenkugel, Hypnose, Seil beleben, Spinnennetz* und *Verschwimmen.*

Wichtige Hinweise: Ein SC mit der Mission Auskundschaften muss Herzog Centimus‘ Position zur Erbfolgeregelung in Erfahrung bringen, allerdings äußert sich der distanzierte Edelmann nicht bereitwillig zu Fragen der Politik, da er weiß, dass seine von Feinheiten geprägten Ansichten andere meist abschrecken. Wenigs-

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

tens ein SC muss ihn daher wenigstens ein Mal erfolgreich beeinflusst haben.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP bei Erreichen des ersten Schwellenwertes und mit weiteren 200 EP bei Erreichen des zweiten Schwellenwertes.

A6. Senatssaal

Dieser große, kreisrunde Saal steht normalerweise nur Senatoren und ihren Ordonnanzen offen. Während des Großen Tages des Aufstiegs können ihn auch ausgewählte Gäste betreten, so dass zahlreiche adelige Möchtegern-Senatoren hineinhuschen, um für ein paar Augenblicke Machtfantasien auszuleben, lebhafte Debatten zu bestreiten oder so zu tun, als würden sie Gesetze erlassen.

Anwesende NSC: Baron Nicolaus Okerra und Kalbio von Munterbach.

Einflusswurffertigkeiten: Auftreten (Redekunst) SG 12, Beruf (Anwalt oder Buchhalter) SG 11, Bluffen SG 14, Motiv erkennen SG 14 oder Wissen (Adel, Lokales oder Religion) SG 12.

Schwellenwert 1 (10 Punkte): Die SC beteiligen sich erfolgreich an einer der vielen Debatten in diesem Bereich. Zu den Themen gehört die Rechtmäßigkeit der allein männlichen Thronfolge und anderer traditioneller Institutionen in dem die Taten früherer adeliger Anführer bewertet werden. Indem die SC sich beweisen, können die SC eine der in diesem Bereich aufgeführten Einflussfertigkeiten auch in einem anderen Bereich des Senatsgebäudes nutzen, wo die fragliche Fertigkeit normalerweise nicht zur Anwendung käme.

Schwellenwert 2 (20 Punkte): Ein SC gewinnt eine Debatte gegen einen besonders abscheulichen jungen Politiker – sehr zur Unterhaltung des nahen Richters **Dartist Mercenian** (RN Halb-Elfischer Adeliger 6), welcher dem SC als Zeichen der Gunst seiner Familie einen Goldring mit dem Wappen des Hauses Mercenian anbietet (Wert 300 GM).

Wichtige Hinweise: Ein PC mit der Mission Politisches Muskelspiel wird den hier anwesenden Baron Okerra beeinflussen wollen.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP bei Erreichen des ersten Schwellenwertes und mit weiteren 200 EP bei Erreichen des zweiten Schwellenwertes.

A7. Bedienstetenbereich

Mehrere versteckte Gänge führen durch das Senatsgebäude, so dass Bedienstete kommen und gehen können, ohne die versammelten Politiker zu stören. Dieser Bereich enthält die Lagerräume, Werkstätten und den Küchentrakt und von hier strömt die kleine Armee der Angestellten aus, um die Fassade der Pracht zu erhalten. Selbst in diesem Bereich, der nie für die Augen des Adels gedacht war, ist alles von außerordentlicher Qualität, jedoch ist die Vergoldung an den meisten Ecken fast abgerieben und tragen kunstfertig hergestellte Möbelstücke Spuren billiger Ausbesserungen und Reparaturen.

Anwesende NSC: Keine.

Einflusswurffertigkeiten: Beruf (Bäcker, Gastwirt, Koch, Schlachter oder Lastenträger) SG 11, Einschüchtern SG 12, Handwerk (Alchemie, Bildhauerei, Schmuck, Steinmetz oder Tischlerei) SG 12, Heilkunde SG 15 oder Motiv erkennen SG 15.

Schwellenwert 1 (10 Punkte): Die SC gewinnen einiges an Ruf, da sie die Bediensteten gut behandeln, so sie an der Gerüchteküche teilhaben können. Die SC erfahren die Schwäche eines am Empfang teilnehmenden NSC. SC mit der Mission Ordonnanz können erfahren, wie sie mittels der Dienstbotengänge sich effizienter im Gebäude fortbewegen können; dies verschafft ihnen einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe und Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, um Botschaften zu überbringen (sollten die SC zudem den 1. Schwellenwert im Bereich der Galerie erreichen, können die SC sich sogar frei bewegen und müssen gar keine Würfe mehr ablegen).

Schwellenwert 2 (20 Punkte): Die SC hinterlassen bei den Bediensteten des Senatsgebäudes einen bleibenden positiven Eindruck. Die Chefköchin **Dedrien Nos** (N Menschliche Bürgerliche 8) wünscht ihnen Glück bei ihren politischen Bestrebungen und schenkt ihnen zwei *Tränke: Gift verzögern*, falls andere sie einmal weniger gut leiden können sollten.

Wichtige Hinweise: Ein SC mit der Mission Sabotage muss die von der Losachtfamilie für den Empfang gespendete teure Flasche edelsten Weines finden und sabotieren, ohne Spuren zu hinterlassen. Die Bediensteten hier sind die ungesunden Streiche und Schandtaten des Adels gewohnt und schauen fort, so den SC ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 14 gelingt – sollten die SC den 1. Schwellenwert hier erreicht haben, ist kein Fertigkeitswurf nötig

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP bei Erreichen des ersten Schwellenwertes und mit weiteren 200 EP bei Erreichen des zweiten Schwellenwertes.

EREIGNISSE IM SENATSGEBÄUDE

Der folgende Abschnitt präsentiert die Ereignisse am Abend des Großen Tages des Aufstiegs im Senatsgebäude während des Empfangs des Senats. Für dich ist dies im Grunde eine Zeitlinie, um den Empfang durchzuspielen. Jedes Ereignis benennt die Anzahl der Gesellschaftsrunden, welche die SC im Anschluss haben, um wichtige NSC und die verschiedenen Bereiche des Senatsgebäudes zu beeinflussen. Diese Ereignisse unterbrechen den normalen Verlauf von Gesellschaftsrunden und stellen einzigartige Begegnungen für die SC dar, an denen sie im Laufe des Abenteuers teilnehmen können.

Ereignis 1: Die Warteschlange

Während Senatoren ohne Umschweife das Senatsgebäude betreten können, ist der Einlass für Sekretäre, Helfer, Bedienstete und andere Teilnehmer lang und zäh. Die SC finden sich in einer langen Schlange aus Ordonnanzen, Kleinadeligen und diversen anderen Leuten wieder, die als „nützlich für wichtige Leute“ eingestuft wurden. Die Schlange bewegt sich nur schneckenhaft langsam voran

und es dauert mehrere Stunden, bis die SC endlich das andere Ende am Fuß der Treppe zum Senat erreichen. Derweil versuchen mehrere Dutzend übereifrige Händler den SC und anderen Wartenden diverse Waren zu verkaufen – hauptsächlich taldanische Flaggen und nachgemachte historische Erinnerungsstücke. Andere in der Schlange beginnen über das Warten zu schimpfen und zu jammern und verkünden, wie wichtig sie seien und wen sie alles kennen würden. – Kurzum, das Ganze ist sehr ermüdend.

Nachdem die SC etwa die halbe Strecke zum Einlass hinter sich gebracht haben, erscheint **Kathann Zalar** (N Vischkanya[ABR III]-Schurkin 5/Löwenklinge[AINT 7]). Als Angehörige der verborgen arbeitenden Löwenklingen tritt Kathann als eine der humorlosen Inspektoren auf, die kreuz und quer durch die Schlange marschieren. Dabei verbirgt sie mittels Schminke ihre Abstammung, um als Mensch aus Vudra durchzugehen. Sie holt die SC aus der Schlange und verlangt, dass sie ihr zu einer Inspektion am Fuß der Treppe zum Senatsgebäude folgen.

Möglicherweise macht diese Inspektion die SC nervös. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20, erkennt er, dass die SC nicht zufällig ausgesucht wurden – folglich hat Kathann ein offenkundiges Interesse an den SC. Ein SC, der Kathann befragen oder mit ihr verhandeln will, beeindruckt sie wenig – fernab der Schlange nennt sie als Geste des Respektes aber ihren Namen und erklärt, dass man eine „gemeinsame Freundin" habe. Die Spionin gehört zu Martellas Verbündeten, sagt dies aber nicht offen. Ebenso gibt sie sich nicht als Angehörige der Löwenklingen zu erkennen, sondern gibt sich als Mitglied der Senatswache aus – was gar nicht so gelogen ist.

Die Inspektion dauert nicht lange, da Kathann nur einen schnellen Blick auf die SC wirft. Sollte sie gefährliche Ausrüstungsgegenstände wie Alchemistenbomben oder Gifte identifizieren, gibt sie den fraglichen SC ein paar Ratschläge, wie sie diese Dinge besser verbergen können; dies verschafft ihnen einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um die Gegenstände für den Rest des Abends zu verbergen. Dann bringt sie sie zur Spitze der Warteschlange.

Ereignis 2: Zufällige Begegnungen

Sowie Kathann ihre Inspektion vollendet und die SC zur Spitze der Warteschlange gebracht hat, können die SC die einhundert weißen Marmorstufen zum Senatsgebäude hinaufsteigen. Hunderte Adelige, Ordonnanzen und zu Besuch weilende Würdenträger tummeln sich im Senatsgebäude und außerhalb seiner Mauern.

Nutze dieses Ereignis als Gelegenheit, damit die Spieler einen Überblick über die diversen Bereiche und wichtigen Personen in diesem Teil des Kapitels erhalten. Lies dir noch ein Mal die einzelnen Bereichsbeschreibungen durch – auch die jener Gebäudeteile, die den SC gegenwärtig nicht offenstehen. Ebenfalls solltest du eine Liste führen, wo sich die wichtigen Persönlichkeiten herumtreiben.

Ansonsten behandle dieses Ereignis als eine Gesellschaftsrunde, in welcher die SC sich entscheiden können, einen bestimmten Bereich zu beeinflussen. Die wichtigen NSC sind gegenwärtig alle mit Speichelleckern und angesichts der anstehenden Wahl mit Senatsangelegenheiten beschäftigt, so dass die SC sie nicht beeinflussen können.

Ereignis 3: Eutropias Ansprache

Dieses Ereignis findet im Außenbereich des Senatsgebäudes (Bereich **A2**) statt. Da die Menge hierhin strebt, sollten die SC erkennen, dass hier etwas Wichtiges bevorsteht.

Dutzende von Senatoren, Gratulanten und Schaulustigen sammeln sich um die gerade eingetroffene Prinzessin Eutropia Stavian, welche sich unbemerkt und unangekündigt auf den Empfang geschlichen hat. Wenn die SC hier eintreffen, hat die Prinzessin bereits eine große Menge aus mehreren Dutzend Adeligen angezogen.

Die Edle Gloriana Morilla klopft hörbar gegen ihr Glas und erklärt, dass Prinzessin Eutropia gern etwas sagen würde. Daraufhin weicht die Menge etwas zurück und Gloriana hilft der Prinzessin, auf das steinerne Geländer rund um den Garten zu steigen, so dass man sie über die Menge hinweg sehen und hören kann.

„Meine lieben Freunde, Kollegen und versammelten Feinde, es ist wundervoll, euch alle in euren besten Kleidern unter den wunderschönen Sternen heute Abend zu sehen. Mit etwas Glück wird sich heute nur das Wetter weigern sich zu ändern.

Wir sind zusammengekommen, um Meister Kalbio von Munterbach für sein Können und seine Dienste an unserem ruhmreichen Kaiserreich zu ehren, einen Meisterhandwerker, Künstler und wahren Patrioten. Meister Kalbio demonstriert, dass ein Herz unabhängig von den Umständen der Geburt edel sein kann. Und auch wenn es voreilig scheinen mag, möchte ich Euch als erste gratulieren, Edler Kalbio, dass Ihr heute Abend in den Adelsstand erhoben werdet, und Euch innerhalb Taldors Adel willkommen heißen.

Wir sind aber auch zusammengekommen, um über Staatsangelegenheiten zu sprechen. So wie der Aufstieg uns daran erinnert, dass unser ruhmreiches Kaiserreich stets Ausschau halten muss, um die Größe seiner Führungsspitze zu erneuern, müssen wir uns den Rest der Welt ansehen und erkennen, wie sie sich verändert hat. Die Nationen, welche unser Kaiserreich hervorgebracht hat – Andoran, Cheliax, Finismur -, sind stark geworden, indem sie die von uns geerbten, großen Traditionen hinterfragt und übernommen haben, welche für diese neue Welt von Bedeutung sind, während sie die, welche sie zurückgehalten haben, aufgaben. Und auch dies tun wir, an eben diesem Abend, indem wir eine der ältesten Traditionen Taldors hinterfragen und auf den Prüfstand stellen – die allein auf Männer beschränkte Thronfolge -, um zu bestimmen, ob sie uns von dem Ruhm und der Stabilität fernhält, welche unsere abtrünnigen Kinder gefunden haben.

Heute Abend geht es nicht um eine Person oder eine Stimme im Senat. Es geht um die Nation, welche wir lieben. Es gilt sicherzustellen, dass unsere Nation nicht hinter dem Fortschritt zurückbleibt. Wir sind die Erben des mächtigen Azlant. Und wir müssen zusammenarbeiten, um nicht das Schicksal dieses untergegangenen Reiches zu teilen. Taldor hält Stand!

Eutropia beendet ihre Ansprache. Sie springt vom Geländer und ist plötzlich von Unterstützern und Kritikern wieder umringt. Die SC haben allerdings andere Probleme.

Stechende Unterbrechungen: Während der Rede löst sich einer der Bediensteten von den übrigen und wendet sich dem Bienenstock am Rand des Hofes zu. Dabei han-

delt es sich um drei hölzerne Kisten mit jeweils einem kleinen Stock, dessen Bewohner die verschiedenen exotischen Pflanzen im Garten bestäuben und exquisiten Honig für die Küche des Senats herstellen. Ein SC bemerkt den Bediensteten mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 13; gelingt der Wurf gegen SG 18, erkennt man zudem, dass er einen seltsam farbigen alchemistischen scheibenförmigen Gegenstand dabei hat.

Einer von Eutropias unbedeutenderen politischen Gegnern hat einen seiner Leute angewiesen, einem der Kellner die Scheibe zu übergeben und ihn anzuweisen, sie nahe dem Bienenstock zu platzieren. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Natur) gegen SG 15, erkennt er, dass die Scheibe einen Geruch abgibt, welcher Bienen in Aufregung versetzt. Sollte der Kellner darüber informiert werden oder die SC ihn auffordern innezuhalten, widerspricht er nicht und kommt der Aufforderung sofort nach.

Andernfalls platziert er wie angewiesen die Duftscheibe nahe der Bienen und kehrt dann ins Senatsgebäude zurück, um seinen sonstigen Aufgaben nachzugehen. Eine Minute später beginnen die Kisten zu erzittern, da die Bienen darin gegen die Innenseiten fliegen. Kurz darauf fällt die erste Kiste auseinander und folgen die beiden anderen. Der gewaltige Schwarm verursacht sofort Panik bei der Menge. Sofern die SC nicht bereits Bereich **A2** verlassen haben, müssen sie jeder einen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen; misslingt einem SC dieser Rettungswurf, erleidet er 1W6 Schadenspunkte durch Bienenstiche und die trampelnde Menge.

Entwicklung: Ein SC, der sich aufmacht, um den Kellner aufzuhalten, erleidet einen Malus von -2 auf Einflusswürfe in den nächsten 2 Gesellschaftsrunden, da sein Entfernen von der Ansprache bemerkt wird – auch wenn er damit eine kleine Katastrophe abwendet. Der Kellner kann nur berichten, dass einer der Taldanischen Phalanxsoldaten in Bereich **A1** ihn beauftragt habe, die Scheibe zu den Bienen zu bringen, da ihr Geruch sie für den Abend beruhigen würde, so dass es nicht zu Zwischenfällen käme. Der Kellner kann aber die fragliche Wache nicht identifizieren und scheint völlig fertig zu sein.

Falls die SC den Kellner nicht bemerken oder ihn nicht aufhalten, wird der Außenbereich für 6 Gesellschaftsrunden geschlossen, während Sicherheitsbeauftragte ausrücken, um das von den ausschwärmenden Bienen und der Flucht der Menge verursachte Chaos aufzuräumen. Während dieser Zeit sind die normalerweise in diesem Bereich befindlichen NSC unzugänglich.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP, wenn sie verhindern, dass der Bienenschwarm Eutropias Rede ruiniert.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben 4 Gesellschaftsrunden bis zum Beginn des nächsten Ereignisses.

Ereignis 4: Angetreten!

Martella Losacht kontaktiert die SC mittels ihres *Senatorenabzeichens* und bittet sie zu sich auf die Galerie. Wenn die SC eintreffen, applaudiert sie gerade grinsend einem der Jongleure, sammelt sich aber rasch und gibt sich wieder geheimnisvoll, sowie sie bemerkt, dass sie beobachtet wird. Sie hat einen kleinen Treffpunkt auf der Galerie in Form von Stühlen und einer großen Kanne Kaffee angelegt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerkt ein SC, dass Martella ihre Messinggrille auf dem nahen Geländer platziert hat.

Martella nutzt diesen ruhigen Moment, um sich über die Fortschritte der SC zu informieren und nachzuhaken, ob sie irgendwelche Informationen benötigen. Du kannst bei dieser Begegnung die bisherigen Auswirkungen der Bemühungen der SC erörtern, da Martella gut beobachten konnte, wie sehr die SC in den verschiedenen Bereichen von den diversen NSC bemerkt wurden und wie gut die SC angekommen sind. Sie rät davon ab, mit NSC oder Bereichen weiter zu interagieren, welche bereits vollständig beeinflusst wurden oder wo der maximale Schwellenwert erreicht wurde.

Ehe aber die SC wieder aufbrechen, um ihren Missionen und sonstigen Anliegen nachzugehen, fügt Martella das Folgende hinzu:

„Ich habe euch nicht nur hierhergebeten, um euch über die Schultern zu schauen. Es gibt da eine junge Dame – Malphene Trant, die Tochter von Senator Trant. Sie ist, gelinde gesagt, ein übellauniges, selbstverliebtes Aas, welches gern Schwächere niedermacht. Sollte sie hier sein, ist sie wahrscheinlich dabei, einen oder mehrere der dienstjüngeren Senatoren einzuschüchtern, um sie auf die Linie ihres Vaters zu bringen. Wenn ihr nach ihr Ausschau halten könntet und… in aller Stille dazwischengeht, sollte sie derartiges versuchen, wäre ich sehr dankbar.

Malphene hält sich die nächsten 3 Runden in der Halle der Triumphe auf und nimmt sich dann tatsächlich einen der unerfahreneren Senatoren vor – siehe **Ereignis 5**.

Entwicklung: Sollte ein SC sich für Martellas mechanische Grillen interessieren, erklärt sie, dass die kleinen Spielereien ein sanftes Summen erzeugen, welches das Belauschen von Gesprächen erschwert. Da sie aber auch frustrierend schwierig zu bauen sind, zögert sie, sich von ihnen zu trennen. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 18 kann ein SC Martella überreden, sich von einer ihrer beiden Grillen zu trennen, so dass die SC sich unterhalten - und sogar kämpfen – können, ohne dass man sie belauscht (siehe Kasten auf Seite 31).

Gesellschaftsrunden: Die SC haben 3 Gesellschaftsrunden bis zum nächsten Ereignis.

Ereignis 5: Abweichler (HG 2)

Wie von Martella vorhergesagt, kommt Malphene Trant schließlich mit ein paar ihrer Speichellecker auf die Galerie, nimmt den jungen Senator Dou mit ihnen in die Zange und stößt ihn in den Beldam II.-Warteraum. So die SC Malphene wie gebeten im Auge behalten haben, sehen sie dies automatisch. Das Einkreisen geht zu schnell um einzugreifen, allerdings erhalten SC, die es beobachten konnten, einen Situationsbonus von +2 auf ihre Initiativewürfe, wenn sie Malphene aufhalten wollen. SC, welche Malphene nicht beschatten, sich aber auf der Galerie oder in der Halle der Triumphe aufhalten, können einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ablegen, um das Geschehen zu bemerken. Ansonsten alarmiert Martella die SC über die *Ordonnazabzeichen*.

Der Beldam II.-Warteraum liegt im Obergeschoss des Senatsgebäudes und grenzt an die Galerie (Bereich **A4**) an. Jeder Dienstbote und jede Wache im Gebäude kann den SC den Weg weisen. Der Raum misst 9 m x 9 m, der Boden besteht aus prächtigem weißem Marmor und die Wände

sind holzgetäfelt. Das Schmuckstück des Raumes ist ein 3 m breites Fenster mit vergoldetem Rahmen, durch welches man einen wunderbaren Blick auf die Stadt hat. Über den Raum verteilt stehen Tische und Stühle.

Kreaturen: Die Edle Malphene Trant ist eine große, breitschultrige, athletische junge Frau. Obwohl sie vor kurzem als junge Dame von Stand in die opparer Gesellschaft eingeführt wurde, nutzt sie immer noch nur zu gern ihre Größe und Stärke, um die politischen Rivalen ihres Vaters einzuschüchtern. Ihr heutiges Ziel ist der junge Senator Amadorian Dou, welcher zu den zögerlichen Verbündeten von Senator Trant gehört hat, bis Martella ihn dazu bringen konnte, sich gegen die allein männliche Thronfolge auszusprechen. Im Gegenzug bat der alte Trant seine Tochter und einige ihrer jungen Freunde aus der Oberschicht, den jungen Mann ein wenig zu erschrecken, ihn vielleicht etwas durchzuschütteln und so seinen Gehorsam wiederherzustellen. Die Trantfamilie stammt aus der Weißmarkpräfektur und ihre Angehörigen sind rasch dabei, auf die von Qadira ausgehende Bedrohung hinzuweisen, um die Kontrolle über ihre Ländereien zu behalten. Im Grunde ist es ihnen egal, ob Frauen mehr Rechte erhalten sollten oder nicht, jedoch entspringt ihr Einfluss größtenteils dem Umstand, dass sie den streng traditionellen Maxillar Pythareus unterstützen.

Malphene verbringt mehrere Minuten damit, Senator Dou zu belästigen, ehe sie anfängt, ihn herum zu schubsen, so dass die SC Zeit haben, sich zu sammeln. Sollte sie gestört werden, reagiert sie zornig und befiehlt den „Laufburschen“ zu verschwinden, dabei macht es ihr besonders große Freude offensichtliche Angehörige der Mittel- oder Unterschicht herunterzuputzen. Trant wird von drei befreundeten Adeligen begleitet, allesamt gelangweilte Burschen, welche gewöhnt sind, andere mit ihrem Rang und Namen zum Zittern zu bringen. Sie hat sich mit diesen wunderbaren Sprösslingen opparer Adelsfamilien angefreundet, ehe sie ihr gesellschaftliches Debüt hatte. Die drei stimmen rasch in Malphenes Hohn ein, um ihre Gunst zu erringen.

Das Ziel der SC besteht hier darin, die Freifrau Trant davon abzuhalten, anderen nachzustellen. Dies ist schwieriger, als es klingt, da Trant sehr zornig und zudem angetrunken ist. Um sie zu beruhigen, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 erforderlich – gelingt dies nicht, setzt sich das adelige Fräulein die Fäuste schwingend in Bewegung, um die SC zu verprügeln. Auch ihre Speichellecker setzen die Fäuste ein. Sollten die SC Waffen ziehen oder Zauber wirken, ziehen auch die jungen Adeligen ihre Waffen.

MESSINGGRILLE

Diese elegante mechanische Grille besteht aus Messing und Dunkelholz. In ihrem Rücken steckt ein Schlüssel zum Aufziehen. Diese clevere Erfindung geht auf die Edle Martella Losacht zurück und soll das Belauschen von Gesprächen unterbinden.

MESSINGGRILLE		**PREIS** 300 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Wird der Mechanismus eine Volle Aktion lang aufgezogen, klickt und zirpt die Grille leise für 2 Minuten. Diese Geräusche sind in der Regel zu subtil um aufzufallen, verzerren aber Sprache und andere Töne in der Nähe. Innerhalb von 1,50 m Entfernung zur Grille kann man einander problemlos verstehen, jenseits dieses Wirkungsbereiches unterliegen Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Belauschen einer Unterhaltung im Wirkungsbereich einem Malus von -5.

Sollte die Messinggrille an einer Tür befestigt werden, gilt dieser Malus stattdessen bei Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung, um Geräusche durch die Tür zu hören.

FREIFRAU MALPHENE TRANT — HG 1/2

EP 200

Menschliche Kämpferin (Wissenswächterin[AKO]) 1
CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Rüstung)
TP 13 (1W10+3)
REF +0, **WIL** +1, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +3 (1W3+2 Nichttödlich) oder Langschwert [Meisterarbeit] +4 (1W8+2/19–20)

TAKTIK

Im Kampf Trant greift mit den Fäusten an, da sie Leute lieber zusammenschlägt und aufmischt, statt sie zu töten. Sie zieht ihr Familienschwert erst, wenn die SC zuerst ihre Waffen ziehen.
Moral Trant ergibt sich und erklärt sich bereit, leise zu verschwinden, wenn alle ihre Begleiter am Boden liegen; andernfalls kämpft sie bis zur Bewusstlosigkeit.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 13
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 13
Talente Beredsamkeit, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wachsamkeit
Fertigkeiten Diplomatie +4, Einschüchtern +7, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +3, Wissen (Adel, Geschichte) +4
Sprachen Gemeinsprache
Sonstige Ausrüstung Waffenrock, Langschwert [Meisterarbeit], *Ordonnanzabzeichen*, Mulibros-Tinktur[AKO], Kleidung einer Adeligen, 70 GM

SPEICHELLECKER (3) — HG 1/3

EP 135

Menschlicher Adeliger 1
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Rüstung)
TP 6 (1W8+2)
REF +0, **WIL** +2, **ZÄH** +1

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenlos +1 (1W3+1 Nichttödlich) oder Improvisierter Knüppel +1 (1W6+1)

TAKTIK

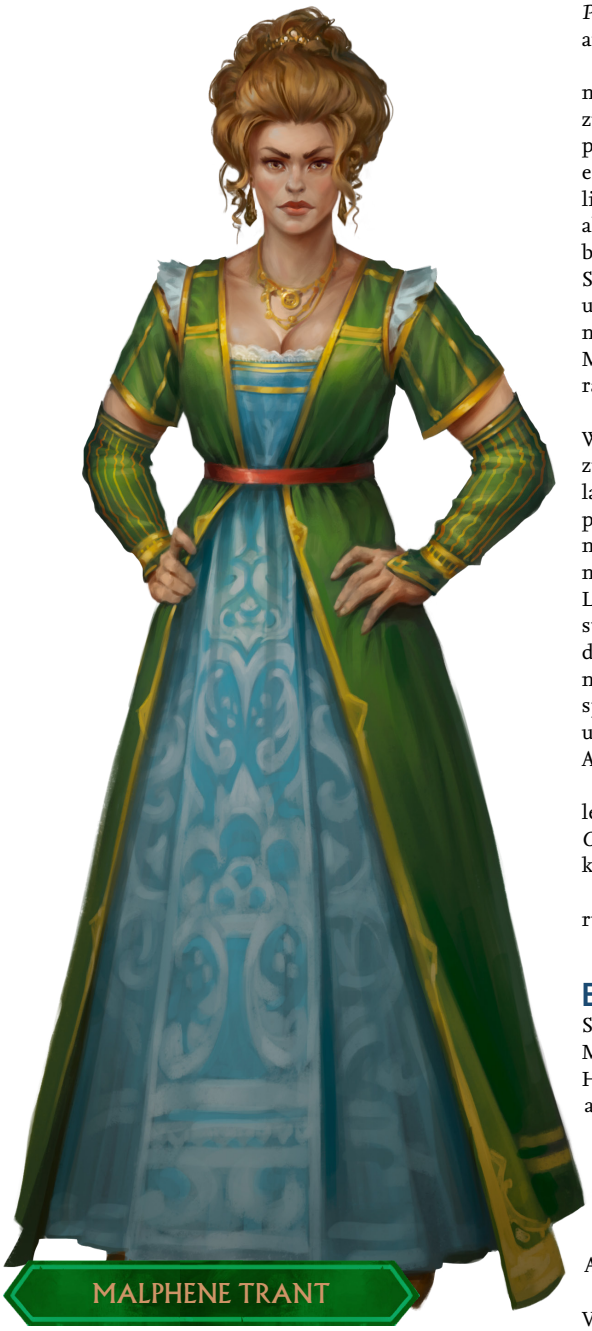
Im Kampf Die Speichellecker beginnen den Kampf mit Versuchen, Gegner zu demoralisieren, und greifen dann mit den Fäusten an. Sollte der Kampf eskalieren, greifen sie sich Stühle und schwingen diese wie Knüppel.

Moral Die Speichellecker kämpfen, bis sie auf 3 TP reduziert werden – dann ergeben sie sich.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 9, **WE** 11, **CH** 10

GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 11



MALPHENE TRANT

Talente Beredsamkeit, Improvisierter Nahkampf

Fertigkeiten Auftreten (Tanzen) +4, Bluffen +4, Diplomatie +2, Einschüchtern +6, Wissen (Adel) +3

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Wappenrock, Kleidung eines Adeligen, billiger Schmuck (Wert 100 GM), 30 GM

Schätze: Wenn Senator Dou schweren Prügeln entkommt, dankt er seinen Rettern von Herzen und bittet sie, am nächsten Morgen in seinem Büro vorbeizukommen, um sich eine Belohnung abzuholen. Dou überlebt die kommenden Ereignisse des Abends. Sollten die SC ihn später aufsuchen, belohnt er sie mit einem *Wachsamen Pillendöschen des Edelmannes*[ARK], auf dass sie in der Zukunft auch einen kleinen Schutzengel dabei haben.

Entwicklung: Sollten die SC zu viel Lärm machen, kommen binnen 1W6 Runden zwei Wachen vorbei. Um diese zu besänftigen ist ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 18 erforderlich. Da die Freifrau Trant eine bekannte lokale Adelige ist, neigen die Wachen natürlich dazu, eher ihrer Version der Geschehnisse zu glauben als den fremden SC (und sollten Trant und ihre Freunde bewusstlos am Boden liegen, nehmen die Wachen das Schlimmste an); dies erhöht den SG des Fertigkeitswurfes um 4. Sollten die SC die Wachen nicht überzeugen können, werden sie in den Bedienstetenbereich eskortiert, bis Martella 2 Gesellschaftsrunden später ihre Freilassung arrangiert.

Zu den Handlungen, welche die Aufmerksamkeit einer Wache erwecken können, gehören Kämpfe angrenzend zur Tür, laute Rufe oder das Wirken von Zaubern mit sehr lauten Effekten, z.B. *Fürchterlicher Lachanfall*. Trotz des potentiellen Blutbades, zu dem es in diesem Raum kommen kann, sollten die Taten der SC hier es ihnen nicht unmöglich machen, sich im Senatsgebäude weiter unter die Leute zu mischen. Sollten die SC Trant und ihre Begleiter still und leise töten, dauert es eine Weile, bis jemand in den Raum schaut und die Leichen entdeckt. Sofern die SC nichts tun, was sie irgendwie belasten könnte, nimmt man später an, dass Trant im Warteraum Zuflucht gesucht hat und dort getötet wurde, nachdem Stavian befohlen hat, alle Anwesenden zu töten – siehe **Ereignis 10** auf Seite 34.

Sollte Malphene den Zusammenstoß mit den SC überleben, treffen die SC sie in Bereich **C2** wieder, da sie ein *Ordonnanzabzeichen* mit sich führt, um mit ihrem Vater zu kommunizieren.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben 3 Gesellschaftsrunden bis zum nächsten Ereignis.

Ereignis 6: Stavians Ankunft

Spät am Abend wird es totenstill im Senatsgebäude. Die Menge teilt sich, als Diener einen roten Teppich durch die Halle der Triumphe und das Erdgeschoss des Gebäudes ausrollen. Großfürst Stavian III. und ein Trupp seiner Ulfengarde sind eingetroffen und steigen gerade die 100 Stufen zum Gebäude hinauf. Die Gäste versammeln sich schnell, um einen Blick auf Taldors Herrscher zu erhaschen, welcher sich aber zügig und geradeausstarrend zum Kaisersaal bewegt, der für den Rest des Abends für die Öffentlichkeit nicht mehr zugänglich ist.

Speziell: Die Ankunft des Großfürsten sorgt unter den Versammelten für einige Unruhe. Maxillar Pythareus zieht

sich ebenfalls in den Kaisersaal zurück, um mit Stavian III. zu konferieren, während Prinzessin Eutropia sich entschuldigt, um vor der zu erwartenden Rede ihres Vaters noch einige Personen unter vier Augen zu treffen. Entsprechend können beide NSC für den Rest des Abenteuers nicht mehr beeinflusst werden

Gesellschaftsrunden: Die SC haben 2 Gesellschaftsrunden bis zum nächsten Ereignis.

Ereignis 7: Leichte Mahlzeit

Nach der Ankunft des Großfürsten stellen die Bediensteten Tische auf, auf welchen sie ein kaltes Buffet platzieren in Form von diversen teuren Käsesorten, Obst, Früchten, Pasteten und Weinen. Andere Dienstboten tragen Tabletts mit entsprechenden Lebensmitteln durch die Menge. Die Nahrung besänftigt die durch Stavians abrupte Ankunft verwirrte Menge, so dass die Konservationen sich bald wieder normalisieren. Es wird leichter sich unter die Leute zu mischen und Kontakt aufzunehmen, da bedeutende Würdenträger in den Schlangen am Buffet stehen und relativ zugänglich sind.

Speziell: Die SC erhalten einen Situationsbonus von +2 auf alle Einflusswürfe, um einen Bereich oder einen NSC zu beeinflussen, da es dank des Buffets leichter fällt, jemandem „ganz zufällig“ zu begegnen.

Zu diesem Zeitpunkt wird eine einhundert Jahre alte Weinflasche zur Verkostung geöffnet, welche die Losachtfamilie spendiert hat. Die Kellner schenken den Senatoren ein. Sofern ein SC mit der Mission Sabotage seinen Auftrag erfolgreich ausgeführt und den Wein verunreinigt hat, reagieren die kostenden Senatoren mit Ekel. Andernfalls äußern sich die Senatoren sehr positiv über den edlen Tropfen und kann die Mission nicht mehr ausgeführt werden.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben 4 Gesellschaftsrunden bis zum nächsten Ereignis.

Ereignis 8: Zusammenkunft des Senats

Endlich kommt der Taldanische Senat zusammen, um über verschiedene Fragen abzustimmen, während Gäste von der Galerie aus zusehen können. Der Senat ist 30 Minuten damit beschäftigt, über Formalitäten und Finanzen zu streiten und abzustimmen, ehe der Moment kommt, auf den ganz Taldor gewartet hat: Wird das ausschließlich auf männliche Erben beschränkte Thronfolgegesetz abgeschafft oder nicht?

Lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

---

6 m unter dem umlaufenden Balkon der Galerie befindet sich der Taldanische Senat, die Regierung des Kaiserreiches. Dutzende Senatoren und ihre Ordonnanzen huschen umher. Die Kakophonie der Stimmen ist fast ohrenbetäubend und es scheint, als würde dieses Geschnatter kein Ende nehmen. Plötzlich schneidet die magisch verstärkte Stimme des Senatssprechers durch den Lärm:

„Ich möchte unsere beobachtenden Gäste bitten, ihre Plätze einzunehmen und Ruhe zu bewahren. Vielen Dank. Wir beginnen nun mit der Abstimmung zu Zusatz Nummer Zweiundzwanzigtausendachtundsiebzig: Abschaffung des uralten Gesetzes der Primogenitur und damit der Vererbung von Vermögen und Adelstiteln allein auf männliche Erben.“

Im Anschluss an diese Erklärung ruft der Sprecher die Senatoren einzeln mit Namen auf und bittet um ihre Abstimmung. Zu Beginn ist die Stimmverteilung recht gleichmäßig. Viele Senatoren enthalten sich. Erst nachdem etwa die Hälfte der Senatoren ihr Votum abgegeben haben, beginnt sich ein Vorteil für Prinzessin Eutropias Vorhaben herauszukristallisieren. Am Ende der Abstimmung haben etwa 60% der anwesenden Senatoren für die Abschaffung des bisherigen Erbrechtes gestimmt. Der Sprecher braucht einen Moment, um seine Haltung zurückzuerlangen, da ihn das Ergebnis offenbar sehr überrascht, vielleicht sogar schockiert, ehe er in einem distanziert-monotonen Tonfall formell den Ausgang der Abstimmung verkündet:

„Das Abstimmungsergebnis für Zusatz Nummer Zweiundzwanzigtausendachtundsiebzig: Abschaffung des uralten Gesetzes der Primogenitur und damit der Vererbung von Vermögen und Adelstiteln allein auf männliche Erben – lautet: Einhundertundsieben Ja-Stimmen, Neunundsiebzig Nein-Stimmen. Der Gesetzeszusatz ist somit verabschiedet. Somit erkennt der Senat Prinzessin Eutropia Stavian I. als neue Erbin der Krone des Erstgeborenen und ersten Thronfolger seit zwanzig Jahren an.“

Nach dieser Verkündung explodiert der Saal regelrecht vor Applaus und verdammenden Schuldzuweisungen. Der Lärm währt mehrere Minuten, bis er endlich nachlässt. Der Sprecher erklärt, dass nun eine nichtöffentliche Protokollierung erfolge, wodurch die Senatskammer für Außenstehende geschlossen wird.

Ereignis 9: Das Letzte Treffen

Nach der Abstimmung ruft Martella Losacht die SC zur einer letzten Besprechung zu sich, während Herolde verkünden, dass Großfürst Stavian seine Ansprache in 30 Minuten halten werde. Das Treffen erfolgt dort, wo die SC Martella zuletzt auf der Galerie getroffen haben.

Nutze diese Gelegenheit, um Martella die zahlreichen Erfolge der SC im Rahmen dieses Teils von Kapitel 1 aufzählen zu lassen. Sofern die meisten SC ihre Missionen erfüllen konnten, gratuliert Martella ihnen zu der guten Arbeit und verspricht nach den Feierlichkeiten weitere Belohnungen. Zum Abschluss erklärt sie, dass sie davon ausgeht, dass Stavian in seiner Rede auf Eutropias Bemühungen, Ansprüche auf die Thronfolge zu erheben, eingehen wird. Die Abstimmung setzt den Großfürsten zwar nicht ab, allerdings hat er aus seiner Ablehnung des Vorhabens keinen Hehl gemacht. Entsprechend glaubt Martella nicht, dass der alternde Kaiser sich mit Kritik an seiner Tochter und Schmähreden zurückhalten dürfte.

Entwicklung: Ehe Martella die SC entlässt, damit sie sich Plätze suchen können, von denen sie der Rede des Großfürsten lauschen können, übergibt Martella ihnen einen Brief, welcher sauber gefaltet und mit Wachs versiegelt ist; in das Wachs ist ein Herzsymbol eingedrückt. Sie erklärt, dass es sich um eine Nachricht an Kalbio von Munterbach handle, den Bauern, welcher heute in den Adelsstand erhoben wird. Diese stamme von seinen Eltern, die es sich nicht leisten konnten, nach Oppara zu reisen, um bei der Zeremonie zugegen zu sein. Soweit sie wisse, sei der Brief „persönlich und emotional“, daher hätten Kalbios Eltern darum gebeten, ihn erst nach der Zeremonie zu übergeben.

Mein lieber Junge,

deine Mutter und ich sind so sehr, sehr stolz auf dich und alles, was du erreicht hast! Dich in die Lehre zu geben, war die wichtigste Entscheidung, die wir jemals getroffen haben. In den letzten dreißig Jahren zusehen zu dürfen, wie du zu einem feinen Mann herangewachsen bist, ist die größte Belohnung, die mir in diesem Leben widerfahren konnte. Dennoch bedaure ich, dass wir vor dir ein Geheimnis gehütet haben. Du dachtest immer, wir hätten die Gürtel enger geschnürt, um für deine Lehre zu bezahlen. Ja, das haben wir auch getan, nur hat es nie ganz gereicht. Letztendlich mussten wir eine Hypothek auf den Bauernhof aufnehmen. Das Geld, welches du uns nach jedem verkauften Wandteppich zukommen lässt, hilft wirklich sehr, nur konnten wir trotzdem bisher die Schulden nicht zurückzahlen.

Da du nun ein wichtiger Mann bist, hoffen wir, dass du uns vielleicht helfen kannst, die Hypothek abzulösen und den Hof zu behalten, oder dass du in deinem neuen Leben wenigstens Platz für zwei tatterige alte Bauern hast, die ihren Sohn über alles lieben. Es tut mir leid, dass wir dies solange vor dir verborgen haben.

Wir lieben dich,
Papa

SPIELERUNTERLAGE I-I

Gesellschaftsrunde: Nach diesem Treffen haben die SC noch 1 letzte Gesellschaftsrunde, um NSC oder Bereiche zu beeinflussen.

Ereignis 10: Kaisertod (HG 4)

Hunderte Würdenträger, Senatoren und Besucher drängen sich in den Senatssaal (Bereich **A6**). Ein Dutzend Mitglieder der persönlichen Leibwache des Großfürsten, der Ulfengarde – groß und breit – steht um ein Podium auf der zentralen, runden Bühne des Saals aufgereiht. Ordonnanzen des Senats und einige Ulfenwachen weisen basierend auf Rang und Einfluss den Leuten Plätze im Saal zu, was dazu führt, dass die SC sich praktisch mit dem Rücken zur Wand des Saales wiederfinden, über 24 m vom Podium des Großfürsten entfernt. Martella Losacht steht 18 m vom Podium entfernt, während Prinzessin Eutropia und mehrere prominente Adelige am Rand des Podiums stehen.

Lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

Großfürst Stavian III. steigt auf die hohe Bühne, von welcher aus man den Saal von der Mitte her überblicken kann. Er hebt eine Hand, um das Murmeln der versammelten Menge zum Schweigen zu bringen. Ein Angehöriger der Ulfengarde eskortiert einen aufgeregten Mann in Adelskleidung – den Bürgerlichen Kalbio, welcher in Bälde in den Adelsstand erhoben werden soll – zur Bühne, wo er einige Schritte hinter dem Großfürsten platziert wird.

„Es ist heute Abend ziemlich voll", beginnt der Großfürst, „ich kann mich nicht erinnern, jemals derart viele Personen im Senatsgebäude gesehen zu haben – insbesondere nicht bei irgendeiner meiner früheren Reden. Selbst meine liebliche Tochter, nun zur Frau gereift, sitzt zwischen den Spielern von Opparas wichtigstem Spiel. Natürlich ist niemand wegen mir hier, das weiß ich. Heute geht es um die Erhebung in den Adelsstand. Es ist kein Geheimnis, dass es heute darum geht, andere in ein neues Leben zu führen.

Ich bin mir sicher, dass viele von euch schon die Gelegenheit hatten, Kalbio hier zu treffen. Er ist ein Mann des Volkes, welcher auf den Wunsch der in diesem Raum versammelten Edlen, Senatoren und Berater in den Adelsstand erhoben werden soll. Ich finde, er verdient einen donnernden Applaus, schon um den anstehenden Moment und die unglaubliche Veränderung seines Lebens zu feiern."

Der Raum bricht in Jubel aus, als Stavian bei seiner Rede innehält. Der Großfürst lächelt breit und genießt die Bewunderung der Menge. Erlaube jedem SC einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20. Wem der Wurf gelingt, der bemerkt, wie sich schwarzgekleidete Bewaffnete subtil repositionieren, um die Ausgänge zu blockieren. Wenn die SC auf diese Beobachtung reagieren wollen, indem sie die Menge warnen oder andere Handlungen ausführen, so lass sie. Das folgende Geschehen verändert die Geschichte Taldors und es ist wichtig, dass die SC Teil des Ereignisses sind, um das Interesse der Spieler an der Kampagne zu erhalten. Sollte einer der SC eine Warnung rufen, so beginnen mehrere Anwesende sich nervös umzusehen, wissen aber nicht, was geschieht.

Unabhängig von den Taten der SC setzt Großfürst Stavian III. seine Rede fort:

Als der Applaus abklingt, stößt ein massiger Ulfengardist Kalbio vorwärts, dass der Bürgerliche beinahe stürzt und dann unbeholfen neben Großfürst Stavian das Gleichgewicht zurückerlangt. Der Herrscher von Taldor legt Kalbio ruhig die Hand auf die Schulter, ohne den Blick von der Menge zu lösen.

„Ich weiß, dass deine Eltern alles geopfert haben, um dir dabei zu helfen, diesen Tag, diesen Augenblick zu erreichen, mein Junge. Sie haben gespart, um dir deine Lehre zu ermöglichen und die Werkzeuge zu kaufen, welche du brauchtest, um Größe zu erlangen. Und heute bist du ein dankbarer Sohn, der sie ohne Zweifel stolz macht. Auch ich weiß, was es heißt, Opfer zu bringen; ich habe so viel für das Volk dieser Nation gegeben: einen Bruder, einen Sohn und ein ganzes Leben in seinen Diensten. Selbst die Loyalität meiner Tochter." Er hält inne, befeuchtet mit der Zungenspitze seine Lippen und zieht den unbeholfen dastehenden Kalbio näher zu sich heran. „Doch im Gegensatz zu dir, Edler Kalbio, sind diese Taldaner – fürwahr, meine Kinder – nicht dankbar. Sie intrigieren und planen und träumen davon, ihren pflichtbewussten Vater am nächsten Ast aufzuknüpfen und stattdessen eine Frau – ein Weib, mein Wertester! – auf den Löwenthron zu bringen. Und sie haben den heutigen Tag erwählt, um dich in ihren konspirativen Reigen aufzunehmen. Und aus diesem Grund wirst du, Edler Kalbio, heute als erster sterben müssen."

Und damit rammt der Kaiser von Taldor einen juwelenbesetzten Dolch dem verwunderten Mann in seinen Fängen zwischen die Rippen...

Während Stavians Beschuldigungen die Menge lähmen, spritzt Kalbios Blut über die vorderste Reihe der Versammelten. Kalbio flüstert noch „Ma... ma... pa...“, ehe er auf der Bühne zusammenbricht wie eine Marionette, deren Fäden gekappt wurden. Zwischen den Adeligen steht herausfordernd eine rotbefleckte Prinzessin Eutropia und starrt ungläubig zu ihrem Vater hinauf. Die unbekannten Soldaten im Senatssaal werfen ihre Mäntel ab, enthüllen Waffen und Rüstungen und setzen sich in Bewegung, um die Anwesenden abzuschlachten. Insgesamt 50 Bewaffnete haben den Raum eingekreist.

Die Tat des Kaisers hat auch seine Ulfengardisten überrascht; nach einem Moment der Verwirrung versuchen sie aber, einen schützenden Kreis um ihren Herren zu bilden und machen jeden nieder, der sich nähert, egal ob schwarzgekleideter Krieger oder panischer Senator. Maskierte Soldaten bewachen die Türen und vollführen mit ihren Schwertern weitläufige Schläge, um die Menge fernzuhalten. Binnen weniger Sekunden wird der Senatssaal zu einer Todesfalle. Stavian III. schaut sich das selbst befohlene Gemetzel mit wahnsinniger Verwunderung an.

Während der Konflikt eskaliert, ziehen andere Anwesende verborgene Waffen und greifen Stavians Leute an – die im Saal stationierten Angehörigen der Löwenklingen greifen ein, ist es doch Aufgabe dieser Geheimgesellschaft, Taldor und sein Volk vor fremden Mächten zu schützen, selbst wenn diese für den Kaiser selbst arbeiten. Die SC könnten Kathann Zalar wiedererkennen, die hilfsbereite Wache, welche sie ganz zu Beginn inspiziert hat, wie sie ins Getümmel springt und dabei ruft: „Löwenklingen! Tut eure Pflicht! Verteidigt den Senat! Verteidigt Taldor!“ Selbst Martella Losacht und Prinzessin Eutropia ziehen ihre Waffen, um sich gegen die Assassinen zur Wehr zu setzen.

Kreaturen: Um das hohe Tempo und die Intensität dieser Szene zu wahren, lass jeden SC sofort einen Initiativewurf ablegen. Ein einzelner maskierter Beauftragter Stavians befindet sich keine 9 m von den SC entfernt, wo er sich vor Ausbruch des Kampfes in der Menge postiert hat. Ein vor dem Beauftragten handelnder SC kann normal handeln und selbst wenn die SC sich ihm nähern, ist der Söldner noch eine Runde damit beschäftigt, einen Bediensteten neben sich niederzustechen, ehe er sich den SC zuwendet.

Die Menschenmenge und die allgemeine Panik machen jedes Feld im Saal zu schwierigem Gelände.

Diese Szene soll eher cineastisch angelegt sein, statt sich wie ein wahrer Kampf zu entfalten. Wenn es scheint, als würde das allumfassende Blutbad das Ende der Abenteurerkarrieren der SC bedeuten, führt die laufende Entwicklung dazu, dass sie in Sicherheit gebracht werden.

STAVIANS BEAUFTRAGTER **HG 7**

EP 3.200

CN Kriegsknecht (*Spielleiterhandbuch*, S. 297)

TP 80

Entwicklung: Wenn der erste erfolgreiche Angriff des Söldners einen der SC trifft, blitzen die *Ordonnanzabzeichen* aller SC mit blendend heller magischer Energie auf. Martella Losacht wusste nicht, dass jedes Abzeichen vor Jahrhunderten mit einem *Notfall*-Zauber belegt worden war, welcher Senator Voritas' Sekretäre und Helfer in Falle eines Gewaltausbruches in einen sicheren Geheimraum unter dem Senatsgebäude teleportieren soll. Ein ähnlicher Zauber lag auch auf Voritas' eigenem *Senatorenabzeichen*, allerdings wurde seine Ladung während eines Aufstandes vor einhundert Jahren verbraucht, so dass Martella im Chaos zurückbleibt. Lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Als der Söldner sein bluttriefendes Schwert hebt und zum Schlag ausholt, gibt es einen blendenden Lichtblitz. Als dieser wieder verblasst, nehmt ihr nur Dunkelheit und den Geruch kalter Erde wahr...

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP für ihre Anwesenheit bei diesem Wendepunkt in der Geschichte Taldors.

TEIL 2: VON DER ZEIT VERGESSEN

Auf dem Höhepunkt der historischen Ereignisse im Senat transportiert mächtige Magie die SC plötzlich fort von dem Blutbad, welches Großfürst Stavian entfesselt hat. Die *Ordonnanzabzeichen* der SC enthalten allesamt magische Schutzmaßnahmen für den Fall, dass es zu Gewaltakten in Räumlichkeiten des Senats kommt. Diese werden aktiv und bringen die SC aus dem Schlachthaus im Senatssaal in ein Geheimversteck in einem vergessenen Archiv tief unter dem uralten Sitz der taldanischen Regierung. Die SC gelangen aus dem nackten Chaos in völlig Dunkelheit und Stille...

Während dieses Teils des 1. Kapitels versuchen die SC, den Tiefen der Kellergeschosse des Senatsgebäudes zu entkommen. Nach der Teleportation finden sie sich in der persönlichen Zuflucht des verstorbenen Senators Voritas und seiner schon lange toten Leute wieder. Die SC benötigen all ihre Schläue und Intelligenz, um herauszufinden, wie sie diese geheimen Räume verlassen können, während sie zugleich immer wieder Mitteilungen von Martella Losacht aus dem Kampfgebiet oben erhalten.

Sowie die SC aus der Zuflucht entkommen können, treffen sie auf andere Besucher des Empfanges, welche ebenfalls mittels Magie in die vergessenen Kellergeschosse transportiert wurden. Nun müssen die SC vergessene Wächter, untote Spukerscheinungen und bösartige Fallen überwinden, um zu entkommen und die Oberfläche wieder zu erreichen.

B. DIE ZUFLUCHT

Die Untergeschosse des Taldanischen Senats enthalten Dutzende vergessene Archive, Kellerräume und Teile früherer Senatsgebäude, die in Kriegen oder bei Naturkatastrophen zerstört wurden. Entsprechend sind die

MARTELLAS MITTEILUNGEN

Martella Losacht bleibt im Senatsgebäude zurück und nutzt ihr *Senatorenabzeichen*, um mit den SC im Rahmen sporadischer Mitteilungen in Kontakt zu bleiben, so dass die SC über das Blutbad an der Oberfläche auf dem Laufenden bleiben.

Die folgenden Mitteilungen kommen von Martella, während die SC der Zuflucht entkommen und den Rest des Kellers erkunden. Ihre letzte Mitteilung sollte erfolgen, kurz bevor die Assassinen der Bruderschaft der Stille die SC in Bereich **C22** angreifen.

Nachricht 1: „Wo seid ihr? Ich habe gerade gesehen, wie ihr und einige andere euch in Luft aufgelöst habt!"

Nachricht 2: „Gloriana Morillas Verbündete bei der Gesellschaft der Kundschafter bahnen uns einen Weg aus dem Senatsgebäude. Das ist eine organisierte Truppe."

Nachricht 3: „Bin aus dem Saal heraus. Stavians Soldaten folgen. Kämpfe im ganzen Gebäude. Wo immer ihr seid, passt auf euch auf!"

Nachricht 4: „Nicht alle Soldaten sind auf Stavians Seite. Assassinen scheinen Ausländer zu sein. Stadtwache im Chaos. Löwenklingen und Eutropias Verbündete setzen sich im Saal zur Wehr."

Nachricht 5: „Stavians Leute ziehen sich zurück. Militär ist gespalten. Die Assassinen ignorieren Maxillar Pythareus."

Nachricht 6: „Bin aus dem Gebäude heraus. Bringe ein gutes Dutzend der Bediensteten zu einer Zuflucht..."

Nachricht 7: „Unterschlupf erreicht. Er liegt im Ehrwür —"

Untergeschosse des Senats eine Reihe kleiner Bereiche der taldanischen Architekturgeschichte, die von krummen und schiefen Gängen miteinander verbunden werden. Im Laufe der Jahre haben viele Senatoren in diesen vergessenen Winkeln dafür gesorgt, dass verborgene Geheimnisse auch geheim bleiben, für verschwörerische Zusammenkünfte und romantische Treffen – oder als Verstecke im Falle eines Krieges oder bei Gewalthandlungen an der Oberfläche.

Senator Albio Voritas' Zuflucht war dagegen etwas gänzlich anderes. Während des Chaos des Kreuzzuges des Lichts musste man nicht nur Attentate im Auftrag politischer Rivalen, sondern auch durch Getreue des Wispernden Tyrannen befürchten. Voritas befürchtete, der Senat könnte Ziel eines verheerenden Angriffs werden, so dass er eine Zuflucht für einen längeren Zeitraum als erforderlich ansah. Er kontaktierte heimlich einen fähigen Magier der Wandlerspezialisierung, welcher ihm eine Reihe von Kammern anlegen sollte, in denen er und sein Stab Probleme an der Oberfläche aussitzen konnten. Voritas wusste aber auch, dass sich seine Helfer möglicherweise nicht verstecken wollen, schließlich neigten Angehörige der unteren Schichten zu Panikanfällen. Daher wies er an, dass die Räume vom Rest der Kelleranlagen getrennt angelegt wurden – die einzige Verbindung sollte eine magisch eingestimmte Wand sein, die nur ein Angehöriger des Hauses Voritas (dummerweise mittlerweile ausgestorben) öffnen konnte. Zum Glück erkannte der Architekt die vielen Probleme, die sich aus den paranoiden Wünschen des Senators ergaben, und installierte einen zweiten Fluchtmechanismus in Form mehrerer Münzen, mit denen man den magischen Geheimausgang ebenfalls aktivieren konnte. – Diese Alternative stellt den einzigen Fluchtweg aus der Zuflucht dar, der den SC möglich ist.

DIE FLUCHT

Die plötzliche Teleportation aus dem Senatssaal sollte die SC desorientieren. Die Gruppe sollte keine Vorstellung haben, wo sie gelandet ist und warum. Die Erkenntnis, dass die Fluchträume (Bereiche **B1** bis **B4**) lediglich miteinander verbunden sind, sollte für die SC eine große Überraschung sein – sie sitzen in einer Reihe von vier Räumen fest!

Es gibt allerdings einen Geheimgang, welcher in den angrenzenden Bereich der Untergeschosse (Bereich **C**) führt; jedoch gelangt man aus der Zuflucht nicht mit einem einfachen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung.

Senator Voritas verlangte, dass nur er (und seine Nachkommen) imstande sein sollten, den Ausgang zu öffnen. Entsprechend ist der einzige Ausgang aus diesem Bereich ein permanentes *Äthertor* im Schlafzimmer des Senators. Die SC können den magischen Durchgang nur öffnen, indem sie ein Geheimfach mit magischen Münzen finden, welche das *Äthertor* aktivieren. Um diese Münzen zu finden, müssen die SC zuerst mehrere Dinge erledigen. Die SC werden wahrscheinlich wie folgt vorgehen:

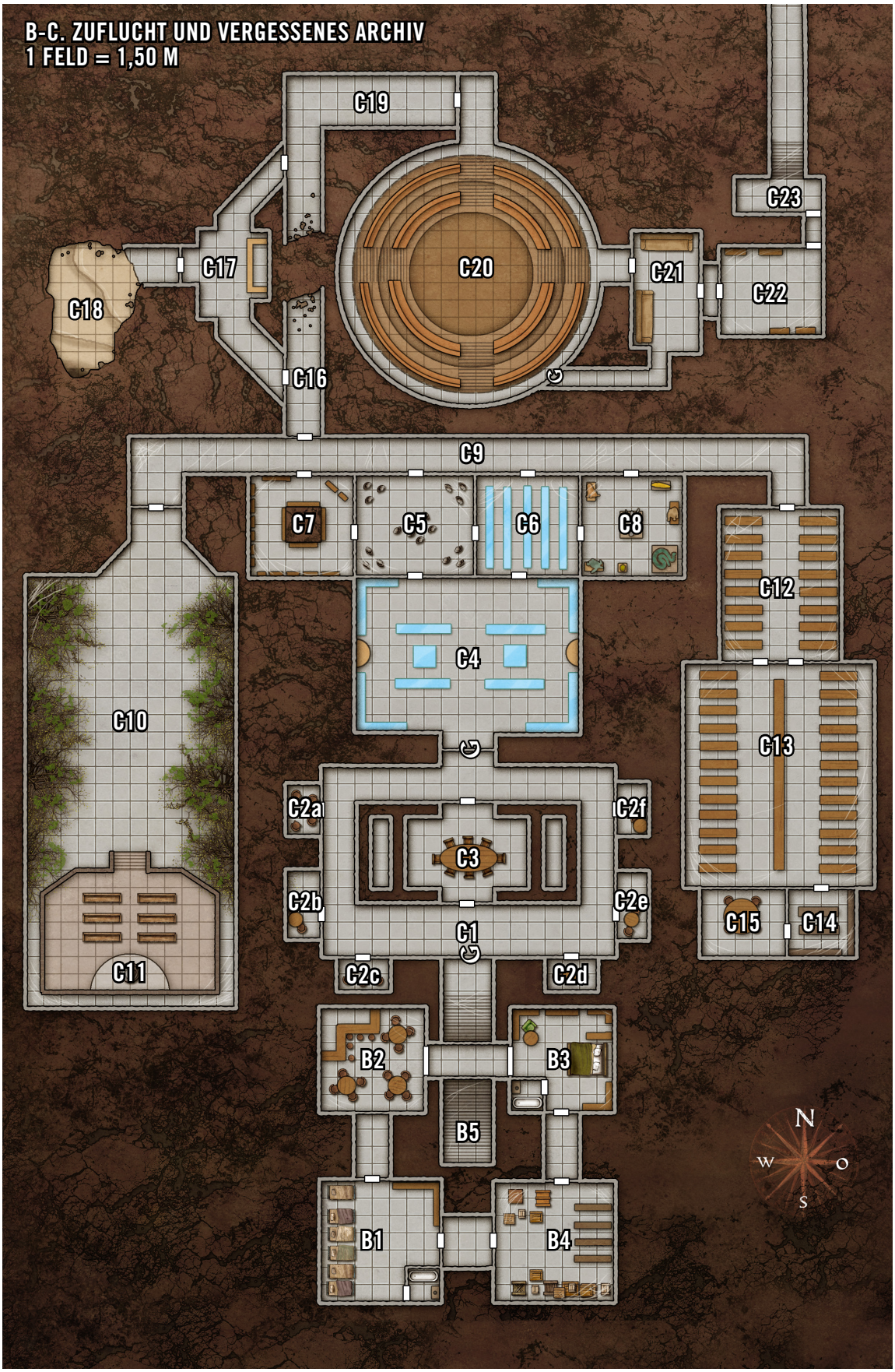
Schritt 1: Die SC erkunden den Bereich und befassen sich mit den einzigartigen Eigenschaften der vier Räume. Dabei stoßen sie auf Lichtschalter, mit denen sie die Lichtverhältnisse in jedem Raum bestimmen können (dies ist selbst ein kleines Rätsel, siehe unten, „Licht"). Zudem stoßen die SC wahrscheinlich auf den Schlüssel für Bereich **C4** — dieser ist aber nur ein Roter Hering in diesem Bereich und erst nützlich, wenn die SC die Zuflucht verlassen haben.

Schritt 2: Senator Voritass Notizen in Bereich **B3** sind der erste Hinweis, auf den die SC stoßen. Die Notizen enthalten genug Informationen für die SC, um den Schlüssel zum Weinschrank zu finden, der in einer der Steppdecken in Bereich **B1** versteckt ist.

Schritt 3: In dem verschlossenen Weinschrank in Bereich **B2** finden die SC eine magische Gerätschaft ohne Energiequelle. Die fehlende Energiequelle ist in einem von Voritas Lieblingsbüchern in Bereich **B3** versteckt. Verbindet man Gerätschaft und Energiequelle, erzeugt dies einen Ausspäheffekt, welcher die von Kisten verstellte Wand in Bereich **B4** aufzeigt.

Schritt 4: Indem die SC die Kisten in Bereich **B4** bewegen, stoßen sie auf ein Wandfresko, welches einen Helden der Vierten Explorationsarmee zeigt. Den SC sollte auffallen, dass die Ausspähgerätschaft in Bereich **B2** leuchtende Elemente des Freskos zeigt. Allerdings leuchtet das Fresko nur, wenn es in Bereich **B4** völlig dunkel ist. Hierzu müssen mit den Lichtschaltern Bereich **B2** erhellt und Bereich **B4** verdunkelt werden.

Schritt 5: Die SC müssen in unterschiedlichen Räumen zugleich tätig werden. Ein SC muss die leuchtenden Bereiche des Freskos in einer bestimmten Reihenfolge berühren; die Reihenfolge erfährt er von einem anderen SC, welcher die Ausspähgerätschaft einsetzt. Wird das Rätsel gelöst, wird den SC eine verborgene Nische hinter dem Fresko enthüllt; diese Nische enthält



KRIEG UM DIE KRONE BAND I
Vorwort
Kampagnen-überblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regional-beschreibungen
Bestiarium

einen Satz besonderer Münzen, die das Familienwappen des Hauses Voritas tragen.

Schritt 6: Mit den Münzen in Händen müssen die SC nur noch das verborgene *Äthertor* im Boden von Senator Voritas' persönlichem Gemach finden.

Lichtverhältnisse: Wenn die SC eintreffen, sind alle Räume der Zuflucht dunkel. In jedem Raum gibt es an einer Wand ein messinggerahmtes Feld aus grünem Glas. Berührt man es, aktiviert bzw. deaktiviert man damit magische Lichter in der Decke eines Raumes. Ursprünglich aktivierten die Schalter die Lichter in ihren jeweiligen Räumen, doch nach Jahrhunderten der Vernachlässigung ist die Zaubermatrix zerfallen und haben sich die Effekte vermengt.

FLUCHTMÜNZEN

Lichtschalter	Betroffene Lichter
Bereich **B1**	Bereiche **B2** und **B3**
Bereich **B2**	Bereich **B3**
Bereich **B3**	Bereiche **B2** und **B4**
Bereich **B4**	Bereiche **B1** und **B2**

B1. Bedienstetenunterkunft

Wenn die SC eintreffen, ist der Raum pechschwarz und muffig, allerdings hindert dies sie nicht daran, Zauber zu wirken oder die Kerzen auf dem Tische zu entzünden, wenn sie diese z.B. ertastet haben. Sowie der Raum erhellt ist, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Verblasste Tapeten bedecken die Wände dieses 10,50 m x 10,50 m großen Raumes. Einige Bahnen hängen teilweise von den Wänden. An der Westwand stehen sechs absolut ordentlich gemachte Betten, die aber von einer dicken Staubschicht bedeckt sind. In der Nordostecke des Raumes stehen acht geschlossene Holzschränke. Aus dem Raum führen zwei Türen, eine nach Norden, die andere nach Osten.

Senator Voritas wollte in diesem Raum jene Angehörigen seines Stabes unterbringen, die mit ihm in Sicherheit teleportiert werden. Hinter jeder Tür liegt ein rechteckiger Korridor, der mit der jeweils nächsten Kammer verbunden ist. Ein kleiner Waschraum ist immer noch funktionsfähig, dessen Sanitäranlagen für die Ewigkeit gebaut wurden. In einem der Schränke liegen ein mottenzerfressener Satz Kleidung zum Wechseln, ein einfacher kleiner Handspiegel und Körperpflegezeug. Die anderen Schränke sind leer.

Zum Entkommen aus der Zuflucht nötige Komponente: In die Steppdecke des vierten Bettes von Norden her ist ein Schlüssel eingenäht. Dieser plumpe Messingschlüssel öffnet den Weinschrank in Bereich **B2**; man kann ihn mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 finden. Der Hinweis in Bereich **B3** ermöglicht es den SC, diesen Schlüssel ohne einen Fertigkeitswurf zu finden.

B2. Gemeinschaftsraum

Im Nordwesten dieses 9 m x 9 m großen Raumes befindet sich ein hölzerner Tresen. Offene Regale mit verstaubten Wein-, Likör- und ähnlichen Flaschen stehen hinter dem Tresen an der Wand. Ein Schränkchen mit Weinflaschen dagegen ist mit einem Vorhängeschloss gesichert. Drei Tische mit Stühlen füllen den restlichen Raum weitestgehend aus. An den Wänden hängen verblasste Gemälde von Adeligen und historischen Szenen. Jeweils eine Tür führt nach Süden und Osten.

Dieser Raum und die Küche waren dazu gedacht, Gäste zu versorgen und zu unterhalten, welche aus dem Senatsgebäude in Sicherheit gebracht wurden. Senator Voritas war klar, dass er sich wohl eine Weile verbergen musste, sollte es soweit kommen, dass im Senat Blut floss. Daher wies er an, eine der Kammern der Zuflucht als Gemeinschaftsraum einzurichten. Jedes der Gemälde an der Wand zeigt eine wichtige Figur oder Szene des Feldzuges der Vierten Explorationsarmee, wie man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 14 erkennen kann.

Zum Entkommen aus der Zuflucht nötige Komponente: Einer der Schränke hier ist mit einem widerstandsfähigen Schloss gesichert, das Holz des Schrankes selbst wurde magisch behandelt (Härte 10, 60 TP, Mechanismus ausschalten SG 30); der Schlüssel ist in Bereich **B1** in der vierten Steppdecke eingenäht.

Im verschlossenen Schrank lagern wider Erwarten keine edlen Weine, auf die nicht einfach jeder Zugriff haben sollte, stattdessen ist eine Art nicht fortbewegbare Kristallkugel in die Wand integriert. Die Gerätschaft ist zunächst nicht funktionsfähig, da ihr ein Element fehlt – an der Oberseite befindet sich ein rechteckiges Loch, wo die Energiequelle in Form eines gebogenen Stück magischen Glases eingesetzt werden kann. Das fehlende Teil befindet sich in Bereich **B3**.

Diese Gerätschaft funktioniert nicht bei Dunkelheit; ehe die SC sie benutzen können, müssen sie das Licht im Raum einschalten. Sowie der Raum erhellt ist, kann jede an die Gerätschaft angrenzende Kreatur in die Kristallkugel blicken. Der Betrachter sieht eine Vision der Südwand von Bereich **B4**. Sofern sich in Bereich **B4** keine aktiven Lichtquellen befinden und man die Kisten dort entfernt hat, um das Fresko freizulegen, erkennt man in der Vision ein kräftiges Leuchten dort, wo man das Fresko berühren muss (siehe Bereich **B4** für mehr).

Schätze: Der Großteil der alkoholischen Getränke hier ist im Laufe der vielen Jahr verdorben oder verdunstet. Die SC können aber zwei wachsversiegelte Flaschen mit Whiskey (Wert je 75 GM) finden. In einer Schublade des Tresens liegen ein *Zauberstab: Nahrung und Wasser erschaffen* (14 Ladungen) und ein *Nahrhafter Löffel*.

B3. Zimmer des Senators

Wuchtige Bücherregale ziehen sich entlang der Wände dieses luxuriös eingerichteten Schlafgemachs. Neben einem runden Tisch in der nordwestlichen Ecke steht ein vornehmer Stuhl. An der Ostwand steht ein breites Bett mit einem Tischchen daneben. Im Südwesten befindet sich ein offenes Bad mit einer zur Einrichtung passenden Wanne, von woher aber ein wenig betörender Geruch dringt.

Nach Westen und Süden führt jeweils eine Tür hinaus.

Senator Voritas wollte eine persönliche Kammer, die sein Interessengebiet ansprach – die taldanische Geschichte. Die Bücherregale sind voller modriger Bücher, welche sich hauptsächlich mit Abschnitten der langen Geschichte Taldors befassen. Trotz einer dicken Staubschicht haben das hochwertige Bett und das Bettzeug die Zeit weitaus besser überstanden als man von der Einrichtung des Bedienstetenquartiers sagen kann. Auf dem Spülbecken im Bad steht ein Handspiegel, daneben liegt eine ausgefranste Bürste.

Zum Entkommen aus der Zuflucht nötige Komponenten: Ein verzierter goldener Schlüssel (Wert 100 GM) liegt auf dem runden Tisch. Der Schlüssel ist hier nutzlos, öffnet später aber die Tür zwischen den Bereichen **C1** und **C4**. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 13 bemerkt ein SC, dass ein Schriftrollenbehälter am Rand der Badewanne hängt. In der rostigen Messingröhre befindet sich eine ausgefranste Notiz: „Viertes Bett von Norden her. Steppdecke. Ersatzschlüssel." Dieser Hinweise soll zu dem in Bereich **B1** versteckten Schlüssel führen.

Knapp ein Dutzende Bücher hat die Zeit gut überdauert, eines ist aber eigentlich kein Buch – die Seiten wurden verleimt und innen wurde ein Fach herausgeschnitten, in welchem das fehlende Stück der Kristallkugel in Bereich **B2** liegt. Um dieses Buch ohne Hinweise zu finden, muss man den Raum 1W3+1 Stunden lang durchsuchen und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 ablegen. Jeder SC, welcher das Fresko in Bereich **B4** sieht oder die Gemälde in Bereich **B2** studiert, kann einen Weisheitswurf gegen SG 12 ablegen, um zu erkennen, dass Voritas sehr von der Vierten Explorationsarmee fasziniert gewesen war. Diese Erkenntnis führt automatisch zum richtigen Buch. Sollte ein Spieler die Verbindung erkennen, so sollte auch sein Charakter imstande sein, dass fragliche Buch problemlos zu finden.

Im Boden ist ein permanentes *Äthertor* eingearbeitet, welches nach Bereich **B5** hinabführt. In der Wand neben dem Tor befindet sich eine runde, münzgroße Nische, die aber mit keinen erkennbaren Mechanismen verbunden ist. Ein Angehöriger der Voritasfamilie muss nur den Daumen in die Nische drücken, um das *Äthertor* für 5 Minuten zu aktivieren. Alternativ kann man eine der magischen Münzen aus Bereich **B4** in das Fach stecken, um das Tor zu aktivieren (auch in diesem Fall schließt es sich nach 5 Minuten wieder).

B4. Lagerraum

An der Südwand sind Kisten bis unter die Decke gestapelt. Ein weiterer Stapel befindet sich in der nordwestlichen Ecke. Der Ostteil des Raumes ist voller Holzregale, in denen staubbedeckte Flaschen, Glasgefäße und Porzellangeschirr stehen und liegen.

Eine kurze Bestandsaufnahme ergibt, dass hier Kleidungsstücke, Gewürze, in Essig eingelegtes Gemüse, konservierte Delikatessen und gepökeltes Fleisch lagern. Man stößt auch auf einen umfangreichen Satz an Werkzeug. Der Raum ist offenkundig eine Speisekammer und Lagerraum für ungenutzte Ausrüstung, welche bei einem längeren Aufenthalt in der Zuflucht aber vielleicht benötigt wird.

Der Kistenstapel im Süden kann von einem Humanoiden innerhalb von 30 Minuten umgestellt werden. Dahinter befindet sich ein wunderschönes Fresko an der Südwand, welches Galitian Maramaxus, Held der Vierten Explorationsarmee, im Kampf mit den Zwergen der Fünfkönigsberge zeigt. Eine Messingplakette identifiziert das Bild als „Edelmann Galitian Maramaxus, Held der Vierten Explorationsarmee, Streiter Taldors". Das Fresko verbirgt eine geheime Nische.

Zum Entkommen aus der Zuflucht nötige Komponenten: Das Fresko an der Südwand dieses Lagerraumes verbirgt ein kleines Geheimfach (Wahrnehmung SG 25, Mechanismus ausschalten SG 40), in diesem Fach befindet sich ein Beutel mit 20 magischen Münzen, die zum Verlassen der Zuflucht erforderlich sind. Die SC müssen verschiedene Bereiche des Freskos in einem zufälligen Muster berühren, um das Versteck zu öffnen. Die Reihenfolge sieht man nur mit Hilfe der Kristallkugel in Bereich **B2**. Damit die Ausspähgerätschaft aber diesbezüglich funktioniert, muss sie erstens funktionsfähig gemacht werden und muss zweitens in diesem Raum das Licht abgeschaltet werden. Das Muster ist rein zufällig, so dass die Sequenz nicht erraten werden kann.

Sowie die SC den Sinn des Freskos erkannt haben, können sie das Puzzle auf unterschiedliche Weisen lösen. Ein SC in Bereich **B2** könnte einem SC in Bereich **B4** – gegebenenfalls über Boten – die Sequenz zurufen. Ebenso könnte ein zweiter SC in einem angrenzenden, hellen Raum mit dem Handspiegel aus Bereich **B1** oder **B3** einen Lichtstrahl auf die fraglichen Stellen des Freskos werfen.

Werden sechs Punkte in korrekter Reihenfolge berührt, klappt ein Teil des Freskos zur Seite und wird das Geheimfach geöffnet. In der Nische liegt ein Beutel mit 20 magisch aufgeladenen Münzen, die allesamt das Wappen des Hauses Voritas tragen. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 16 die Münzen als Foki für einen Effekt der Schule der Beschwörungsmagie identifizieren. Wird der SG um 5 oder mehr übertroffen, erkennt der SC die verräterischen Siegel, die für den Zauber *Äthertor* benötigt werden. Das fragliche *Äthertor* befindet sich in Bereich **B3**.

Schätze: Die Lebensmittel sind längst verrottet, das Werkzeug ist dagegen noch bestens in Schuss; es zählt als Werkzeug [Meisterarbeit] für Metallbearbeitung, Steinbearbeitung und Tischlerei.

Sofern die SC wenigstens eine halbe Stunde aufwenden, um die Kisten und Regale zu durchsuchen, finden sie drei Dolche, zwei Langschwerter, eine Hellebarde, ein Rapier [Meisterarbeit], 12 Wurfpfeile [Meisterarbeit] und eine Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit].

Jede der magisch präparierten Münzen hat einen Wert von 5 GM.

ICH HASSE RÄTSEL!

Die Zuflucht soll die Spieler vor eine Herausforderung stellen, die von klassischen Rätseln in Gewölbeerkundungen und modernen Escape Room-Spielen inspiriert wurde. Allerdings könnte dies nicht alle Spieler in gleichem Maße unterhalten. Bei Abenteuern sind Puzzle und Rätsel oft schwer zu präsentieren, da jeder Spieler eine andere Komfortzone, einen anderen Geschmack und sogar einen anderen Blickwinkel hinsichtlich der beschriebenen Situation hat. Kann ein Spieler ein Rätsel nicht lösen, kann dies leicht Frust auslösen.

Die in diesem Abschnitt vorgeschlagenen Fertigkeiten sollen daher auch nur Richtlinien darstellen. Sollten die Spieler kreativ werden, so lass ihre Charaktere auch andere Fertigkeiten nutzen, um zu entkommen. Sollte niemand den Sinn der Gerätschaft in Bereich **B2** verstehen, so lass Weisheitswürfe oder Fertigkeitswürfe für Zauberkunde zu, um zu erkennen, dass sie Dunkelheit erfordert. Sollten die SC den Schlüssel in Bereich **B1** nicht finden, dann lass sie alternativ den Schrank aufbrechen. Du kannst weitere Hinweise platzieren oder auch den ganzen Mechanismus des *Äthertors* verändern. Belohne kreative und nützliche Lösungen!

Und wenn alle Stricke reißen, kann einer der SC immer noch ein weit entfernter Abkömmling des Senators sein, auch wenn ihm dies ansonsten keine Vorteile einbringen sollte...

B5. Fluchttunnel

Dieser Tunnel ist mit den Räumen der Zuflucht über das *Äthertor* in Bereich **B3** verbunden. Die magische Tür erscheint in der Südwand des Ganges für jene, die sie sehen können, für alle anderen ist der geheime Tunnel eine Sackgasse.

Eine Treppe führt in ein etwas tieferliegendes Gangstück, dann führt eine andere Treppe nach Norden und endet an einem verzierten Messinghebel. Dieser öffnet eine Geheimtür nach Bereich **C1**.

Schätze: Eine Abdeckbare Laterne steht auf dem Boden, die blaues Licht abgibt. Vor 1.000 Jahren wurde auf sie *Dauerhafte Flamme* gewirkt und sie brennt immer noch!

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, wenn sie den Weg aus der Zuflucht finden.

C. VERGESSENE ARCHIVE

Vor langer Zeit gab es in einer früheren Version des Senatsgebäudes auch eine kleine Bildungsstätte für junge Adelige und Ordonnanzen, zu welcher u.a. ein Hörsaal, eine Bibliothek und umfangreiche Archive gehörten. Nachdem aber das Gebäude beschädigt und wieder aufgebaut worden war, widmete man den Bereich zur Lagerstätte alter Aufzeichnungen um. Ebenso lagerte man hier Requisiten und Schätze von Feierlichkeiten und Wahlkämpfen ein. Für diese Antiquitäten interessierten sich immer weniger, bis sie gänzlich vergessen waren. Sobald sie aus dem Bewusstsein der Öffentlichkeit verschwunden waren, wurden die Lagerräume zu einem sicheren Ort, an dem sich Senatoren zu Krisenzeiten verbergen konnten. Wie Senator Voritas ließen auch andere sich kleine Zufluchten anlegen, in denen sie Gefahrensituationen aussitzen konnten.

Der letzte lebende Besucher der Archive war ein geschäftstüchtiger junger Adeliger und Magier namens Arodenlieb Talgabe, welcher die Bibliothek und die vergessenen Räume für Experimente nutzte, um die Unsterblichkeit zu erlangen. Leider brachten ihn seine Experimente um, während sie irgendwie seinem Vertrauten, Dagio, ewiges Leben verliehen. Der kluge Dagio hat inzwischen viele Bücher der Bibliothek gelesen und das Zauberbuch seines toten Meisters studiert, so dass er mittlerweile selbst ein Magier ist. Da er aber den Prozess, der ihm Unsterblichkeit verliehen hat, nicht versteht, versucht er seit Jahrhunderten besessen, ihn zu ergründen. Er erinnert sich nur noch an „den Kreis im Zentrum“, kennt aber die Zusammenhänge nicht, daher studiert er Geometrie anstelle von Kulten und Geheimgesellschaften. Im Laufe der Jahrhunderte ist Dagio zudem stark gewachsen und herrscht nun über das andere Ungeziefer und die Kreaturen des Kellergeschosses als kleiner König, vergessen von der Welt oben – bis heute zumindest.

Neben den SC hatten auch andere Besucher des Empfanges alte *Ordonnanzabzeichen* dabei, entweder als Mittel der Kommunikation oder als Schmuck, wenn sie nicht von den magischen Eigenschaften der Abzeichen wussten. Diese Besucher sitzen ebenfalls in den Untergeschossen des Senatsgebäudes fest.

Die Wände der vergessenen Archive bestehen aus verstärktem Mauerwerk. Die Deckenhöhe der Räume beträgt 4,50 m. Sofern nicht anders vermerkt, sind die Räume dunkel. Türen bestehen aus hochwertigem Holz.

C1. Halle der Beschützten (HG 4)

Steinstatuen taldanischer Phalanxsoldaten stehen auf Podesten in den äußeren Ecken, so dass man sie von jedem Punkt in dieser unheimlichen Halle sehen kann. Dazu kommen stabile Holztüren – jeweils zwei in der Ost-, der West- und der Südwand, sowie eine einzelne große Tür im Norden.

Diese rechteckige Halle zieht sich um einen zentralen Konferenzraum. Jede der Türen in der Außenwand führt in eine kleinere, weniger grandiose Zuflucht ähnlich jener, aus denen die SC gerade entronnen sind. Hinter der nördlichen Tür liegt ein geheimer Gang, welcher in die benachbarten Archive führt, allerdings erfordert die Tür einen Schlüssel. Dieser Schlüssel liegt auf dem Beistelltisch in Senator Voritas‘ Schlafgemach (Bereich **B3**). Ohne Schlüssel erfordert das alte, verrostete Schloss einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 18 und 2W4 Runden Zeitaufwand. Die hinter der Tür liegende Geheimtür nach Bereich **C4** kann von dieser Seite her problemlos gefunden werden.

Auf dem Boden ausgestreckt liegt die frische Leiche des Edlen Develin Manscham. Der Edelmann konnte den untoten Bewohnern der Halle nicht entkommen und wurde von ihnen niedergestreckt, während die anderen Adeligen nach Bereich **C2a** flohen.

Kreaturen: Nachdem die versteckten Zufluchten der Senatoren fertiggestellt waren, befahlen sie, dass die Arbeiter in den Wänden eingemauert wurden, um ihre Verstecke geheimzuhalten. Zwei Dutzend Arbeiter wurden unter Drogen gesetzt und in zwei Kammern hinter fast 1,50 m dicken Ziegelmauern aufgestapelt eingemauert. Diese furchtbare Tat brachte zwei seltene Untote hervor – in jedem dieser

Räume erhob sich ein Eingemauerter. Die Eingemauerten benötigen eine Weile, ehe sie auf Anwesende reagieren. Einer der Untoten manifestiert sich nach 2 Runden an der inneren Wand der Halle. Der zweite Eingemauerte manifestiert sich weitere 2 Runden darauf. Beide sind an die inneren Wände der Halle gebunden und können niemanden in die angrenzenden Räume oder nach Bereich **B5** verfolgen.

Die Untoten bleiben aktiv, solange sich eine lebende Kreatur in der Halle befindet, andernfalls kehren sie nach 1 Minute wieder in den Ruhezustand zurück.

EINGEMAUERTE (2) **HG 2**

EP je 400

TP je 19 (siehe Seite 232)

Schätze: Der Edle Manscham trägt einen *Schutzring +1* an einem seiner blutigen Finger.

Entwicklung: Zwei Runden, nachdem der Kampflärm verklungen ist, öffnet der Edle Wilfen Botoles die Tür nach Bereich **C2a** einen Spaltbreit, um zu sehen, was geschehen ist. Sowie er sicher ist, dass die Gefahr vorüber ist, kommt er heraus und ruft nach den anderen Zivilisten, die vor den Untoten geflohen sind (siehe Bereich **C2**).

C2. Schutzräume

In diesem Raum stehen staubige Tische und Stühle, die zum Teil vor kurzem benutzt wurden.

Nicht alle Senatoren waren derart auf Sicherheitsmaßnahmen fixiert wie Voritas und haben sich kleinere Zufluchten angelegt. Jeder dieser Räume enthält nur die grundlegendsten Annehmlichkeiten und sollte einen Senator und seinen Stab nur wenige Stunden beherbergen.

Kreaturen: Der Edle Wilfen Botoles, Ritter Gryphus Plastion und die Edle Gael Urbaen (alle RN Menschliche Adelige 3) wurden zusammen mit dem Edlen Develin Manscham in die Halle (Bereich **C1**) teleportiert und dort von den Eingemauerten angriffen. Die drei flohen sofort in die nächsten Räume, während die Untoten den Edlen Manscham in Stücke rissen. Die drei sind schreckhaft und noch nie zuvor in Gefahr gewesen.

Zwei weitere Neuankömmlinge sind in Bereich **C2d** gelandet: ein in Oppara zu Besuch weilender Abadarkleriker aus Sargava namens Jowuan Zubari und (sofern sie die Begegnung mit den SC überlebt hat) die Freifrau Malphene Trant (siehe Seite 21). Jowuan ist ein Gast Senator Trants und erhielt dieselbe Art *Ordonnanzabzeichen* wie die Tochter des Senators. Sofern die SC Malphene am Leben gelassen haben, hat Zubari ihre Gesundheit hinreichend wiederhergestellt, um sie wieder auf die Beine zu bringen – sie hat aber während der Kampfhandlungen im Senatssaal ihr Schwert verloren (außer die SC haben es an sich genommen). Diese beiden Überlebenden misstrauen den SC, Zubari ist aber dennoch bereit, Zauber zu den marktüblichen Raten zu wirken (10 GM für einen Zauber des 1. Grades) – er besteht darauf, dass der Gott der Händler Ausgleich für alle Dienstleistungen verlangt. Mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Diplomatie können die SC einen Nachlass von 50% aushandeln. Malphene ist nicht begeistert, die SC zu sehen, wurde aber durch die Gewalt eingeschüchtert, die sie oben mitansehen musste – den Tod ihres Vaters eingeschlossen. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 15 können die SC sie dazu bringen, die anderen Überlebenden zu beschützen – oder sie mit einem Wurf gegen SG 20 davon überzeugen, sich ihnen bei der Suche nach einem Ausgang anzuschließen.

In Bereich **C2f** schließlich hockt der letzte Neuankömmling in diesen vergessenen Räumen: Der Halbling Imistos Möwenkrumm scheint ein durch das Geschehen recht verwirrter Senatsbediensteter in Kellnerkleidung zu sein – in Wahrheit gehört er aber der Bruderschaft der Stille an, einer Diebesgilde, welche zudem den mörderischen Gott Norgorber anbetet. Mehrere von Großfürst Stavians Söldnern haben die Bruderschaft der Stille quasi als Subunternehmer angeheuert, um bestimmte Unruhestifter zu eliminieren. Imistos gehört einer Gruppe an, die Martella Losacht erledigen sollte. Um Zugang zum Empfang zu erhalten, war ihm ein *Ordonnanzabzeichen* übergeben worden. Die Magie des Abzeichens separierte Imistos von Rest seiner Gruppe (die anderen sind nun in Bereich **C22** und suchen ihren vermissten Kollegen).

Imistos versucht, sich bei den SC Liebkind zu machen, wenn er ihnen begegnet, und spielt den klischeehaften feigen und unterwürfigen Halbling, um die Sympathie Angehöriger größerer Völker zu erlangen.

JOWUAN ZUBARI **HG 1/2**

EP 200

RN Novize (*SLHB*, S. 302)

TP 5

FREIFRAU MALPHENE TRANT **HG 1/2**

EP 200

TP 13 (siehe Seite 21)

IMISTOS MÖWENKRUMM **HG 2**

EP 600

NB Halbling-Schurke 3

Kleiner Humanoider (Halbling)

Init +3; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +1 Größe, +1 Rüstung)

TP 26 (3W8+9)

REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +4; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

MALPHENE BEEINFLUSSEN

Malphene ist nicht böse, sondern ein chaotisch neutraler Schlägertyp. Sie ist es gewohnt, so wie ihre Eltern andere einzuschüchtern, um zu bekommen, was sie will. Dies heißt nicht, dass sie nicht überredet oder gar geläutert werden könnte. Ihr Kampfkönnen könnte sich zudem als vorteilhaft bei der Erkundung der Archive erweisen. Um den Einfluss ihrer adeligen Abstammung zu überwinden, müssen die SC bei insgesamt fünf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Wissen (Adel) oder Wissen (Geschichte) in beliebiger Kombination bestehen. Ein Charakter, der Malphene Trost oder sein Mitgefühl für den Verlust ihres Vaters ausspricht, erhält einen Situationsbonus von +4 auf spätere Einflusswürfe ihr gegenüber. Die SC können gleich, wenn sie Malphene in den Archiven treffen, ihren ersten Beeinflussungsversuch ausführen, und jeweils einen weiteren Wurf auf folgende Kampfbegegnungen folgend ablegen.

Sollten die SC es schaffen, Malphene zu beeinflussen, beginnt sie Reue für ihr überhebliches, einschüchterndes Verhalten zu verspüren und drückt bei Erreichen der Oberfläche den SC ihren ehrlichen Dank aus – ein paar Tage später belohnt sie sie zudem mit dem *Rapier +1* ihres Vaters. Sollte einer der SC das Talent Anführen wählen, wäre sie ein geeigneter Gefolgsmann, ebenso eignet sie sich als politischer Kontakt für spätere Intrigen. Gelingen den SC einige Fertigkeitswürfe, um Malphene zu beeinflussen, aber nicht die benötigten fünf, so bedankt sie sich bei Erreichen der Oberfläche knapp bei ihnen, ehe sich ihre Wege trennen, lässt ihnen aber dann dieselben 300 GM Belohnung zukommen, die die anderen Adeligen ihnen versprochen haben. Schaffen die SC nicht einen Einflusswurf, schließt sie sich Imistos beim Angriff auf die Gruppe an, sowie man Bereich **C22** erreicht.

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W4–1/18–20)
Fernkampf Dolch +6 (1W3–1/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Imistos zieht List dem Kampf vor und greift Gegner nur an, wenn er einen offensichtlichen Vorteil hat. So er eine Chance sieht, versucht er die mitgeführte Anwendung Arsen ins Essen oder Trinken der SC zu mischen (am besten wenn die Nahrung oder Getränke dabei auch noch durch die Hände eines anderen NSC gehen, der dann als sein Sündenbock fungiert). Er behauptet, sein Rapier [Meisterarbeit] sei Teil seiner Kellneraufmachung, und nutzt Bluffen, um sein beachtliches Können mit der Klinge zu verbergen.

Im Kampf Imistos nimmt Gegner nach Möglichkeit in die Zange oder schlägt aus dem Versteck zu. Er hat sein Rapier bereits mit einer Anwendung des Giftes einer mittelgroßen Spinne bestrichen.

Moral Imistos ist ein Fanatiker und weiß, dass der Rest seiner kultartig aufgebauten Diebesgilde ihn jagen wird, sollte er versagen, daher kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 14
GAB +2; **KMB** +0; **KMV** 13

Talente Eiserner Wille, Täuscher, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +7), Beruf (Gastwirt) +5, Bluffen +10, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +13, Klettern +1, Motiv erkennen +5, Verkleiden +10, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +7; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Trank: Gift neutralisieren*, Arsen, Gift einer mittelgroßen Spinne (2); **Sonstige Ausrüstung** Waffenrock, Dolch, Rapier [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Giftring[ARK], silbernes Unheiliges Symbol des Thamir Gixx, seidenes Taschentuch (Wert 5 GM), 7 GM

Entwicklung: Die NSC in den Kammern sind nicht bereit, ihre Räume zu verlassen, bis die Eingemauerten besiegt wurden. Jeder von ihnen bietet den SC 300 GM Belohnung, wenn sie ihn retten und lebend aus den Kellern bringen. Zudem können die verängstigten Adeligen einiges zu den in den angrenzenden Kammern ausgestellten Museumsstücken aussagen.

Imistos bietet als Bezahlung sein „seidenes Lieblingstaschentuch“ (Wert 5 GM) und fleht, nicht allein zurückgelassen zu werden. Der Halbling täuscht Kampfunerfahrenheit vor und folgt stattdessen, wobei er Dienste wie Schuheputzen und Lampentragen anbietet. Auf diese Weise kann er die SC studieren und ihr Kampfkönnen und ihre Taktiken einschätzen. Er greift die SC an, wenn man Bereich **C22** erreicht.

C3. Aufenthaltsraum

Ein langer, mit grünem Filz bedeckter Tisch steht in der Mitte dieser rechteckigen Kammer. Auf ihm stehen Silbertabletts mit jeweils einem Kristallglas und einer hohen Weinkaraffe, einem Porzellanteller und silbernem Essbesteck. Nach Norden und Süden führt jeweils eine Tür.

Diese Kammer war als Gemeinschaftsraum für jene gedacht, die aus dem Senatssaal hinausteleportiert wurden, wurde seit ihrer Konstruktion aber nicht mehr genutzt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerkt ein SC mehrere überlappende Kreidekreise auf dem Boden unter dem Tisch. Diese Symbole haben weder eine magische Funktion noch Bedeutung, sondern wurden von Dagio (siehe Bereich **C20**) in seiner wachsenden Fixierung auf Geometrie hingekritzelt.

Kreaturen: Sollten die SC die Eingemauerten noch nicht besiegt haben, greifen die Untoten sie in dieser Kammer an, da sie sich an allen Wänden manifestieren können.

Schätze: Die Glaswaren und Essbestecke sind in bestem Zustand, nur der Wein ist sauer. Insgesamt wiegt das Geschirr 5 Pfund und ist 700 GM wert. Auf dem Tisch steht zudem ein Kästchen für Dokumente mit einer *Schriftrolle: Lebensatem*, drei *Schriftrollen: Leichte Wunden heilen*, einer *Schriftrolle: Monster herbeizaubern II* und einer *Schriftrolle: Unsichtbarkeit*

C4. Museum der Eroberungen (HG 3)

Entlang der Wände und in der Mitte dieses großen rechteckigen Raumes stehen makellose gläserne Schaukästen. Der Bereich ist über 18 m breit und 12 m lang und entlang der Wände stehen Rüstungen, sieht man von der Südwand und den Bereichen neben den Türen im Norden ab. In Glasvitrinen stehen zwei von den übrigen abgegrenzte, verrostete und zerfallene Rüstungen. Die Schaukästen in der Mitte des Raumes enthalten angelaufene und farblose Waffen. In das Glas wurden Kreise unterschiedlicher Größen gekratzt und mit Kreide und Farbe auch auf die Wände gezeichnet.

Die Waffen und Rüstungen hier stammen aus einem Dutzend verschiedener historischer Zeitalter. An jedem Ausstellungsstück hängt ein Stück Zwirn mit einem verblassten Zettel. Die Vitrinen sind äußerst zerbrechlich und halten keinen Schaden aus. In der Holzverkleidung der Südwand ist eine Geheimtür nach Bereich **C1** verborgen; um sie zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich.

Dagio hat einige Zeit hier verbracht mit der Suche nach ein paar Trophäen oder zwischen den Bannern und alten Panzerhandschuhen verborgenen Geheimnissen und immer wieder geometrische Formen gezeichnet. Wie jene in Bereich **C3** sind auch diese Kreise rein mathematische Notizen und letztendlich bedeutungslos.

In einer Vitrine liegt eine hochwertig gefertigte Leichte Armbrust, deren Messingelemente wie neu glänzen. Laut einer einfachen Messingplakette in der Vitrine handelt es sich um „Stachel der Würde".

Kreaturen: Die Geister alter taldanischer Soldaten wohnen in den beiden Rüstungen in der westlichen und östlichen Vitrine. Jahrhunderte der Vernachlässigung hat die Rüstungen rosten und zerfallen lassen, so dass sie nicht mehr zu benutzen sind. Die Geister ruhen in den Rüstungen, bis eine Kreatur einen der Schaukästen berührt. Sobald dies geschieht, erwachen die Rüstungen mit unbeholfenen Bewegungen, zerschmettern ihre Glaskerker und greifen alle lebenden Kreaturen in der Kammer an.

DEGENERIERTE GEISTERRÜSTUNGEN (2) **HG 1**

EP je 600

TP je 7 (*MHB IV*, S. 95, *MHB V*, S. 288)

Schätze: Die meisten Rüstungen und Waffen hier sind verrostet und vernachlässigt. Ein paar sind noch brauchbar genug, um von verzweifelten, schlecht ausgestatteten und nicht auf die Optik bedachten SC verwendet zu werden. Und dann gibt es noch ein *Beil +1* und einen *Schweren Stahlschild +1*. Ein Schaukasten enthält das Alchemielabor des berühmten Naturphilosophen Dumos Fatomax: ein tragbares Alchemistenlabor[ARK], drei *Tränke: Leichte Wunden heilen* und einen modrig schmeckenden *Trank: Bärenstärke*.

Der wahre Schatz hier (und in den ganzen Kellergeschossen) ist aber *Stachel der Würde* (siehe Kasten).

STACHEL DER WÜRDE

Wie viele andere magische Gegenstände, auf welche die SC bei der Erkundung historischer Stätten in Taldor stoßen könnten, ist auch *Stachel der Würde* ein besonderes Relikt, welches durch den Zeitgeist und die mit ihm verbundene Legende Kraft erlangt. Diese einst großartigen Gegenstände waren auf dem Höhepunkt der Verbreitung ihrer Legende machtvoll, doch die Zeit und die Ignoranz haben am kollektiven Wissen gezehrt, welches sie mit dieser Macht versorgt hat.

Vollständige Details zu Relikten und welche Kräfte sie entwickeln können, findest du im entsprechenden Artikel weiter hinten in diesem Buch. Gegenwärtig ist *Stachel der Würde* eine Leichte Armbrust [Meisterarbeit], welche die Fehlschlagchance aufgrund von Tarnung um 5% reduziert. Sobald die SC dieses Kapitel vollendet haben, können sie dank ihrer eigenen wachsenden Legenden der Armbrust die unter Erster Triumph (s.u.) aufgeführten Fähigkeiten verleihen.

STACHEL DER WÜRDE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Erkenntnismagie		

Messingeinlagen und taldanische Militärsymbole schmücken diese Meisterarbeit, eine aus Schwarzholz gefertigte Leichte Armbrust. Der Name General Gerefein von der Siebten Explorationsarmee ist ins Metall eingraviert. Dieser ist dafür berühmt, bei einer heftigen Schlacht gegen einen kellidischen Kriegsherrn die Wende herbeigeführt zu haben – mitten in einem chaotischen Schneesturm feuerte der praktisch blinde General Gerefein seine Armbrust ab und landete dennoch einen tödlichen Treffer, mit dem er den Kriegsherrn von seinem Mammut schleuderte und den feindlichen Angriff brach.

Die Armbrust verleiht ihrem Träger einen Hauch jenes Glücks, das den General zu großen Siegen führte: Die Chance, mit ihr ein Ziel zu verfehlen, das über Tarnung verfügt, sinkt um 5%.

Erster Triumph: *Stachel der Würde* ist eine *Leichte Schwarzholz-Armbrust +1* und reduziert die Fehlschlagchance durch Tarnung um 10%. Ein Mal am Tag kann der Träger im Fall einer erzielten Kritischen Bedrohung mit der Armbrust beim Bestätigungswurf zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

C5. Wachsfigurenlager (HG 1/2)

In diesem rechteckigen Raum scheint eine in der Zeit eingefrorene Feier stattzufinden. Aufgeputzte Adelige in schreiender Aufmachung und Mode haben sich in den Ecken versammelt. Gewaltige Perrücken, welche dicke Staubschichten tragen, ragen gen Zimmerdecke. In der Mitte des Raumes steht eine weitere Ansammlung ins Leere starrender Adeliger, deren Gesichter höhnisch oder jovial ins Leere blicken. Eine der Figuren liegt auf dem Boden; in ihre wächserne Brust und das Gesicht wurden überlappende Kreise geritzt.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Bei den Figuren hier handelt es sich um Wachsfiguren, welche im Laufe der Jahre für verschiedene Dioramen und Darstellungen im Senatsgebäude genutzt wurden. Jede trägt eine wilde Mischung aus Kleidungsstücken, die zu unterschiedlichen Zeiten im Reich modisch waren. Die Kreise sind bedeutungslos.

Eine der weniger ausladenden Perrücken ist ein *Verkleidungshut* (siehe Schätze); leider wohnt in der Perrücke ein recht widerwärtiges Geschöpf.

Kreaturen: Die *Verkleidungshut*-Perrücke ist von einem Belebtes Haar-Schlick befallen. Wer die Perrücke gezielt untersucht, kann die getarnte Kreatur mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 entdecken. Wer die Perrücke aufsetzt, wird behandelt, als setze er sich auch freiwillig den Schlick auf hinsichtlich dessen Fähigkeit Befall. Ansonsten ist er eine geduldige Kreatur, welche ihre Empathie nutzt und ihr Mörderisches Flüstern am liebsten während ungünstigen Momenten bei Kämpfen einsetzt.

Ein SC kann das Belebte Haar aus dem *Verkleidungshut* entfernen, indem er *Seiltrick* oder *Zaubertrick* wirkt, nachdem er die Kreatur entdeckt hat. Sollte die Perrücke Feuerschaden erleiden, löst sich der Schlick aus ihr und flieht – dies ist aber eine recht extreme Methode.

BELEBTES HAAR **HG 1/2**

EP 200

TP 11 (*MHB V,* S. 38)

Schätze: Ein SC kann mehrere Minuten aufwenden, um den Wachsfiguren Schmuck und kleinere Kleidungsstücke abzunehmen und dann einen Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 15 abzulegen. Bei Erfolg findet er Schmuck im Wert von 450 GM, andernfalls erachtet er nur Schmuck im Wert von 200 GM als behaltenswert. Wie bereits erwähnt, ist die Perrücke, in der das Belebte Haar sich niedergelassen hat, ein *Verkleidungshut.*

C6. Antiquitätenlager (HG 3)

Mehrere Regale erstrecken sich in diesem quadratischen Raum von Norden nach Süden. Vor den Regalen befinden sich Glastüren; manche Türen haben Griffe, andere Schlösser. Auf den Regalböden liegen Dutzende von Gegenständen auf Samtkissen. In jeder Wand des Raumes ist ein Ausgang.

In dieser Kammer lagern zahlreiche Antiquitäten, die hauptsächlich aus Ländern stammen, welche die Explorationsarmeen erobert oder zumindest besucht haben – orkische Narbenreißer, kellidische Kriegstrommeln, eine zeremonielle brevische Schwertscheide -, allerdings ist alles beschädigt, verblasst und generell vom Zahn der Zeit angenagt. Zu finden sind zudem zwergische Bergbaugerätschaften, ein edelsteinverzierter Steinbrocken aus einem elfischen *Aiudara*, das Knochentotem eines isgischen Schamanen und sogar eine leblose technologische Gerätschaft aus dem fernen Numeria.

Falle: Die ganze Kammer unterliegt einer magischen Falle. Wer die Glasvitrinen öffnet, ohne zuerst die Falle zu entschärfen, löst sie aus – dann jagen Stromstöße durch den Boden. Da die Falle Diebe außer Gefecht setzen soll, verursacht sie nur Nichttödlichen Schaden.

SCHOCKBODEN **HG 3**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 18

EFFEKT

Auslöser Ort (Glasvitrinen öffnen); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Stromstoß (3W6 Nichttödlicher Schaden; REF, SG 15, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **C6**)

Schätze: Auf den Regalböden liegen kulturelle Trophäen im Wert von 500 GM mit einem Gewicht von 10 Pfund. Darunter befindet sich ein magischer Gegenstand: eine *Zauberstatuette (Silberrabe).*

C7. Bannerraum

In der Mitte dieses Raumes hängen kunstvolle Banner bewegungslos von einer hölzernen Säule. An der West- und der Südwand stehen weitere Halterungen, die jeweils ein anderes Banner tragen. Auf dem Boden liegen in der nordöstlichen Ecke zwei umgeworfene Bannerständer, deren Flaggen ausgebreitet und mit zahlreichen Tintenkreisen bemalt auf dem Steinboden liegen. Nach Osten und nach Norden führt jeweils eine Tür aus dem Raum.

Die Banner gehören zu alten Regimentern der Taldanischen Phalanx, diversen Baronien und ein paar ausländischen Verbündeten. Zu verschiedenen Zeiten hingen sie im Senat, um Kriegshelden oder zu Besuch weilende Würdenträger zu begrüßen. Die meisten Banner gehören aufgelösten Regimentern und haben keinen Wert neben ihrer historischen Bedeutung, dienten sie doch nur einer weiteren pompösen Zurschaustellung der militärischen Überlegenheit Taldors.

Auch die Kreise hier haben keine Bedeutung. Allerdings befinden sich neben ihnen auf den Fahnen auch viele geometrische Formeln und Notizen. Mit einem Intelligenzwurf gegen SG 13 kann man hier das Werk eines brillanten, wenn auch ungeübten, Mathematikgenies erkennen.

C8. Taxidermielager (HG 3)

Eine furchterweckende geflügelte Bestie posiert wild in der südöstlichen Ecke dieses quadratischen Raumes. In ähnlichen Posen stehen zwei Wölfe in den nördlichen Ecken, während in der südwestlichen Ecke eine zusammengerollte Riesenschlange lauert, um zuzuschlagen. In der Mitte des Raumes steht ein kleiner Elefant, dessen Kopf sich viel zu weit nach vorn neigt – über seinen Nacken zieht sich ein breiter, klaffender Riss.

An dicken Seilen hängen Vögel aller möglichen Größen von der Decke, wobei ein beeindruckender Adler den meisten Platz einnimmt. Es gibt jeweils einen Ausgang nach Norden und nach Westen.

In diesem Saal sind diverse ausgestopfte Tiere und von Ruhmsuchern geschenkte Jagdtrophäen ausgestellt. Dagio meidet diesen Raum, da ihm der Adler und der Greif hier furchtbare Angst machen.

Kreaturen: Der ausgestopfte Greif und die beiden hier eingelagerten Wölfe wurden vor langer Zeit verzaubert, sich auf ihren Podesten zu bewegen und zu brüllen. Sowie eine Kreatur sich wenigstens 4 Runden lang in dieser Kammer aufhält, erwachen die Wölfe zum Leben – Mechanismen klicken und sie richten sich auf die Hinterbeine auf. Allerdings geben die Hinterbeine des einen Wolfes nach, so dass er nach vorn stürzt und reglos liegenbleibt, während das Rückenfell des anderen aufreißt und das Holzgerüst darunter freilegt.

Auf diese grausige Darbietung folgend, beginnt der Greif mit den Flügeln zu schlagen, nur dass dabei ein Flügel komplett abreißt. Dann reißt er sich von seinem Podest los, wobei eine Vorderkralle zurückbleibt. Ein winziger belebender Funken drängt ihn, lebende Kreaturen in der Kammer anzugreifen und ihnen Schmerzen zuzufügen. Der Schaden, den der ausgestopfte Greif erlitten hat, nimmt ihm seine Bewegungsrate für Fliegen und einen Klauenangriff.

BELEBTER GREIF **HG 3**

EP 800
Ausgestopfter Greif (*MHB*, S. 139, *MHB V*, S. 32)
N Großes Konstrukt
INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG
RK 13, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 12 (+1 GE, -1 Größe, +3 Natürlich)
TP 58 (6W10+31)
REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +2
Immunitäten wie Konstrukte
Schwächen Defekt (Drahtgestell), Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss +5 (1W6+2), Klaue +5 (1W6+2)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +5, 1W4+2)

TAKTIK
Im Kampf Das Konstrukt greift geistlos und ohne Strategie an.
Moral Der ausgestopfte Greif kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE
ST 14, **GE** 13, **KO** —, **IN** —, **WE** 10, **CH** 3
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 18 (22 gegen zu-Fall-bringn)
Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +1), Fliegen –1, Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4, Wahrnehmung +4

C9. Verbindungsgang (HG 3)

Mehrere große Türen befinden sich in den Wänden dieses 60 m langen Ganges. Eine große Metalltür im Norden ist von Kreidekreisen und mathematischen Notizen bedeckt.

Dieser 60 m-Korridor verbindet die verschiedenen Bereiche der Archive: das Saatgewölbe im Westen, das Kulissenlager im Süden und die Archive im Osten. Die verzierte Nordtür führt in einen Anschlussgang, der eine Verbindung zum alten Hörsaal (Bereich **C20**) und zusätzliche Räume darstellt.

Dieser Gang ist einer der ältesten Teile des Senatsgebäudes und stammt noch aus jener Zeit, in welcher Oppara ein Stadtstaat und nicht Hauptstadt eines Imperiums war. Er sieht auch deutlich älter aus als die umliegenden Räume. Die Zeit hat die Mauern derart dünngerieben, dass er beinahe wie eine natürliche, wenn auch perfekt gerade, Höhle wirkt.

Falle: Im Gegensatz zu den meisten Kreisen, die Dagio im Keller gezeichnet hat, besitzen jene auf der Tür magische Kräfte. Dagio hat hier ungewollt einen schutzzauberähnlichen Effekt geschaffen, welcher die Sinne unerwünschter Besucher verzerrt und sie mit Panik erfüllt, erhalten sie doch den Eindruck, der Gang erstrecke sich endlos in beide Richtungen ohne Hoffnung auf ein Entkommen. Die Falle ist gefährlich, kann aber leicht entschärft werden, indem man die Kreislinien verschmiert oder auslöscht.

ENDLOSER GANG **HG 3**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 18; **Mechanismus ausschalten** SG 13

EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt Zaubereffekt (*Verwirrung*; 3 Runden; WIL SG 14 keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele in einem 3 m x 3 m-Feld

C10. Saatgewölbe (HG 2)

Die hölzernen Wände im nördlichen Teil dieses Raumes weichen natürlichem Stein. Von der engen Eingangsnische aus weitet sich der Raum zu einem ausgedehnten Gebiet voll grüner Pflanzen. Dicke Ranken und Dornengestrüpp bedecken die West- und Ostwand. Im Westen bedeckt die Vegetation sauber aufgestellte Gartenmöbel. Im Süden erhebt sich jenseits des Vegetationsmorastes ein Gebäude, dessen Spitze ein Auge mit Messingflügeln trägt.

Dieser Bereich diente früher als Lager für Saat und getrocknete Exemplare diverser Pflanzen zu Studienzwecken. Einsickerndes Wasser ermöglichte den widerstandsfähigeren Pflanzen – Brombeeren, Kudzu und Moose – im Licht mehrerer *Dauerhaften Flammen* Wurzeln zu schlagen. Die Lichtquellen sind unter der Decke hängende Kohlebecken. Der Pflanzenwuchs bildet nun dickes Gestrüpp, welches die Bewegung innerhalb von 4,50 m Entfernung zu West- und Ostwand behindert. Zugleich dient er den Bewohnern der Kellergeschosse als Nahrungsquelle, sofern sie Nahrung benötigen.

Kreaturen: Ein widerwärtiger, pflanzenartiger Schlick hat sich aus nachhallender Magie und verfaulender Vegetation in diesem Bereich gebildet. Der Gartenschlick pirscht entlang des westlichen Randes der Kammer und windet sich um die Tische und Schränke dort. Er greift jeden an, der sich den westlichen Dornenbüschen nähert.

GARTENSCHLICK **HG 2**

EP 600
TP 19 (*MHB III*, S. 100)

Schätze: Auf einem der Arbeitstische steht ein *Trank: Mittelschwere Wunden heilen.*

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

C11. Arodenkapelle (HG 2)

Drei Reihen Bänke stehen vor einem Steinaltar. Auf dem Altar steht die Statue eines Menschen; Gesicht und rechter Arm sind abgebrochen und liegen zerschmettert auf dem umliegenden Boden. Zwei kleinere Frauenstauen, jede ausgestattet mit Schwert und Schild, stehen in erhöhten Nischen in der südwestlichen und der südöstlichen Ecke.

Ein SC identifiziert dieses Gebäude mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 12 als Tempel des toten Gottes Aroden. Wird der SG um 5 oder mehr übertroffen, erkennt man in den dargestellten Kriegerinnen zwei frühere Herolde Arodens: Arazni und Iomedae.

Kreaturen: Im hölzernen Gebälk der Kapelle lauert ein bösartiges Feenwesen 4,50 m über dem Kapellenboden. Dieser Monaciello-Gremlin namens Viecar fand die abgelegene Kapelle, nachdem er zufällig über einen versteckten Tunnel aus Opparas Kanalisation in die Keller des Senats gelangt ist. Er bringt Dagio kleinere Tributgaben und wurde von der Ratte zum „Hohepriester“ seines Königreiches ernannt, allerdings gehen sich die beiden Großmäuler in der Regel aus dem Weg.

Viecar hält gern jahrelange Nickerchen, schreckt aber auf, sollten die SC in diesem Bereich Unruhe stiften. Der Gremlin nutzt eine Kombination aus *Geisterhaftes Geräusch* und *Stilles Trugbild*, um einen geisterhaften Aroden zu erschaffen, welcher von den SC verlangt, Tribut in den Spendenkasten am Fuß der Statue zu werfen. Die Darstellung Arodens ist aber fehlerhaft, so dass ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Religion) gegen SG 18 die Abbildung als Fälschung erkennt, passen das Gesicht und die Kleidung doch gar nicht zum Letzten Azlanti.

Erbringen die SC keinen Tribut, wird Viecar zornig. Er wirkt *Glitzerstaub* auf das Gebälk, um die SC zu verwirren und ruft, sie hätten „Arroodeens Zorn“ erweckt. Dann wiederholt er seine Forderung in der Hoffnung, dass die SC ihm Goldmünzen schenken, mit denen er sich absetzen kann.

VIECAR **HG 2**

EP 600

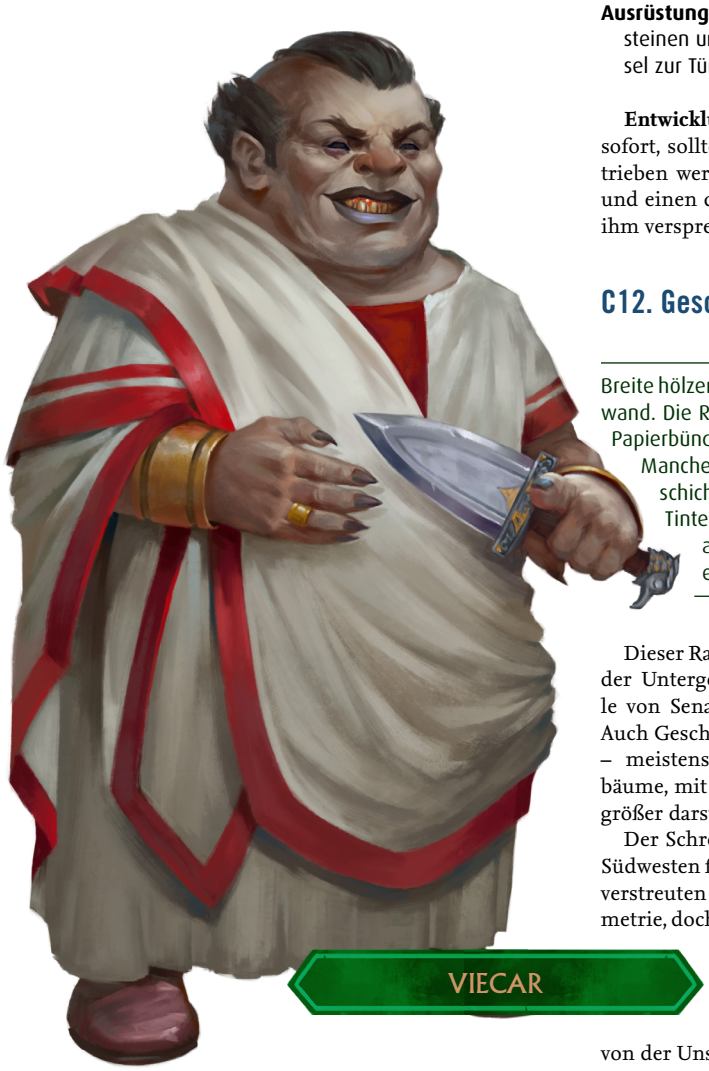
Verbesserter Monaciello (*MHB IV*, S. 110, 289)

TP 18

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Magische Tasche (enthält 350 GM an Edelsteinen und zwei *Tränke: Ausdauer des Ochsen*), Schlüssel zur Tür in Bereich **C19**

Entwicklung: Viecar ist ein Feigling und ergibt sich sofort, sollte er von den SC entdeckt und in die Enge getrieben werden. Er bietet ihnen den Inhalt seiner Tasche und einen der Schlüssel für die Tür in Bereich **C19**, so sie ihm versprechen, ihn gehen zu lassen.



VIECAR

C12. Geschichtsarchive (HG 3)

Breite hölzerne Bücherregale ragen aus der West- und der Ostwand. Die Regalböden sind bis zum Platzen vollgestopft mit Papierbündeln, Schriftrollenbehältern und dicken Büchern. Manche Bereiche der Kammer sind von dicken Staubschichten überzogen, andere sind verdächtig sauber. Tintenverschmierte Bücher und Papiere stapeln sich auf einem der Schreibtische in den Ecken. Jeweils eine Tür führt nach Norden und nach Süden.

Dieser Raum ist die erste Kammer des Bibliotheksflügels der Untergeschosse und enthält hauptsächlich Protokolle von Senatssitzungen, Abstimmungen und Lehrbücher. Auch Geschenke diverser Adeliger wurden hier eingelagert – meistens Autobiographien, Tagebücher und Stammbäume, mit denen die edlen Stifter ihre eigene Bedeutung größer darstellen wollten.

Der Schreckensratten-Magier Dagio nutzt den Tisch im Südwesten für seine Studien; die meisten der auf dem Tisch verstreuten Bücher befassen sich mit Mathematik und Geometrie, doch mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 15 kann ein SC die Autobiographie von Arodenlieb Talgabe finden, eines romantischen Angehörigen des mittleren Adels und Magiers, der vor Jahrhunderten gelebt hat und von der Unsterblichkeit besessen gewesen war.

Seit gut zehn Jahren kann Ungeziefer durch einen Riss in der Ostwand in die Kammer hinein – die Mäuse, Ratten und anderes Getier knabbern an den modernden Schriften in den Regalen, werden aber weitestgehend durch Dagios Einfluss im Zaum gehalten.

Kreaturen: Einer der intakten Schriftrollenbehälter enthält ein intelligentes Konstrukt, eine Wächterschriftrolle. Ein aggressiver Senator hatte geplant, sie einem Rivalen zukommen zu lassen. Stattdessen wurde die Schriftrolle verlegt und zur Bestandsaufnahme in diese Kammer gebracht. Sobald ein SC den Behälter öffnet, springt das Konstrukt heraus und greift an.

WÄCHTERSCHRIFTROLLE **HG 3**
EP 800
TP 27 (*MHB V*, S. 273)

Schätze: Neben der Wächterschriftrolle enthält der Schriftrollenbehälter zudem jeweils eine *Schriftrolle: Magie bannen*, *Reittier*, *Spiegelbilder* und *Unsichtbarkeit*.

C13. Bücherarchiv (HG 2)

Hohe Reihen von Bücherregalen stehen in dieser Kammer. Durch den Raum verläuft ein niedriges Regal mit einem Tresen. Nach Süden führt eine Tür hinaus, nach Norden zwei Türen.

Viele seltene oder obskure Bücher wurden hier eingelagert, um sicherzustellen, dass die taldanische Regierung stets zum gesammelten Wissen des Volkes Zugang hat. Viele Werke sind immense Dissertationen zu Flora, Fauna und taldanischer Geschichte. Man findet hier Chroniken zu den Feldzügen der diversen Explorationsarmeen und Übersichten zur Verteilung der politischen Verhältnisse im Senat in Zehnjahresabständen. Allerdings fallen fast alle Bücher auseinander, wenn sie geöffnet werden.

Kreaturen: Als die damaligen Bibliothekare den Wächter Faktor 12 (siehe Bereich **C14**) beschworen, hinterließen sie einen Riss im Gefüge des Kosmos – und wie bei allen Rissen krabbelte Ungeziefer hindurch. Vier buchartige Kreaturen, sogenannte Gischvits, einheimische der rechtschaffenen Ebene Axis, nisten nun in der Bibliothek und verteidigen ihr Revier aggressiv. Diese winzigen Kreaturen ähneln im Ruhezustand gewöhnlichen Büchern, erwachen aber zum Leben, wenn Eindringlinge auftauchen. Sie springen Neuankömmlinge an, um ihnen neues Wissen aus dem Verstand abzusaugen. Diese Gischvits gieren nach neuen Informationen und hoffen, Eindringlinge über Tage oder Wochen in den Haltegriff nehmen zu können, damit sie neue Fakten, Anekdoten und Aufzeichnungen in sich erstellen können – sie werden nur dann gewalttätig, wenn ihre Opfer wieder gehen wollen.

GISCHVITS (4) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 4 (siehe Seite 238)

C14. Seltene Artefakte (HG 2)

Kalte Metallschließschränke begrenzen die offenen Bereiche dieses Raumes. Aus den wenigen offenstehenden Fächern ragen verschrumpelte Papiere, während alle anderen fest verschlossen sind. Dicke Metallbolzen verbinden die Schränke mit den Wänden. Manche Schränke reichen bis zur 6 m hohen Decke.

Im Gegensatz zu den bisherigen Bibliothekssälen enthielt dieser Bereich sensible Informationen zur taldanischen Geschichte und zu verbotener Magie. Der Senat ließ viele der gefährlichsten Schriften entfernen, wenn auch nicht alle. Mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 kann man einen der Schränke öffnen. Ansonsten hat Faktor 12 alle nötigen Schlüssel.

Kreaturen: Ein kleiner Schlichter-Unvermeidbarer namens Faktor 12 schwebt elegant in dieser Kammer. Er begrüßt hereinkommende Kreaturen und stellt sich als der Kurator der Bibliotheksarchive vor. Dann fragt er, ob die Besucher etwas abholen oder sich einen abgefragten Gegenstand im angrenzenden Leseraum ansehen wollen.

Die Erbauer dieses Flügels haben Faktor 12 beschworen, um bei der Verwaltung des Archivs und der Sortierung zu helfen. Er übernahm diese Pflicht mit jener Sorgfalt, für die Unvermeidbare bekannt sind. Nun schwebt er seit Jahrhunderten in diesem Raum und wartet auf Besucher, ohne sonderlich zu bemerken, wie viel Zeit verstrichen ist. Faktor 12 hält sich nicht mit dem Austausch von Freundlichkeiten auf, sondern bemüht sich nach Kräften, den SC dabei zu helfen, die verfügbaren Gegenstände zu bestimmen und auszusagen, was davon aus dem Archiv entfernt werden kann. Dagio hat vor vielen Jahrhunderten gegen den Unvermeidbaren gekämpft und sein Amulett und den Zauberstab erbeutet, will seine Unsterblichkeit aber nicht in einer zweiten Konfrontation mit dem (relativ gesehen) mächtigen Externaren aufs Spiel setzen.

Im Abschnitt „Schätze“ findest du eine vollständige Liste der Gegenstände, die Faktor 12 zur Verfügung stellen kann.

FAKTOR 12 **HG 2**
EP 600
Schlichter-Unvermeidbarer (*MHB II*, S. 268)
TP 15

Schätze: Faktor 12 wacht pflichtbewusst über die letzten hier verwahrten Wertsachen: eine *Streitaxt +1*, eine *Brustplatte +1*, ein Paar *Elfenstiefel*, einen *Stab: Krankheit kurieren* (5 Ladungen) und einen der beiden Schlüssel, die für die Tür in Bereich **C19** benötigt werden.

Entwicklung: Faktor 12 erklärt die Regeln des Archivs: Nur einer der Schätze darf aus dem Bereich entfernt werden (das Konstrukt erklärt grummelnd, dass man früher zwei mitnehmen konnte, es nun aber alles „straffer halten“ müsse, da es kürzlich zu Diebstählen gekommen sei. Sollten die SC mehr als einen Gegenstand erfragen, verweigert Faktor 12 die Herausgabe. Sollten die SC sich die Gegenstände selbst holen wollen, greift Faktor 12 an.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

C15. Leseraum

Ein runder Tisch mit mehreren Stühlen steht in der Raummitte. Ansonsten gibt es keine Ablenkungen und völlige Stille. Nach Osten führt eine Tür hinaus.

Diese ruhige Kammer erlaubt es Lesern, in Stille die Texte der angrenzenden Bibliothek zu studieren. Ansonsten dient sie höchstens als Rückzugsort oder um sich an die Regeln zu halten, die Faktor 12 im Nachbarsaal aufgestellt hat.

C16. Eingestürzter Gang (HG 2)

Dieser drei Meter breite Gang führt etwa 12 m weit nach Norden und endet dann abrupt an einer Einsturzstelle. Eine Tür führt nach Westen, eine weitere nach Süden.

Dieser Bereich war einst Teil eines noch längeren Ganges (die andere Hälfte ist Bereich **C19**).

Falle: Inspiziert jemand die Einsturzstelle oder wird die nach Westen führende Tür geöffnet, besteht Gefahr, dass die Decke in Bewegung kommt und herabstürzt.

HERABFALLENDE DECKENELEMENTE **HG 2**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 17; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt 2W6 Wuchtschaden; REF SG 17 keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 3 m x 3 m vor der Westtür)

C17. EmpfangsBereich (HG 1)

Ein grauer Empfangstresen ragt aus der Ostwand. Über ihm hängt ein verblasstes, rissiges Porträt einer Gruppe taldanischer Adeliger. Jemand hat das Gemälde „verziert“ und nachträglich gewaltige Schnurbärte aufgemalt, rote und grüne Wellenlinien gezeichnet, als hätten die Dargestellten Blähungen, und andere seltsame Verschönerungen angebracht. Eine Tür ist in der Westwand und jeweils ein Ausgang führt nach Nordosten und Südosten.

Dies war der EmpfangsBereich für die Archive. Das entstellte Gemälde zeigt das Subkomitee des Senats, welches der Einrichtung der Archive zugestimmt und sie überwacht hat. Die Namen der Senatoren sind aber längst vergessen. Und die „Verschönerungen“, welche der einzige Bewohner dieser Kammer angebracht hat, sorgen dafür, dass die meisten auch nicht mehr identifiziert werden könnten.

Kreaturen: Ein Kobold namens Mimips stolperte bei der Suche nach Verwertbarem vor etwa einer Woche über das Senkloch in Bereich **C18** und ist seitdem mehrfach hierher zurückgekommen, um alles zu holen, was nicht niet- und nagelfest ist – und um seiner künstlerischen Ader freien Lauf zu lassen. Bei der Erkundung der umliegenden Räume hatte er weitaus weniger Glück, so wurde er z.B. vorübergehend von der Spukerscheinung in Bereich **C19** verwirrt. Mimips erkennt, dass er den SC wahrscheinlich hoffnungslos unterlegen ist und einen Kampf verlieren würde. Statt anzugreifen oder die Flucht zu ergreifen, tut der geschäftstüchtige Kobold das, was er am besten kann: Er versucht, seine Beute und alchemistischen Waren zu verkaufen!

Mimips begrüßt die SC enthusiastisch, allerdings spricht er nur Drakonisch, Finsterländisch und Gnomisch – und kann entsprechend nur von denen verstanden werden, die wenigstens einer dieser Sprachen mächtig sind. Dennoch tut er sein Bestes, um seine zahlreichen Waren (siehe „Schätze“ folgend auf die Spielwerte) zu präsentieren. Er möchte sie gern gegen Gegenstände von der Oberfläche eintauschen. Sollte er gefragt werden, was er über die Untergeschosse weiß, kann er von dem Senkloch im Westen, der instabilen Decke im Südgang und dem „Geist“ berichten, der die verschlossene Tür nach Bereich **C20** bewacht.

MIMIPS **HG 1**

EP 400

Kobold-Alchemist[EXP] 2 (*MHB*, S. 161)

RB Kleiner Humanoider (Reptil)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Größe, +1 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 14 (2W8+2)

REF +3, **WIL** +0, **ZÄH** +3; +2 gegen Gift

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzspeer [Meisterarbeit] +3 (1W4)

Fernkampf Bombe +3 (1W6+2 Elektrizität oder Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 4/Tag (1W6+2 Elektrizität oder Feuer, SG 13)

Vorbereitete Alchemistische Extrakte (ZS 2; Konzentration +4)

1. — *Ameisenstärke*[EXP], *Handwerkers Glück*[EXP], *Identifizieren*

TAKTIK

Im Kampf Mimips verlässt sich auf seine Schockbomben, um Gegner zu betäuben.

Moral Mimips wollte Beute machen und ist auf einen Kampf nicht vorbereitet, daher versucht er, so bald wie möglich mit seinen Waren zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 10, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 13

GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 10

Talente Fertigkeitsfokus (Bluffen), Improvisierter Fernkampf, Trank brauen

Fertigkeiten Bluffen +6, Diplomatie +3, Handwerk (Alchemie) +7 (Alchemistische Gegenstände herstellen +9),

Heimlichkeit +8, Schätzen +7, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +7; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Drakonisch, Finsterländisch, Gnomisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +2), Entdeckung (Shockbombe), Gewieft, Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürliche Rüstung, 20 Minuten)
Kampfausrüstung *Trank: Geschärfte Sinne*[EXP] (3), *Trank: Leichte Wunden heilen* (2), *Trank: Springen* (3), Alchemistenfeuer (3), Donnersteine (2), Säure (6), Seuchenschutz[EXP] (3), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, [Meisterarbeit], Kurzspeer, Formelbuch, Rucksack [Meisterarbeit][EXP], 92 SM

Schätze: Neben der ausgeführten Ausrüstung bietet Mimips in seinem improvisierten Laden noch das Weitere an: einen *Trank: Krankheit kurieren*, drei *Tränke: Leichte Wunden heilen*, einen *Trank: Rindenhaut*, einen *Stab: Wasserkugel*[EXP] (1 Ladung), *Rüstungsarmschienen +1* und ein *Resistenzumhang +1*. Mimips weiß, dass er in diesen Tunneln keine Konkurrenz hat, so dass seine Preise 20% über dem Marktpreis liegen. Mit einem Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 22 kann er überzeugt werden, auf den Marktpreis runterzugehen.

Entwicklung: Sollten die SC mit Mimips Handel treiben, entschließt er sich, noch eine Weile zu bleiben und hinter dem Tresen einen Laden zu eröffnen, wo er sogar auf Wunsch der Gruppe neue alchemistische Gegenstände herstellen kann.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP, als hätten sie den Kobold im Kampf besiegt, sofern sie mit Mimips friedvoll interagieren oder Handel treiben.

C18. Senkloch

Der Gang ist mit Holzverkleidet, weitet sich hier aber unvermittelt zu einer steinernen Höhle. Zwei aufeinanderfolgende steile Abhänge führen nach Süden und enden in einem plötzlich aufklaffenden Loch. Ein Kind oder eine kleine Kreatur würde wohl hindurchpassen. Das Loch führt in die Dunkelheit, man erkennt aber eine leichte Neigung gen Westen.

Ein schwaches Erdbeben hat den Gang einstürzen lassen, welcher das Archiv mit seinem Gegenstück im Westen verbunden hat. Dabei hat sich ein Loch geöffnet, welches in eine unterirdische Höhle führt; diese ist über einen tertiären Tunnel mit den Finsterlanden verbunden. Die Erkundung dieses Bereiches liegt aber außerhalb des Umfanges dieses Abenteuers. Mimips und Viecar können den SC mitteilen, wohin das Loch führt und wie sie in den Keller gekommen sind – normal große Charaktere passen nur leider nicht hindurch.

C19. Eingestürzter Gang (HG 1)

Auf einem Podest in der nordwestlichen Ecke dieses L-förmigen Ganges steht eine verächtlich blickende Statue mit einem Zepter, welcher auf eine Tür im Osten weist. Das südliche Ende des Ganges ist eingestürzt, dort gibt es nur Erde und Holztrümmer.

Dieser Bereich bildete früher mit Bereich **C16** einen Korridor, der Einsturz verhindert aber ein Durchkommen. Die Tür im Osten ist mit einem komplex wirkenden Schliessmechanismus versiegelt. Das Schloss erfordert zwei Schlüssel, um es zu öffnen: Einer befindet sich in Bereich **C11**, der andere in Bereich **C14**. Ohne beide Schlüssel sind zwei Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 nötig, um die Tür zu öffnen.

Spukerscheinung: In diesem Gang verweilt eine einzigartige Spukerscheinung und verändert ihn mit nekromantischer Kraft. Dies ist ein Resultat von Arodenlieb Talgabes misslungenem Versuch unsterblich zu werden. Zugleich hat der Spuk über die Jahrhunderte hinweg Dagios Paranoia und Besessenheit von Kreisen genährt. An den Wänden bilden sich rasch blutige Kreise, welche umherstreifende Kreaturen dazu bringen, sie anzusehen oder mit ihnen zu interagieren. Eine Kreatur, die dem nachkommt, erleidet Schaden und eine kurze Vision eines furchtbaren arkanen Rituals in Bereich **C20** — dabei handelt es sich um einen Erinnerungsblitz an das Ritual, welches Dagio unsterblich gemacht hat (siehe auch S. 172).

FLUCH DER KREISE **HG 1**
EP 400
NB Spukerscheinung
Zauberstufe 1
Bemerken Wahrnehmung, SG 5 (um zu sehen, dass sich blutige Kreise auf den Wänden bilden)
TP 1; **Auslöser** Berührung; **Rücksetzer** 1 Stunde
Effekt Blutige Kreise erscheinen auf den Wänden und der Tür des Ganges. Wer sich dem Studium der Kreise länger als 1 Runde intensiv widmet oder die Kreise berührt, erleidet 1W6 Punkte Negativen Energieschaden und 1 Punkt Stärkeschaden. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 12 vereitelt den Stärkeschaden.
Zerstörung Die Spukerscheinung ist an jene Magie gebunden, welche Dagio den Großen am Leben erhält. Wird die Schreckensratte getötet, zerstört dies die Spukerscheinung.

C20. Senat der Kreise (HG 5)

Diese kreisrunde Kammer verfügt über mehrere Ebenen. Breite Treppenstufen führen zum Zentrum hinab. Stühle stehen auf merkwürdige Weise über den Raum verteilt in Kreisen selbst außerhalb der großen Kreismuster des Raumes selbst. In die Holzwände und den Boden sind Kreise geritzt, teilweise einzelne Kreise, teilweise einander überlagernd. Zwischen den Kreisen sind Linien und Kritzeleien. Die meisten Kreise befinden sich aber an der Decke in gut 12 m Höhe, wo mehrfarbige Kreise mit künstlerischem Fanatismus rund um ein 1,50 m durchmessendes Loch in der Decke gezeichnet wurden.

Dieser Bereich diente früher als Lesesaal. Hier fanden akademische Gespräche, erhitzte Debatten und zuweilen Unterrichtsstunden für die Kinder der Hochgeborenen statt. Nachdem die Archive in Vergessenheit geraten waren, nutzte sie der längst verstorbene Senator Arodenlieb Talgabe bei seinen arkanen Experimenten zum Erlangen ewigen Lebens. Der Senator führte sein letztes – für ihn

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

GESANDTENRING

Wie *Stachel der Würde* (siehe Seite 43) ist auch der *Gesandtenring* ein Relikt der taldanischen Geschichte und gewinnt an Macht, wenn sein Träger an Ansehen und Bedeutung gewinnt.

Wird der Ring erstmals angelegt, verleiht er nur die grundlegenden Fähigkeiten; die SC müssen Ruhm im Namen Taldors erlangen, um die weiteren, unter Erster Triumph aufgeführten Fähigkeiten verfügbar zu machen. Die vollständigen Einzelheiten zu Relikten, die vollständige Auflistung der Fähigkeiten des *Gesandtenringes* eingeschlossen, findest du im entsprechenden Artikel in diesem Band.

GESANDTENRING

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 11	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie		

Die Außenseite dieses Goldringes wirkt perfekt, aber die Innenseite zeigt jahrhundertelange Abnutzungen. Er trägt ein Familienwappen – zwei von Olivenkränzen umgebene Kronen -, das auf ein Adelshaus aus Botschaftern und Diplomaten hindeutet.

Der Ring verleiht einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, Diplomatie und Sprachenkunde. Der Träger kann ein Mal am Tag ein Befehlswort aussprechen, um sein Aussehen und seine Kleidung zu verwandeln (wie *Selbstverkleidung*). Die Kleidung passt sich automatisch dabei den Gebräuchen der dominanten Kultur an und nimmt Ähnlichkeit mit der Kleidung der lokalen Oberschicht oder des Adels an. Körperliche Merkmale passen sich nicht denen der Einheimischen an, wobei aber auffällige Merkmale – z.B. Elfenohren in einer Ortschaft ohne Elfen – nun schwächer ausgeprägt sind. Dies währt 24 Stunden lang, kann aber zu jeder Zeit aufgehoben werden. Die Zauberstufe eines Zaubereffektes, den der Ring generiert, ist 1 + 2 pro erlangtem Triumph.

Erster Triumph: Der Ring kann aktiviert werden, um *Person bezaubern* (SG 15 + 1 pro weiterem Triumph) und *Sprachen verstehen* jeweils ein Mal am Tag zu wirken.

tödliches – Experiment in diesem Raum aus (siehe auch Seite 40), wobei ein Splitter seines Intellekts auf seinen Vertrauten überging, die Schreckensratte Dagio.

Dagios ins Holz gekratzte Kreise und in Kreisen aufgestellte Stühle unterstreichen nur die bereits runde Form der Kammer. All dies spiegelt Dagios fanatischen Wunsch wider, den „Kreis“ zu verstehen, welcher so absolut wichtig für seinen Meister gewesen war.

Jede Ebene des Raumes ist 1,50 m tiefer gelegen als die letzte, so dass jeder Sitz einen exzellenten Blick auf die Rednerplattform im Zentrum der Kammer bietet. Eine Treppe führt nach Osten zu einem kleinen Gangstück hinauf, an dessen Ende eine Tür liegt, welche dieselben zwei Schlüssel erfordert wie die Tür in Bereich **C19**. Am südöstlichen Rand der obersten Ebene des Saals befindet sich in der Decke eine Falltür (Wahrnehmung, SG 20); der bröcklige Putz an der Steinwand des Hörsaals bietet genug Handgriffe, so dass man sie mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 erklimmen kann.

Kreaturen: Dagio der Große lebt in einer kleinen Nische über dieser Kammer, von der aus der längst verschwundene Kerzenleuchter einst gepflegt wurde. Der Lärm der Ankunft der SC weckt seine Aufmerksamkeit. Er wirkt seine Vorbereitungszauber und kommt hervor, um nachzuschauen. Die erwachte Schreckensratte nutzt ihre Bewegungsrate für Klettern und *Unsichtbarkeit*, um an der Decke entlangzueilen, von wo aus sie die SC einschätzt. Dagio hat nicht vor, diese Humanoiden lebend entkommen zu lassen, da sie seine erste Gelegenheit darstellen, Humanoiden beim Sterben zuzusehen – zusätzlich will er sie jedoch zunächst in ihrem „natürlichen Zustand“ studieren, ehe er das letzte Experiment beginnt.

Sowie Dagio die SC ein paar Runden lang beobachtet hat oder diese gehen wollen, beginnt der unsichtbare Dagio mit lauten Proklamationen. Das Echo in der Kammer und Dagios Unsichtbarkeit verleihen ihm einen effektiven Bonus von +20 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, so dass die SC seine Position wohl nicht bestimmen können, bis er letztendlich angreift.

Dagio klagt die SC für ihr Eindringen in sein Königreich und das Stören seiner wichtigen Nachforschungen zum „Willen der Kreise“ an. Er führt die lange Liste der Titel auf, die er sich selbst gegeben hat – Hierophant der Winkel, Erzherzog der Tangenten, der Anfang und das Ende, ehe er die SC zum Tode verurteilt. Sollte ein SC die erwachte Ratte unterbrechen, bricht er seine Rede sofort ab und ruft seine versteckten Rattenschwärme herbei, damit sie über die SC herfallen. Zwei hungrige Rattenschwärme strömen aus einigen der verborgenen Räumchen unter den erhöhten Ebenen des Raumes. Dagios Vertrautenfähigkeit, mit Artgenossen kommunizieren zu können, erlaubt ihm, die Schwärme mit einfachen Befehlen zu lenken, so dass ein einzelnes Wort – „Tötet!“ – genügt, um sie in Marsch zu setzen.

DAGIO DER GROSSE **HG 2**
EP 600
TP 26 (siehe Seite 172)

RATTENSCHWÄRME (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 16 (*MHB*, S. 215)

Schätze: Dagios Schatz lagert in der Deckennische. Neben seinem Zauberbuch (es enthält alle Dagio bekannten Zauber plus 2W4 zufällig gewählte Zauber des 1. Grades), kann man in dem kleinen Raum vier perfekte Rubine im Wert von jeweils 100 GM und eine *Perle der Macht* (1. Grad) in einem Haufen zerkauten und zerrissenen Papiers finden. Daneben steht eine abgewetzte Schmuckschatulle mit dem *Gesandtenring* (siehe Kasten), einem Familienerbstück Arodenliebs, über welches Dagio seit dem Tod des Menschen eifersüchtig wacht. Jedem SC, der den Raum unter der Decke betritt, raubt der Gestank von Dagios Urin – den er ebenfalls in kreisförmigen Mustern aufgebracht hat, den Atem; der SC muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen, misslingt ihm dieser Rettungswurf, steckt er sich mit Schmutzfieber an.

Entwicklung: Der Sieg über Dagio öffnet den SC den Fluchtweg aus den Untergeschossen. Dagios Auftauchen mag wie eine Ablenkung vom Haupthandlungsbogen erscheinen, allerdings wird die Verbindung zwischen dem erwachten Vertrauten und einer finsteren Organisation namens Kreis der Makellosen im Laufe des Abenteuerpfades wichtig.

C21. Warteraum (HG 3)

Staubbedeckte Sofas stehen an den Wänden dieser rechteckigen Kammer. Jeweils nach Westen, Osten und Süden führt eine Tür hinaus.

Dieser Bereich fungierte als Wartezimmer für jene, die in der angrenzenden Senatskammer etwas zu erledigen hatten. Er wurde kaum genutzt, allerdings kann ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 18 bemerken, dass sich kürzlich hier wenigstens zwei humanoide Kreaturen aufgehalten haben. Diese Besucher – Assassinen der Bruderschaft der Stille – halten sich gegenwärtig im nahen Wachraum auf (Bereich **C22**).

Falle: Die Gruppe der Bruderschaft der Stille in Bereich **C22** hat hier eine transportable Falle aufgestellt, die sie über Eindringlinge alarmieren soll. Wer die Tür öffnet, löst damit die Falle aus – mehrere Dolche regnen regelrecht von der Decke. Zugleich ertönt ein Peitschenknall, welcher die Assassinen in Bereich **C22** alarmiert.

HERABREGNENDE DOLCHE **HG 3**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 18; **Mechanismus ausschalten** SG 16

EFFEKT

Auslöser Ort (Tür nach Bereich **C22**); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Dolchregen (Fernkampfangriff +12, 1W3 Dolche pro Ziel, jeder Dolch verursacht 1W4+4 Schadenspunkte); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m vor der Tür).

C22. Wachraum (HG 4)

An der Nord- und der Südwand stehen Schließschränke. Die Schränke im Süden stehen offen, darin hängen mehrere verrostete Schwerter. Türen führen nach Norden und Westen hinaus.

Die für diesen Flügel eingeteilten Senatswachen hatten hier ihr Hauptquartier. Da der LagerBereich kaum jemanden interessierte, waren die Schichten hier immer sehr ruhig und wenig anstrengend, so dass der Raum eher vernachlässigt wurde. Die Waffen in den Schränken waren bereits verrostet, ehe die Archive aufgegeben wurden – und die folgenden Jahrhunderte haben ihren Zustand nicht verbessert. Sieht man von den kürzlich eingetroffenen Assassinen der Bruderschaft der Stille ab, hat sich in diesem Bereich seit einer Ewigkeit nichts getan.

Kreaturen: Eine Gruppe der Bruderschaft der Stille sollte auf dem Senatsempfang Martella Losacht und ihre Leute töten. Die meisten Assassinen nahmen Martellas Verfolgung auf, Wyssilka wies aber zwei ihrer Leute an, dem plötzlichen Verschwinden des Bruderschaftsangehörigen Imistos Möwenkrumm und Martellas Handlangern nachzugehen. Wie Möwenkrumm sind auch diese beiden als Bedienstete gekleidet und geben sich als verirrte und verwirrte Halblinge aus, welche die SC um Essen, Trinken, Heilung oder anderes bitten, um sie kurzfristig abzulenken.

Sollte Möwenkrumm noch bei den SC sein, zeigt er seine wahren Farben und schließt sich seinen Kollegen an, um Martellas Handlanger zu ermorden. Dies erhöht den Herausforderungsgrad dieser Begegnung auf HG 5.

Gruppe Zwei,

Haltet Martellas Laufburschen im Auge, während wir uns um die Edle kümmern. Sie mögen nutzlos scheinen, allerdings wünscht unser Auftraggeber, dass Losacht UND ihre Leute sterben. Sollten sie besonders wichtig sein, z.B. Senatoren oder Adelige, so lasst sie zur Befragung am Leben. Lasst Imistos sie dann zum Ehrwürdigen Lager bringen.

- Die Fantabulöse Meuchlerin der Bruderschaft der Stille

SPIELERUNTERLAGE I-2

MÖRDERISCHE HALBLINGE (2) **HG 2**
EP je 600
NB Straßenbeobachter (*WKO*, S. 58)
TP je 17

Entwicklung: Jeder der Assassinen der Bruderschaft der Stille führt in seinem Mantel verborgen ein Heiliges Symbol des Thamir Gixx mit sich. Ein SC kann diese Symbole mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 als Symbole dieses obskuren Halblinggottes der Attentäter, der Gier und der Gelegenheit in Diensten Norgorbers identifizieren. Ebenso finden sie bei einem der Attentäter Wyssilkas Anweisungen (siehe Spielerunterlage #2).

C23. Ausgang

Der Bereich ist mit dem Keller des modernen Senatsgebäudes verbunden. Die Tür am Ende der Treppe lag lange Zeit hinter einer Gipswand, bis die Beauftragten der Bruderschaft der Stille die Gipsschicht weggehauen haben, um ins Untergeschoss zu gelangen.

RÜCKKEHR AN DIE OBERFLÄCHE

Wenn die SC in das Senatsgebäude zurückkehren, finden sie sich in einem Schlachthaus wieder – die Leichen der Zivilisten, Löwenklingen, Soldaten und sogar der Ulfengardisten liegen immer noch, wo sie gefallen sind. Ein paar vom Kampf erschöpfte Soldaten streifen durch die Gänge und Räume, um eine Bestandsaufnahme der Toten zu machen. Sie stellen für die SC und ihre Verbündeten keine Gefahr dar, sondern weisen sie ruhig an, das Gebäude zu verlassen, da dieses aufgrund „politischer Unruhen“ im Verschlusszustand sei. Die offiziellen Berichte zum Geschehen sind widersprüchlich; manche behaupten, ausländische Attentäter hätten Taldor angegriffen, während andere verkünden, die berüchtigte Gesellschaft der Kundschafter hätte versucht, den Thron an sich zu bringen. Und dann gibt es noch Stimmen, die erklären, der Großfürst selbst hätte versucht, den gesamten Senat exekutieren zu lassen.

Die SC können von den Soldaten oder Passanten auf der Straße weitere Informationen erlangen: Die überlebenden Senatoren sind zu den befestigten Sitzen ihrer Familien und Häuser geflohen, während die Ulfengarde den Kaiserpalast sichert und sich weigert, irgendwen hineinzulassen, bis die Frage der Thronfolge geklärt ist. Großfürst Stavian III. und Prinzessin Eutropia werden vermisst. In der Stadt herrscht ein angespannter Frieden, doch die Frage der Thronfolge lässt den Adel bereits in ein Dutzend verschiedene Lager zerfallen, von denen jedes darauf besteht, dass allein sein Kandidat ein Anrecht auf den Thron hätte.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP, wenn sie aus dem Senatsgebäude entkommen. Belohne sie mit weiteren 400 EP pro NSC aus Bereich **C2**, den sie sicher an die Oberfläche gebracht haben. Ferner hält jeder der geretteten Adeligen sein oder ihr Wort und übergibt den SC zur Belohnung 300 GM.

TEIL 3: DIE LAUTLOSE KLINGE

Stavians blutiger Anschlag auf den Senat hat Oppara in einen Schockzustand versetzt. Noch vor wenigen Stunden herrschte jubelnde Feststimmung, doch nun sind die Straßen verlassen. Statt Unruhen und Chaos liegt die Stille der Unsicherheit in der Luft – die Bürger Taldors sind es gewohnt, in Krisenzeiten weiterzumachen. Nur hier und da sind Leute zu sehen, viele sind Bedienstete oder Gäste von Adeligen, die im Senatsgebäude getötet wurden, und wissen nun nicht, wohin sie gehen oder was sie tun sollen. Die SC können diese ziellosen Wanderer ansprechen und von ihnen dieselben Informationen erlangen, die ihnen auch die Soldaten im Senat mitteilen konnten (siehe oben).

Falls die SC die Befehle der Assassinen der Bruderschaft der Stille erlangen konnten, sollte das nächste Ziel auf der Hand liegen. Dieser Brief weist sie in Richtung des Ehrwürdigen Lagers, einer Lagereinrichtung im Kronentorviertel. Ihre Hauptpriorität sollte die Rettung Martella Losachts sein. Falls sie am Schicksal Prinzessin Eutropias oder Großfürst Stavian III. interessiert sein sollten oder ob bestimmte Adeligen überlebt haben, bekommen sie ein Wirrwarr widersprüchlichster Gerüchte zu hören (sei kreativ). Die SC benötigen einen erfahrenen Spion, um das wirre politische Geflecht zu entzerren, das Stavian hinterlassen hat, daher müssen sie Martella Losacht retten – und sei es vielleicht nur, weil sie für ihre Arbeit bezahlt werden wollen.

Sollten die SC die Befehle der Assassinen nicht an sich gebracht haben, gibt es immer noch ein paar Hinweise. Martellas letzte Kommunikation brach zwar mitten im Wort ab, doch mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 18 kann ein SC sich an bestenfalls eine Handvoll Orte in Oppara erinnern, die mit „Ehrwürdig" beginnen. Diese abzugrasen dauert jeweils nur ein paar Stunden. Und wenn alle Stricke reißen, könnte Martella kurzfristig ihr *Senatorenabzeichen* an sich bringen, während ihre Aufpasser schlafen oder abgelenkt sind, und einen ausführlicheren Hilferuf schicken.

FREUNDE IN DER NOT

Sollten die SC im ersten Teil dieses Kapitels erfolgreich die Edle Gloriana Morilla beeinflusst haben, wendet sich diese an die SC, kurz nachdem diese das Senatsgebäude verlassen haben. Einer ihrer Verbündeten bei der Gesellschaft der Kundschafter hat ihr vom Auftauchen der SC berichtet, so dass sie sich sofort auf die Suche nach ihnen gemacht hat. Sie sorgt sich sehr um ihre Verbündete, Martella Losacht.

Sollten die SC mit ihr die Informationen zu Martellas Aufenthaltsort teilen, bietet die Edle Morella ihnen ihre Unterstützung an. Sie setzt die verbleibenden Kundschafter, die sie noch in Oppara hat – viele weitere wurden bereits aus dem Land geschmuggelt -, ein, um einen Angriff der Kategorie Zuschlagen-und-Verschwinden gegen die Angehörigen der Bruderschaft der Stille zu führen, welche das Lagerhaus bewachen. Da es sich zum einen um unerfahrene Feldforscher handelt, die zum anderen nicht sonderlich zahlreich zur Verfügung stehen, ist nur wenig mehr als ein Ablenkungsangriff möglich – sie können die Wachen nicht zur Gänze überwältigen und müssen sich zurückziehen, nachdem sie einige kampfunfähig gemacht haben. Der Rest bleibt den SC überlassen.

D. DAS EHRWÜRDIGE LAGER

Das Ehrwürdige Lager ist ein großes, glorifiziertes Lagerhaus auf einer Wiese im Kronentorviertel von Oppara. Offiziell gehört das Gebäude der Deristovfamilie aus der Porthmospräfektur, wobei Nachforschungen ergeben, dass es diese Familie nie gegeben hat. Über Pseudonyme und verbündete Stellvertreter hat Prinzessin Eutropia neben dem Ehrwürdigen Lager noch andere Gebäude in Oppara erworben. Das Lagerhaus dient ihr seitdem als Lager bei verschiedenen Projekten und als sicheres Versteck für Verbündete, die ein Versteck oder eine Beschäftigung benötigen, während es zugleich offiziell von Adeligen genutzt werden kann, die langfristig Dinge einlagern wollen.

Das Ehrwürdige Lager dient ferner als Tarnung für Martella Losachts Hauptversteck in Oppara. Dieses Versteck (Bereich **E**) liegt unter dem Gebäude in den Ruinen einer vor langer Zeit verschütteten Villa, die man über einen Schacht erreichen kann. Losacht hat diesen Ort selbst ausgewählt und bis vor kurzem hat auch niemand von den sonstigen Verwendungen des Lagerhauses etwas geahnt.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Nun aber sind Angehörige der Bruderschaft der Stille unter Führung Wyssilkas Martella zum Ehrwürdigen Lager gefolgt und haben Lagerhaus und Versteck übernommen. Martella hatte die Spaßmacherin und mehrere Kultanhänger des Thamir Gixx „gerettet“ und selbst zum Lagerhaus gebracht. Während Wyssilka und ihre engsten Verbündeten nun das Versteck kontrollieren, patrouilliert eine größere Gruppe das Lagerhaus selbst.

Das Lagerhaus ist 12 m hoch. Unter dem Dach ziehen sich Fenster entlang, die das Innere erhellen. Aus dem Dach ragen zwei große Metallschornsteine. Eine Untersuchung der Schornsteine führt aber zu der Erkenntnis, dass sie mit Schutt gefüllt sind, was zur Frage führt, welchem Zweck sie eigentlich dienen.

Einschleichen: Die Begegnungen im Ehrwürdigen Lager sind schwierig, wenn man sich nur auf rohe Gewalt verlässt. Sollten die SC einen Kampf beginnen, riskieren sie, von den zahlreichen Angehörigen der Bruderschaft der Stille im Lagerhaus überwältigt zu werden. Die SC können aber auf einige Methoden zurückgreifen, um ihre Chancen zu verbessern: Erstens weiß die Bruderschaft nicht, dass die SC noch am Leben sind, so dass die SC einen gewissen Überraschungsvorteil besitzen. Sie könnten mittels Zuschlagen-und-Verschwinden die Angehörigen der Bruderschaft nach und nach dezimieren. Ebenso könnten sie auf Heimlichkeit, Verkleiden und Zauber wie *Unsichtbarkeit* zurückgreifen, um das Lagerhaus zu infiltrieren. Es ist aber unglaublich schwierig, die Geheimtür in Bereich **D4** unbemerkt zu erreichen.

Unterstützung der Kundschafter: Sofern die SC zuvor die Edle Gloriana Morilla beeinflusst haben, erhalten sie für diese Begegnung weitere Unterstützung. Die Edle weist ihre Leute bei der Gesellschaft der Kundschafter an, gegen die Bruderschaft der Stille vorzugehen. Dies reduziert die Anzahl der Bruderschaftsangehörigen im Lagerhaus. Lege zusammen mit den Spielern fest, ob ihre SC zugleich oder im Anschluss aktiv werden sollen. Die Bemühungen der Kundschafter reduzieren die Anzahl der Angehörigen der Bruderschaft in den Bereichen **D1**, **D2** und **D3** jeweils um zwei (auf zwei, zwei und sechs). Die Hilfe der Kundschafter wirkt sich nicht auf die Anwesenheit des Lächlers in Bereich **D4** aus.

D1. Zugangsweg (HG 3)

Eine 6 m breite, von Büschen gesäumte Zufahrt führt zu einer großen Doppeltürpforte in der 12 m hohen Wand des L-förmigen Lagerhauses. An den Seiten gibt es zudem insgesamt fünf Personaleingänge.

Die fünf Außentüren sind verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 30). Die Pforte zu Bereich **D2** ist nicht verschlossen, man muss aber 2 Volle Aktionen aufwenden, um sie weit genug zu öffnen, dass eine Mittelgroße Kreatur hindurchpasst. Um sie völlig zu öffnen, sind 3 Volle Aktionen nötig.

Kreaturen: Vier Initianten der Bruderschaft der Stille patrouillieren den AußenBereich des Lagerhauses rund um die Uhr. Sie umkreisen das Gebäude in Paaren und befragen jeden, der sich dem Gebäude nähert. Sie geben sich als Wachen des Lagerhauses aus, die Plünderer aufgrund der jüngsten Unruhen fernhalten sollen. Sollten die SC die „Wachen“ nach offenkundigen Dingen befragen, z.B. warum sie keine Schwerter haben oder wer sie angeheuert hat, geben sie ihre Täuschung auf und greifen an.

Wird ein Paar Wachen in Kampfhandlungen verwickelt, eilt auch die andere Patrouille heran und trifft binnen 4 Runden ein.

INITIANTEN DER STILLE (4) **HG 1/2**

EP je 200

Menschlicher Schurke (Messerstecher[ABR II]) 1
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Rüstung)
TP je 10 (1W8+2)
REF +5, **WIL** –1, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4+2/19–20)
Fernkampf Wurfpfeil +3 (1W4+2)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W8/+1W4

TAKTIK

Im Kampf Die Agenten der Bruderschaft nutzen zahlenmäßige Überlegenheit und kreisen Gegner ein.
Moral Ein Bruderschaftsangehöriger flieht, sollte er unter 5 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 12
GAB +0; **KMB** +2; **KMV** 16
Talente Ausweichen, Kampfreflexe
Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +5, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +3, Verkleiden +5, Wahrnehmung +3, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Verborgene Klinge
Kampfausrüstung Rauchkugeln[EXP] (2x); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Wurfpfeile (5), Dolch [Meisterarbeit], silbernes Unheiliges Symbol des Norgorber (Wert 25 GM), Trillerpfeife, 3 GM

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, als hätten sie die Wachen im Kampf besiegt, wenn sie sie umgehen oder austricksen können.

D2. Warenannahme (HG 3)

Gestapelte Kisten füllen den Gutteil dieser geschlossenen Verladerampe. Im Westen führt eine massive Zugangsdoppeltür zu einer 0,60 m tiefen Vertiefung an der Westseite der Kammer. Eine breite Tür geht nach Norden ab und im Süden befindet sich ein Personalausgang.

In diesem Bereich werden größere Ladungen angenommen, die dann eingelagert werden. Die Kisten hier sind 3 m – 6 m hoch und können mittels Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 10 erklommen werden. Ebenso können die SC die Kisten als Deckung bei Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit nutzen, dies verleiht ihnen einen Situationsbonus von +4, während sie sich zu Kisten angrenzend aufhalten

Kreaturen: Zwei Initianten der Bruderschaft wachen hier und machen gerade Essenspause. Sie sitzen am Rand der Bodenvertiefung im Westen. Im Gegensatz zu den Wachen draußen greifen sie Eindringlinge ohne zu zögern an.

Hinzu kommt ein ungewöhnlicher Anhänger des Norgorberkultes: Ein Wayanghändler und -alchemist namens Efarni der Unparteiische wühlt sich gegenwärtig durch die Kisten in der Ecke. Efarni trägt eine Kapuzenrobe und viele Schals, um sich als freundlicher Gnom ausgeben zu können, und gibt sich als unschuldiger Händler, der vom Angriff der Kultanhänger im Gebäude überrascht wurde. Sollten die SC ihn „retten", lobpreist er sie und bietet ihnen von seinem besten Wein an – wobei er heimlich Belladonna in die Becher gibt -, ehe er sich zurückzieht, um sich dem Lächler in Bereich **D4** anzuschließen.

EFARNI DER UNPARTEIISCHE **HG 1**

EP 400

Wayang[MHB IV]-Alchemist[EXP] 2
NB Kleiner Humanoider (Wayang)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)
TP 14 (2W8+2)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +3; +2 gegen Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Dolch +1 (1W3–1/19–20 plus Gift)
Fernkampf Bombe +5 (Berührung, 1W6+3 Feuer) oder Stinkbombe +5 (Berührung, Gestank)
Besondere Angriffe Bombe 5/Tag (1W6+3 Feuer, SG 14)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration +3)
1/Tag — *Bauchreden* (SG 12), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 11), *Spurloses Gehen*
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 2; Konzentration +5)
1. —*Person verkleinern* (SG 14), *Rascher Rückzug*, *Schild*

TAKTIK

Im Kampf Sollte Efarni in einen Kampf verwickelt werden, setzt er seine Stinkbomben ein und vertraut darauf, dass ihn seine Zähigkeit vor ihren Effekten schützt.
Moral Efarni flieht, wenn er unter 5 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 17, **WE** 12, **CH** 13
GAB +1; **KMB** –1; **KMV** 11
Talente Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Zusätzliche Entdeckung[EXP]
Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen –2), Auftreten (Saiteninstrumente) +5, Beruf (Händler) +6, Bluffen +3, Fingerfertigkeit +7, Handwerk (Alchemie) +8 (Alchemistische Gegenstände herstellen +10), Heimlichkeit +8, Schätzen +8, Sprachenkunde +4, Wissen (Religion) +4; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Wayangisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +2), Entdeckungen (Rauchbombe, Stinkbombe), Gift einsetzen, Licht und Finsternis, Mutagen (+4/–2, +2 Natürliche Rüstung, 20 Minuten), Schattenmagie
Kampfausrüstung *Trank: Gift neutralisieren* (Beschriftung „Gift"),*Trank: Person vergrößern*, *Trank: Vor Tieren verstecken*, Gegengift (2x), Belladonna (4x; Beschriftung „Heilmittel"), Blutwurz (Beschriftung „Blutungstiller"), Donnerstein, Verstrickungsbeutel (3x); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Dolch, edler Wein (2 Flaschen), Formelbuch, Fiedel [Meisterarbeit], Giftring[ARK] mit einer Anwendung Taggitöl, 6 GM

INITIANTEN DER STILLE (2) **HG 1/2**

EP je 200

TP je 10 (siehe Seite 54)

D3. Lagerhalle (HG 5)

Kisten, Fässer und andere große Behältnisse füllen diese gewaltige Lagerhalle. Durch die Unordnung führen Wege im Zickzack. Eine Metalltreppe führt zu einem Büro hinauf, durch dessen großes Fenster man die Lagerhalle aus 7,50 m Höhe überschauen kann. Zwei 1,50 m durchmessende Metallrohre führen vom Fußboden der Halle hinauf in den Bereich unter dem Büro.

Die Kisten hier liefern dieselbe Deckung wie jene in Bereich **D2**. In der Mitte der Halle steht ein Tisch, der gegenwärtig von Turmkarten aus mehreren verschiedenen Sätzen belegt ist, mit denen die gegenwärtigen Personen in der Halle spielen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 14 bemerkt ein SC, dass etwas mit den vom Boden zur Decke führenden Schornsteinen nicht stimmt – die Bauweise der Halle und der Boden aus festgestampfter Erde legen nahe, dass es keinen Keller oder sonstiges Untergeschoss gibt, welches eine Luftversorgung oder einen Schornstein benötigt.

Die Kisten enthalten keine wirklichen Wertsachen – es gibt Dekorationen für unterschiedliche Jahreszeiten, alte Kleidungsstücke, Bücher, die Ausstattung von Geschäften, die nie einen Gewinn abgeworfen haben, und aus der Mode geratene Möbel, Vorhänge und Teppiche, die aber nicht wertvoll genug sind, um sie sicherer unterzubringen.

Kreaturen: Acht Initianten der Bruderschaft der Stille – alles menschliche Kultanhänger Norgorbers – wachen in der Halle. Zwei Paare patrouillieren an entgegengesetzten Enden des Lagerhauses, während die übrigen vier in der Mitte rauchen und Karten spielen, während sie auf weitere Anweisungen von unten warten.

Sollten Gloriana Morillas Kundschafter die Bruderschaft angegriffen haben, halten sich in der Mitte der Halle nur noch zwei Kartenspieler auf (neben den beiden Doppelpatrouillen). Die Kartenspieler erhalten einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, da sie auf ihr Spiel konzentriert sind.

INITIANTEN DER STILLE (8) **HG 1/2**

EP je 200

TP je 10 (siehe Seite 54)

D4. Büro (HG 4)

In der nordwestlichen und südwestlichen Ecke dieses Raumes führt jeweils ein Metallrohr aus dem Boden bis in die Decke. Im Westen ist ein breites Fenster, durch das man die Lagerhalle überschauen kann. Ein Schreibtisch aus Eichenholz steht in der Osthälfte des Raumes samt einem beeindruckenden Stuhl. Hinter einer offenen Tür im Süden liegt ein ungenutzter, leerer Wandschrank. Hinter der Nordtür befindet sich eine Treppe.

Von diesem Büro aus werden die meisten Alltagsgeschäfte des Ehrwürdigen Lagers gelenkt. Buchhaltung und Inventur erfolgen hier.

Das Rohr im Norden ist eine geheime Passage, welche in Martella Losachts Versteck (Bereich **E**) führt. Um die Geheimtür zu entdecken ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 erforderlich; gelang einem SC der Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) in Bereich **D3**, so erhält er einen Verständnisbonus von +4 auf diesen Wurf für Wahrnehmung. Die Tür öffnet sich ins Innere des Rohrs, wo eine Leiter nach Bereich **E1** hinabführt.

Kreaturen: Die aus Großfürst Stavians Paranoia entwachsene Verschwörung brachte die unterschiedlichsten Parteien zusammen. Mit der Bruderschaft arbeitet ein Freiberufler, welcher sich selbst „Der Lächler“ nennt. Dieser verdrießliche Clown aus dem Volk der Gestrandeten konnte sich rasch mit der ebenfalls exzentrischen Wyssilka anfreunden.

Als Gestrandeter operiert der Lächler nur selten ohne Tarnung und Verkleidung. Als sich seine zurückgezogen lebende Familie in Oppara niederließ, tarnte sie sich als Clowns und Spaßmacher. Dies verschafft ihnen einen guten Grund, ihre Abstammung mittels Masken und Schminke zu verbergen. Sein Vater und sein Großvater hatten beide eine Gabe dafür, andere zum Lachen zu bringen, doch im Lächler lauerte die Dunkelheit, so dass er keinen Grund dafür sah, Spaß und Freude in eine kranke Welt zu bringen, die auf Leid und Lügen basierte. Schließlich fault am Ende alles und gibt es im Grunde nur einen großen Witz: Wie hart die Leute arbeiten, um sich vom Gegenteil zu überzeugen. Während er nun tagsüber als Berühmtheit arbeitet und Adelige in der ganzen Stadt unterhält, tötet er des Nachts. Sein Vater sagte stets „Bring das Beste in den Leuten hervor“ – und der Lächler tut dies nur zu gern… auf möglichst blutige und sehr wortwörtliche Weise…

Für den Lächler ist die Arbeit mit der Bruderschaft der Stille eine perfekte Gelegenheit; er besitzt zwar keine wirkliche Autorität, sorgt mit seinem durch Mark und Bein gehenden Auftreten und seinem impulsiven Sinn für Humor aber dafür, dass die Initianten wachsam bleiben. Der Gestrandete redet nur selten, doch wenn er es tut, hören die im Lagerhaus stationierten Angehörigen der Bruderschaft zu.

Der Lächler hält sich zusammen mit zwei Initianten der Bruderschaft in der Kammer auf. Sowie Alarm gegeben wird, verlässt die Gruppe den Raum und eilt die Treppe hinab, um sich den anderen unten anzuschließen.

INITIANTEN DER STILLE (2) **HG 1/2**

EP je 200

TP je 10 (siehe Seite 54)

DER LÄCHLER **HG 3**

EP 800

Gestrandeter[MHB II]-Barde 4

CB Mittelgroßer Externar (Einheimischer)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP 29 (4W8+8)

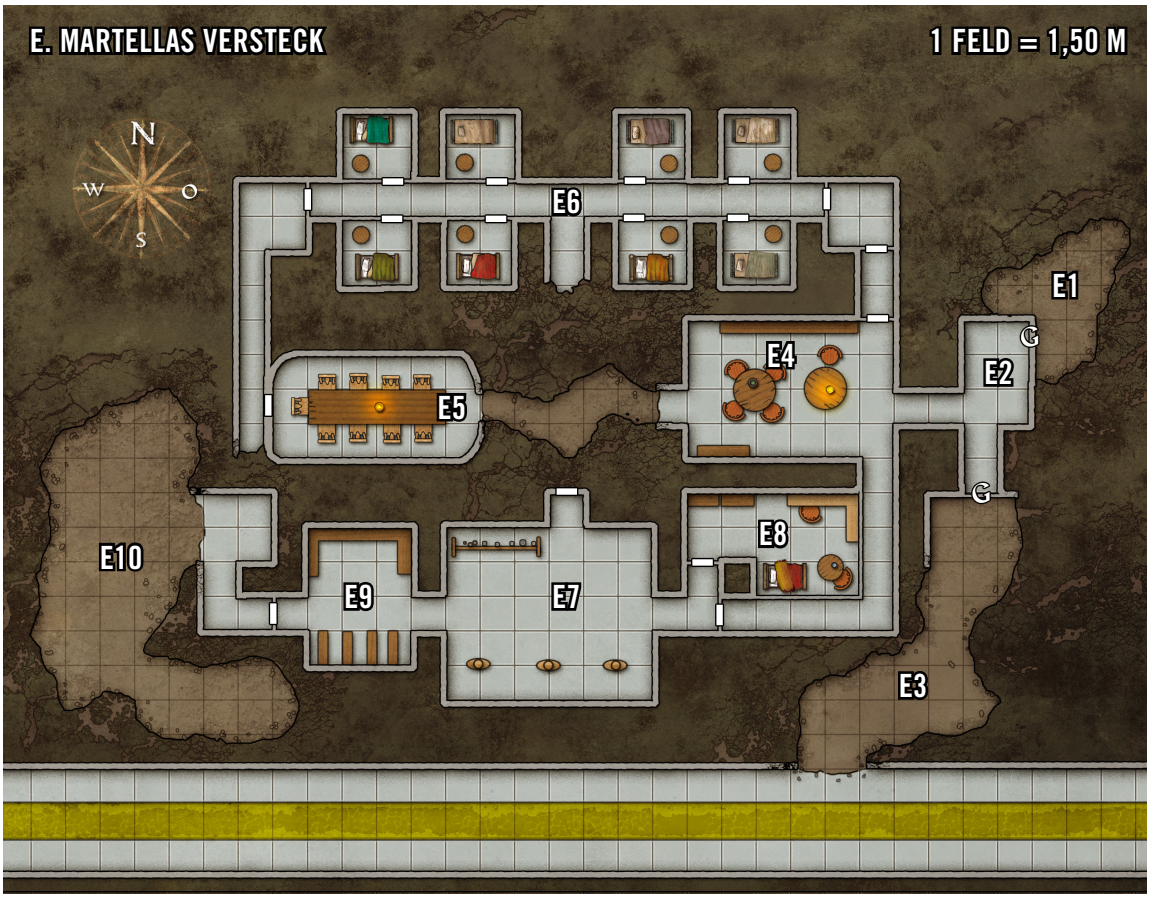
REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +2; +4 gegen Bardenauftritte, schallabhängige und sprachenabhängige Effekte

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Mit Schatten verschmelzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Sichel +1*, +6 (1W6+2)



Besondere Angriffe Bardenauftritt 14 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 16], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)
1/Tag — *Selbstverkleidung*
Bekannte Bardenzauber (ZS 4; Konzentration +8)
2. (2/Tag) — *Erschrecken* (SG 16), *Spiegelbilder*
1. (4/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 15), *Schmieren*, *Schwächere Verwirrung* (SG 15), *Stilles Trugbild* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Bauchreden*, *Benommenheit* (SG 14), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Resistenz*, *Tanzende Lichter*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Lächler wirkt als Kampfvorbereitung auf sich *Spiegelbilder.*
Im Kampf Der Lächler weiß, dass er bei Kämpfen am meisten beiträgt, indem er seinen Bardenauftritt für Lied des Mutes nutzt. Er greift abwechselnd im Nahkampf an und wirkt Zauber wie *Erschrecken*, *Fürchterlicher Lachanfall* und *Teilweise Verwirrung*, um unter seinen Opfern Chaos zu säen.
Moral Der Lächler weiß, dass nur sein Ruf ihm in Oppara Arbeit verschafft. Der Lächler kämpft, bis er unter 8 TP reduziert wird, dann versucht er, aus dem Bürofenster zu fliehen und sich mittels *Selbstverkleidung* unter den Leichen der Initianten zu verbergen, welche die SC besiegt haben.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 8, **CH** 18
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 17
Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +8, Auftreten (Komödie) +11, Auftreten (Tanzen) +9, Diplomatie +9, Entfesselungskunst +6, Heimlichkeit +8, Verkleiden +9, Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Vielseitiger Auftritt (Komödie)
Kampfausrüstung Donnerstein (2x); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Tartsche, *Sichel +1*, Kleidung eines Unterhaltungskünstlers

Schätze: Die Schubladen des Schreibtisches sind verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25). Sie enthalten mehrere Wertsachen, die dem Lächler gehören: zwei *Rauchkugeln der Schattenhände*[ABR VIII], eine silberne Kamee mit einem Porträt von Großfürst Stavian I. (Wert 100 GM), eine Schnupftabakdose aus Teakholz (Wert 20 GM), 1.207 SM und 144 GM.

Entwicklung: Sollten die SC die Wachen im Büro besiegen, sich dann aber zum Heilen zurückziehen, organisiert Wyssilka eilig Ersatz und rekrutiert drei Straßenschläger (Spielwerte wie Schutzgelderpresser, *Widersacher-Kompendium*, S. 59).

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

E. MARTELLAS VERSTECK

Als Martella Losacht Prinzessin Eutropias Meisterspionin wurde, richtete sie mehrere Verstecke als Rückzugspunkte ein. Im Falle einer ungünstigen Katastrophe benötigte sie einen Ort, an dem sie und ihre Leute sich verbergen konnten, der aber noch immer innerhalb der Hauptstadt lag. Martellas wachsendes Informantennetzwerk verschaffte ihr Informationen zu einem Schwarzmarkthändlerunterschlupf unter dem Ehrwürdigen Lager in Form der Überreste einer Villa, welche wahrscheinlich im Rahmen einer Ewigkeiten zurückliegenden Naturkatastrophe verschüttet worden war. Der Unterschlupf wurde von Martella jahrelang genutzt und besitzt zudem den Vorteil einer Anbindung zur opparer Kanalisation.

Als Martella dem Blutbad im Senatsgebäude entkam, dachte sie, zudem mehrere Halblingunterhalter und -diener gerettet zu haben, und brachte die verwirrten Leute zu ihrem Unterschlupf. Ironischerweise hatte sie Sorge, man könnte ihr und den Zeugen des Massakers folgen, um die Sache zu Ende zu bringen. Die Bruderschaft der Stille hat das Versteck überrannt und Martella Losacht als Geisel genommen. Ihre Anführerin, Wyssilka, lässt sich aber Zeit mit Martellas Exekution und versucht stattdessen, ihr wertvolle Informationen zu entlocken.

Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe in diesem Bereich 3 m und verfügt jeder Raum über eine natürliche Lichtquelle in Form einer auf einen Stein in der Decke gewirkten *Dauerhaften Flamme*.

E1. Zugangshöhle (HG 2)

Diese freigegrabene Kammer verbindet das Lagerhaus oben mit dem Versteck unten. In den Wänden sind mehrere Artefakte einer früheren Version Opparas eingelassen: die Griffe von Schriftrollen, zerbrochene Töpfe, Pflastersteine und diverser anderer Straßenmüll. Die südwestliche Tür ist normalerweise eine geschlossene Geheimtür, wurde aber offengelassen.

Falle: Ein Stolperdraht führt über den Weg nach Bereich **E2** und löst eine einfache Speerfalle aus.

SPEERFALLE **HG 2**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Angriff +15 (1W6+6)

E2. Lager

Dieser Bereich wird hauptsächlich als Lager für Nahrung, Wasser und andere Versorgungsgüter genutzt, um eine Belagerung oder Menschenjagd auszusitzen. Hinzu kommen ein paar einfache Werkzeuge.

E3. Kanalisationsanbindung (HG 3)

Bearbeitete Steinwände weichen den rissigen Wänden einer natürlichen Höhle. Pilze wuchern an der Ostwand und bilden einen kränklichen Regenbogen an Farben. Im Süden führt die Kammer in einen bearbeiteten Steintunnel. In diesen Tunnel fließt eine stinkende Flüssigkeit, deren übler, würgender Gestank die Luft erfüllt.

Dieser Bereich ist eine Verbindung zu Opparas Kanalisationssystem. Der Abwassertunnel verläuft in jede Richtung etwa 750 m weit, ehe er auf andere Tunnel stößt, dazwischen gehen weitaus kleinere Röhren ab.

Die SC können diesen Bereich nutzen, um das Versteck erneut zu betreten, ohne durch das Lagerhaus oben zu müssen, sollten sie sich zurückziehen müssen.

Kreaturen: Martella Losacht hat hier eher unbedacht-beiläufig alchemistische Stoffe in diesem Bereich entsorgt. Dies hat zum Entstehen einer Kolonie von Violetten Pilzen unter den anderen Pilzen geführt. Statt aber die unnatürliche Pflanzenkreatur zu beseitigen, hat Martella sie als Wächter behalten für den Fall, dass Kanalisationsforscher über den Hintereingang ihres Versteckes stolpern sollten. Der unintelligente Fungus greift jede Kreatur an, die sich ihr auf 6 m oder weniger nähert.

VIOLETTER PILZ **HG 3**

EP 800

TP 30 (*MHB*, S. 271)

Schätze: Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, entdeckt er eine teilweise überwucherte Leiche zwischen dichtem Pilzwuchs. Hierbei handelt es sich um eine Stadtwache, welche von den Schwarzmarkthändlern getötet wurde, die früher das Versteck genutzt haben. Die verschiedenen Pilze haben die Leiche größtenteils verzehrt und nur ein paar Metallknöpfe und einen *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2 übriggelassen.

E4. Gemeinschaftsraum

Der Gestank von verdorbenem Essen durchdringt diesen Aufenthaltsraum. In der Mitte des Raumes stehen zwei runde Tische mit mehreren Tellern, auf denen faulige Fleisch- und Gemüsestücke liegen. An der Nord- und der Südwand stehen Regale mit konservierten Nahrungsmitteln. Es gibt jeweils einen Ausgang nach Norden, Westen, Süden und Osten.

KULTANHÄNGER DER STILLE

Martella und zu Besuch weilende Agenten speisen üblicherweise in diesem Raum und die Kultanhänger der Bruderschaft der Stille haben sich frei bedient, ohne danach aufzuräumen. Der Großteil der konservierten Nahrung ist noch brauchbar, ansonsten gibt es hier nichts von Wert.

E5. Versammlungsraum (HG 4)

Ein langer, von Stühlen umgebener Tisch steht im Zentrum dieses Speisesaals. An den Wänden hängen Karten der vielen taldanischen Präfekturen.

Martella nutzte diese Kammer als Versammlungs- und Planungsraum, wo sie Missionen vergab oder Eutropias anderen Agenten bei deren eigenen komplexen Plänen unterstützte. Die Karten zeigen ganz Taldor und enthalten Verweise auf Martellas verschiedene Ressourcen in Geheimcodes. Wyssilka hofft, Martellas Codes knacken zu können, um das Agentennetz von Eutropias Meisterspionin unterminieren zu können, das sich über das gesamte Land erstreckt.

Kreaturen: Die zwielichtige Kirche des Thamir Gixx erachtete Stavians Plan als eine derart wunderbar reife Möglichkeit, dass sie die Ressourcen aufbrachte, um einen der unheiligen Diener des Halblinggottes zu beschwören: eine Fantionette. Diese üblen Verhöhnungen von menschlichen Kindern oder Halblingen erfreuen sich daran, mittels Mord und Furcht Halblingen in der Welt neue Möglichkeiten zu eröffnen. Eine dieser bizarren Kreaturen bewacht diesen Raum, sie sitzt am Kopfende des Tisches und lässt verspielt ihren Stuhl kreisen. Dies beendet sie, wen ein SC eintritt; dann gibt sie sich als Kind eines der Angehörigen der Bruderschaft oben im Lagerhaus aus, beschreibt eine der menschlichen Wachen und fragt nach ihrem „Vater“. Sollte sich jemand ihr nähern, wartet sie ab, ob der andere ihre illusionäre Aura durchschaut. Sobald sich die Gelegenheit zu einem Hinterhältigen Angriff auf einen SC ergibt, nutzt die Fantionette ihn.

Die Fantionette hält sich normalerweise in diesem Raum auf, sollte sie aber Kampflärm aus den nahen Schlafräumen (Bereich **E6**) hören, geht sie nachsehen.

FANTIONETTE **HG 4**

EP 1.200

TP 37 (siehe Seite 234)

E6. Schlafräume (HG 4)

Acht Türen befinden sich an den Seiten dieses gefliesten Ganges. Mehrere Türen stehen offen – dahinter liegen Schlafräume von 3 m x 3 m mit jeweils einem Bett und Tisch.

Die Räume hier sind für jene von Martella Losachts Agenten gedacht, welche sich auf längeren Missionen befinden. Gegenwärtig nutzt die Bruderschaft der Stille die Räume für ihre Leute.

Kreaturen: Wyssilkas beste Leute nutzen die Schlafräume hier. Vier halten sich gegenwärtig am östlichen Ende des Ganges auf, wo sie diskutieren, ob sie nach Erfüllung des gegenwärtigen Auftrages die verschüttete Villa als Hauptquartier behalten sollten.

KULTANHÄNGER DER STILLE (3) **HG 1**

EP je 400

Menschlicher Kleriker des Norgorber 1/Schurke 1
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP je 15 (2W8+3)
REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +3 (1W6+1/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 11, 1W6), Plötzliches Teleportieren
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konzentration +3)
5/Tag — Blutige Hand (1 Runde)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 1; Konzentration +3)
1. — *Befehl* (SG 13), *Furcht auslösen*[D] (SG 13), *Schild des Glaubens*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 12), *Magie entdecken*, *Magie lesen*
D Domänenzauber; **Domänen** Tod, Tricks (Unterdomäne der Täuschung[EXP])

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern die Kultanhänger die Annäherung der SC bemerken, wirken sie auf sich *Schild des Glaubens*.
Im Kampf Die Kultanhänger wirken *Schild des Glaubens* auf sich und hoffen, die SC in den schmalen Gang locken und dort umzingeln zu können – notfalls nutzen sie sogar *Befehl*, um die SC zu sich zu rufen. Sie nutzen ihre Fähigkeit Plötzliches Teleportieren freimütig, um Gegner einzukreisen und setzen ihre Rauchstäbe ein, um Gegner zu blenden, während sie selbst auf ihr Talent Blind kämpfen zurückgreifen.
Moral Die Kultanhänger kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 12
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 13
Talente Blind kämpfen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +5, Bluffen +5, Fingerfertigkeit +5, Heimlichkeit +5, Verkleiden +5, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +4, Wissen (Religion) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2), *Trank: Vor Tieren verstecken*, Rauchstäbe (2x), Zündhölzer (5x); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Kurzschwert [Meisterarbeit], silbernes Unheiliges Symbol des Norgorber, 5 GM

Entwicklung: Hier ertönender Kampflärm alarmiert die gelangweilte Fantionette in Bereich **E5**, so die SC sich noch nicht mit ihr befasst haben; sie trifft 3 Runden nach Kampfbeginn ein, um nachzusehen, wobei sie sich immer noch als das unglückliche Kind eines der Kultanhänger ausgibt.

TRIUMPH

Eine taldanische Adelige – Martella Losacht – zu retten und Assassinen zur Strecke zu bringen, welche ein Hindernis für die stabile Herrschaft im Land darstellen, ist eine machtvolle Tat, welche Wellen im Geist der Nation schlägt und die verblasste Magie in Relikten wiedererwecken kann, welche die SC vielleicht mit sich führen. Diese Tat genügt, um die unter Erster Triumph aufgeführten Fähigkeiten von *Stachel der Würde* und dem *Gesandtenring* zu reaktivieren. – Siehe auch der Artikel zu Relikten in diesem Band.

E7. Trainingsraum (HG 2)

Drei gepolsterte Übungspuppen stehen an der steinernen Südseite dieses Raumes. Pfeile und Dolche ragen aus den Puppen. An der Nordwand stehen Waffenregale. Es gibt Ausgänge nach Norden, Westen und Osten.

Martellas Agenten nutzen die Übungspuppen zum Trainieren der Fingerfertigkeit. Die Angehörigen der Bruderschaft dagegen schärfen hier ihre Kampffähigkeiten.

Kreaturen: Ein einzelner, Thamir Gixx verehrender Halbling wacht neben der westlichen Tür. Er ist der einzige Angehörige von Wyssilkas Gemeinde, dem diese völlig vertraut, so dass er vor ihrer Tür wachen darf, während sie bei der Arbeit ist.

MÖRDERISCHER HALBLING **HG 2**

EP 600

NB Straßenbeobachter (*WKO*, S. 58)

TP 17

E8. Martellas Schlafzimmer (HG 4)

Zwei große Bücherregale, ein verzierter L-förmiger Schreibtisch und ein edel ausgestattetes Bett stehen in diesem luxuriösen Schlafgemach. Auf dem Tisch liegen mechanische Federn, Zahnräder, Antriebe und kleine Werkzeuge neben Papierbögen mit Skizzen und Bauplänen.

Wenn Martella Losacht sich in Oppara aufhielt, zog sie sich oft in das ruhige Versteck unter dem Ehrwürdigen Lager zurück und nutzte diese gut ausgestattete Schlafkammer, um auszuruhen und zu basteln. Die Bücherregale enthalten zahlreiche Schriften zu Mechanik und fungieren als Werkzeuge von Meisterarbeitsqualität bei Fertigkeitswürfen für Handwerk (Mechanismen).

Falle: Auf dem Tisch liegt eine halbfertige und instabile Gasbombe, an der Martella zuletzt gearbeitet hat. Sollte jemand die Gegenstände auf dem Tisch durchsuchen oder bewegen, bringt dies die Gerätschaft zur Explosion und füllt Wahnsinnsnebel für 1 Runde den 3 m x 3 m-Bereich rund um den Tisch aus.

WAHNSINNSNEBELBOMBE **HG 4**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 18

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Giftgas (*Wahnsinnsnebel:* Gift — eingeatmet; *RW* ZÄH, SG 15; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 WE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf); mehrere Ziele (alle Kreaturen in einem 3 m x 3 m-Bereich um den Schreibtisch)

Schätze: Martella verwendet bei einigen ihrer Spielzeuge goldene Komponenten, welche Rost, Korrosion und ätzenden Chemikalien widerstehen. Insgesamt liegen goldene Bauteile im Wert von 150 GM auf dem Tisch verteilt. In einer Ecke stehen zudem zwei einsatzbereite Messinggrillen (siehe Seite 31)

E9. Alchemielabor (HG 1/2)

Phiolen und Gießgefäße bedecken einen Tisch, der sich an der ganzen Nordwand des Raumes entlangzieht. An der Südwand stehen vier Regale mit alchemistischen Ingredienzen.

Martella stellt in dieser Kammer alchemistische Stoffe her, die ihre Leute und ihre Verbündeten im Rahmen ihrer Missionen nutzen können, und lagert sie auch hier. Die ganze Kammer dient als Alchemielabor und verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie).

Falle: Wyssilka hat einen haarfeinen Stolperdraht quer durch den Gang gespannt und mit einer Glocke auf der anderen Seite der Tür in Bereich **E10** verbunden, um vor unerwarteten Gästen gewarnt zu werden.

TÜRGLÖCKCHEN **HG 1/2**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 24; **Mechanismus ausschalten** SG 8

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Durchquert jemand das bezeichnete Feld, alarmiert dies alle Kreaturen in Bereich **E10**

Schätze: Martellas alchemistische Arbeiten dienten in letzter Zeit der Giftforschung, was natürlich die Bruderschaft der Stille interessiert. Auf dem Arbeitstisch im Norden stehen mehrere Gifte: 2 Anwendungen Schwarzvipern-gift, 2 Anwendungen Gift einer mittelgroßen Spinne, 2 Anwendungen Taggitöl, 1 Anwendung Blauer Ginster und 1 Anwendung Gift einer Riesenwespe. Dazu kommen sechs Phiolen Gegengift, ein *Trank: Gift verzögern* und ein *Trank: Gift neutralisieren* für den Fall eines Unfalles.

E10. Verhörkammer (HG 6)

Hinter der Tür dieses Raumes liegt eine große Höhle. An der Westwand hängen in gleichmäßigen Abständen sechs Sätze Handschellen gen Boden. Fünf Plätze sind leer, an den letzten Handschellen hängt eine grün und blau geprügelte Frau.

Die Schwarzmarkthändler, welche die Ruine zu ihrem Versteck erkoren hatten, nutzten diese künstliche Höhle, um hier ihre unfreiwilligen Arbeiter einzusperren. Martella entschied sich mit gewissem Widerwillen, die Handschellen zu behalten. Leider hat die Bruderschaft der Stille die Kammer praktisch gleich nach der Übernahme des Verstecks zu einem Verhörzimmer umgewidmet und mit der Befragung Martellas begonnen.

Kreaturen: Die Fantabulöse Wyssilka — welche möglicherweise von den SC im Rahmen des ersten Teiles dieses Kapitels beeinflusst wurde — verhört begeistert und fröhlich die fast bewusstlose Martella Losacht in dieser Höhle, wobei sie ihr verschiedene Gifte aus Martellas eigenem Alchemielabor verabreicht. Sie spielt gern mit ihrem verprügelten Ziel und macht leichte Scherze über die Lage und verspricht Martella einen schnellen Tod, wenn sie den Aufenthaltsort Prinzessin Eutropias oder eines anderen Feindes Stavians enthüllt. Die Folter erfolgt dabei nicht im Auftrag des Großfürsten oder seiner Verbündeten, sondern weil Wyssilka ihre eigenen Ziele verfolgt. Die Halblingfrau sieht in der gefesselten Spionin eine goldene Gelegenheit – sie will ihr Informationen entlocken und diese dann verkaufen, ehe sie die Adelige tötet und ihren Auftrag damit vollendet.

Drei Norgorberkultanhänger assistieren Wyssilka bei ihrer grimmigen Arbeit und heilen Martella, wenn sie das Bewusstsein verliert. Die drei sind zunehmend unzufriedener mit dem Umstand, dass ihre Anführerin das Ziel nicht einfach tötet und den Auftrag zu Ende bringt, äußern sich aber nicht.

Sollten Wyssilka und ihre Leute die Annäherung der SC bemerken, knebeln sie Martella und verstecken sich in den Schatten, um Möchtegern-Retter zu überraschen. Im Rahmen des Verhörs hat Wyssilka von den Aktivitäten der SC auf dem Senatsempfang erfahren und würde nun gern ihr Kampfkönnen prüfen. Sowie sie sich ins Getümmel stürzt, verkündet sie, dass ihr Gott, Thamir Gixx, sie belohnen werde, wenn sie eine Gruppe von Möchtegernhelden tötet.

Sollten die SC hereinkommen, ohne Wyssilkas Türalarm auszulösen oder sie anderweitig zu alarmieren, ist sie überrascht, begrüßt sie aber enthusiastisch. Statt sofort anzugreifen, tauscht sie einige Runden lang mit ihnen Geplänkel aus, während ihre Kleriker die SC einkreisen. Dann greift auch sie an.

Martella hängt in Ketten gelegt an der Wand und kann sich maximal 1,50 m weit in eine beliebige Richtung bewegen. Sie verfügt nicht über ihre normale Ausrüstung, nutzt aber ihre Klassenfähigkeit Delegieren, um den SC ihr Gemeinschaftstalent Ausmanövrieren zu verleihen.

MARTELLA LOSACHT **HG 6**
EP 2.400
TP 60 (aktuell 4; siehe Seite 174)

KULTANHÄNGER DER STILLE (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 15 (siehe Seite 59)

DIE FANTABULÖSE WYSSILKA **HG 4**
EP 1.200
TP 41 (siehe Seite 176)

Schätze: Martellas Ausrüstung lagert in einer Truhe in der südöstlichen Ecke des Raumes zusammen mit der Bezahlung, die die Bruderschaft für Martellas Ermordung erhalten hat: 2.000 GM. Martella überlässt den SC gern das Geld für ihre Befreiung (und übersieht höflich, sollten die SC sich einige ihrer Sachen in anderen Räumen angeeignet haben). Sie bittet aber um die Rückgabe ihrer persönlichen Ausrüstung.

Entwicklung: Wird Wyssilka besiegt, bricht unter den überlebenden Angehörigen der Stillen Bruderschaft in diesem Bereich Chaos aus. Sie ziehen sich in die Schatten der Stadt zurück, um ihre Wunden zu lecken. Da bereits Gerüchte zirkulieren, dass Großfürst Stavian III. im Senatsgebäude umgekommen sei, bläst die Bruderschaft alle weiteren Aktionen gegen Martella Losacht ab und zieht es vor abzuwarten, wie sich der sich anbahnende Konflikt um die Macht entwickelt.

Nachdem Martella Heilung oder Zeit zur Erholung erhält, dankt sie den SC für die rechtzeitige Rettung. Sie begleicht ihre Schulden bei den SC und zahlt jedem 500 GM für beispielhafte Dienste und als Gefahrenausgleich für die Ereignisse beim Empfang. Martella bemerkt, dass die Taten der SC im Senat zweifelsohne einen großen Einfluss auf die Zukunft Taldors hätten, egal ob es den SC aufgefallen sei oder nicht. Allerdings sei diese Zukunft nun in Gefahr angesichts der übereilten Handlungen Großfürst Stavians III.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, wenn sie Martella Losacht retten, Wyssilka besiegen und das erste Kapitel generell überlebt haben.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Wysillka ist besiegt und Martella Losacht gerettet. Die SC können sich endlich ausruhen und einen Überblick zur politischen Lage in Taldor gewinnen. Martella bietet an, jene SC auf ihre Kosten im Rastenden Rössl unterzubringen, einem der gehobeneren Gasthäuser der Hauptstadt, welche über kein respektables Zuhause in Oppara verfügen. Zwei Tage später werden endlich die Opfer des Massakers im Senatsgebäude bekanntgegeben: 78 Senatoren wurden aus dem Gebäude getragen zusammen mit 102 Verteidigern, Sekretären, Ordonnanzen, Bediensteten, Familienangehörigen und Gästen – und Großfürst Stavian III. persönlich. Viele Taldaner sprechen schon vom Aufstiegsmassaker.

Bei den Angreifern scheint es sich um eine bunte Mischung aus Andoranern, Cheliaxanern und Galtern gehandelt zu haben und es herrscht Streit hinsichtlich der Frage, wer diese Mörder nur direkt ins Herz der taldanischen Regierung gebracht hat. Während die Löwenklingen glauben, dass Stavian selbst diese Söldner angeheuert hat, sind die meisten Bürger Taldors davon weniger überzeugt, schließlich ist ja auch der Großfürst selbst unter den Toten. Viele verdächtigen vielmehr Prinzessin Eutropia oder den Hohen Strategen Pythareus als Drahtzieher. Da die Zentralregierung des Reiches in Trümmern liegt, versuchen die Herren der einzelnen Präfekturen die Leere zu füllen.

Elf Adelige oder Adelshäuser berufen sich auf ihre angeblichen Blutsverbindungen zum Haus Stavian und erheben nachhaltige Ansprüche auf den Thron. – Und viele weitere bringen sich in Position, es ihnen gleichzutun. Zwei Kandidaten ragen dabei aber aus der Menge – Prinzessin Eutropia und der Hohe Stratege Maxillar Pythareus. Hinter diesen beginnen sich einzelne Lager zu sammeln und verschiedene Adelige und Poliker streiten bereits recht öffentlich, dass ihr jeweiliger Kandidat der einzig wahre Erbe der Krone des Erstgeborenen sei.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

EINE LETZTE ZUSAMMENKUNFT

Nachdem sie sich drei Tage ausgeruht und erholt hat, kommt Martella in den Gasthof Zum Rastenden Rössel, um die SC zu einem privaten Treffen einzuladen. Eine kurze Kutschfahrt später stehen sie vor einem Stadthaus im Arodensblickviertel. Drinnen erwarten sie in einer kleinen Bibliothek ein gemütliches Kaminfeuer und der Duft warmen Tees. Ein freundlicher Jagdhund trottet schwanzwedelnd auf die SC zu und kehrt nach Begutachtung der Ankömmlinge zufrieden zu seiner Herrin zurück, welche sich aus einem Stuhl erhebt. Es ist Prinzessin Eutropia, welche den SC zunickt und zu sprechen beginnt.

Lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte – sollten die SC Eutropia bereits auf dem Empfang getroffen und beeinflusst haben, wird sie wahrscheinlich auf die formelle Vorstellung ihrer Person verzichten.

„Ich bin Eutropia Stavian I., Erstgeborene Stavians III. Ich möchte Euch persönlich danken, dass Ihr meine frühere Mitschülerin, Martella, gerettet habt. Sie ist mir eine liebe Freundin und ich stehe in Eurer Schuld.

Ihr seid mutig und einfallsreich, aber offenbar relativ unbekannte Gesichter auf der politischen Bühne unseres Landes. Dies sind alles ungeheuer wertvolle Eigenschaften. Ich benötige in diesen Tagen fähige Verbündete mehr als je zuvor. Mein Vater – Pharasma möge seiner Seele Frieden geben – schien davon überzeugt, dass meine angestrebten gesellschaftlichen Reformen nur dem Ziel dienten, ihm letztendlich den Thron zu rauben. Einige gute Freunde fürchteten, er würde versuchen, mich während des Empfanges zu töten – Ihr habt möglicherweise die Löwenklingen bemerkt, welche aus diesem Grund zugegen waren. Ich hätte mir niemals vorstellen können, dass er dazu… Dass er bereits derart dem Wahn verfallen war…“

Eutropia benötigt einen Moment, um sich zu sammeln, ehe sie weiterspricht.

„In seinem Verfolgungswahn hat mein Vater offenbar zuvor noch in einer privaten Zeremonie Maxillar Pythareus adoptiert, um ihn später zu seinem Erben zu ernennen. Jedenfalls behauptet Pythareus dies. Er verfügt auch über Dokumente, um seinen Anspruch zu stützen. Es gibt sogar Adelige, die abstreiten, dass der Senat jemals über die Abschaffung der alten Erbfolgeregelung abgestimmt hätte. Andere fechten das Ergebnis an oder behaupten, dass die Abstimmung sicher von denselben Elementen manipuliert worden sei, die den Senat angegriffen haben.

Die Ulfengarde hat den Palast versiegelt und verweigert jedem den Zutritt, bis die Frage der Thronfolge geklärt ist. Normalerweise würde dies dem Senat obliegen, doch dieser hat viele seiner Mitglieder verloren und nur der Kaiser kann neue Senatoren ernennen… eine solche Situation gab es noch nie.

Ich weiß nicht, ob ich die beste Kandidatin für den Thron bin, doch eines weiß ich: Pythareus ist es nicht. Er ist ein Kriegstreiber und rückständiger Traditionalist, welcher gern das Rad der Zeit zurückdrehen würde. Er predigt den Krieg gegen die „frechen Kolonien“ und will sie mit Gewalt heim ins Kaiserreich bringen. Ich werde nicht zulassen, dass erneut die Zeit des ewigen Krieges ausbricht, aber ich benötige dazu Verbündete mit ungewöhnlichen Fähigkeiten, um die Zukunft unserer Nation zu sichern. Und es wäre mir eine Ehre, jemanden wie Euch zu diesen edlen Verbündeten in diesem Krieg um die Krone zählen zu dürfen.“

Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 18 erkennt man, dass die Prinzessin es ehrlich meint, auch wenn sie offenbar ihre Worte sorgfältig wählt – schließlich kennt sie die SC nicht, auch wenn Martella ihnen vertraut. Eutropia beantwortet Fragen in einem gewissen Umfang gern, verrät aber weder die Identitäten ihrer anderen Agenten noch den vollen Umfang ihrer Ressourcen. Schließlich sind die SC – gegenwärtig – für sie Fremde.

War Martella beim Empfang für Euch tätig? - „Martella hilft mir seit einiger Zeit. Und ja, sie hat Euch als Helfer rekrutiert, um dafür zu sorgen, dass der Abend reibungslos verlief. Vielen Dank für Eure Dienste.“

Warum sollten wir Euch unterstützen? – „Ich studiere schon mein ganzes Leben Taldor und die Bedürfnisse des Volkes. Des ganzen Volkes. Und ich weiß, dass Verbesserungen nötig sein, Bildung und neue Chancen, nicht Kriege und leere Versprechungen längst vergangenen Ruhmes.“

Was würdet Ihr tun, wenn Ihr die Krone/den Thron erlangt? – „Ich hätte bisher nicht gedacht, den Thron innerhalb der nächsten wenigstens zehn Jahre oder so zu erben, daher bin ich auf peinliche Weise unvorbereitet. Gegenwärtig gilt es, eine verletzte Nation zusammenzuhalten und die Schäden zu reparieren, die Jahrhunderte der Vernachlässigung hinterlassen haben. Bis jetzt hatte ich mich nur auf einen kleinen Bereich konzentriert, daher benötige ich einige Zeit, um diese Entscheidungen zu treffen.“

Wisst Ihr, wer den Senat angegriffen hat? – „Es scheint, dass mein Vater sich an seine Freunde in anderen Nationen gewendet hat, um seine… Einsatzkräfte… zu rekrutieren. Soweit ich weiß, haben die Löwenklingen Beweise gefunden, dass unter den Toten unter anderem Andoraner, Cheliaxaner und Galter waren – und mein Vater hat mit Sicherheit noch Freunde in den früheren Kolonien… hatte… Die Löwenklingen hatten auch Gerüchte vernommen, mein Vater würde ausländische Söldner rekrutieren, und sich daher um meine Sicherheit gesorgt, allerdings haben wir ihre Anzahl stark unterschätzt und uns auch in seinen wahren Zielen geirrt. Genau deshalb benötige ich definitiv Leute mit einem frischen Blickwinkel in dieser Angelegenheit.“

Habt Ihr Euren Vater getötet? – Eine derart deutliche Frage schockiert Eutropia, sie kann aber schließlich antworten: „Sicherlich nicht. Seit Carrius‘ Tod haben wir zwar kaum noch miteinander gesprochen, aber er ist doch immer noch mein Vater und alles, was ich an Familie noch habe… hatte… Er… Mein Vater war vielleicht nicht das Beste, was Taldor geschehen konnte, aber er war dennoch mein Vater. Und für manche von uns sind die Bande des Blutes immer noch stärker als politische Verflechtungen.“

Wo ist Maxillar Pythareus jetzt? – „Er hat sich in die Festungsstadt Zimar im Süden zurückgezogen und verweigert meine Bitten um eine Beratung. Den Gerüchten nach sammelt er bereits seine Unterstützer um sich. Sie nennen sich selbst die Imperialisten.“

Wo passen wir da rein? – „Ihr würdet als meine loyalen Beauftragten Ressourcen und Verbündete sichern, am besten ohne dabei großen Wind zu machen, so es zu vermeiden ist. Martella weist euch eure spezifischen Ziele zu; mir selbst steht derweil viel Arbeit bevor.“

Warum wählt Ihr uns als Helfer aus? – „Das habe ich nicht. Es tut mir leid dies zu sagen, aber für mich seid Ihr immer noch unbekannte Faktoren. Aber Martella scheint von Euren Können beeindruckt und ich respektiere ihr Urteilsvermögen. Offenbar habt Ihr sie von Euren Fähig-

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnen-überblick
Kapitel 1 Kaisertod
Hintergrund
Teil 1 Die Männer des Kaisers
Teil 2 Von der Zeit vergessen
Teil 3 Die Lautlose Klinge
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regional-beschreibungen
Bestiarium

keiten und Eurem Charakter überzeugen können. Ich hoffe, dass Ihr mir die Ehre gewährt, zu derselben Überzeugung zu kommen."

Was gewinnen wir, indem wir Euch unterstützen? – „Ich hoffe, dass der Wert der Dankbarkeit einer Kaiserin auf der Hand liegt, aber natürlich werdet Ihr auch entlohnt werden. Ich mag keinen Zugriff auf die Schatzkammer haben, jedoch verfügt das Haus Stavian über beachtliche Ländereien. Ihr werdet zudem viele Gelegenheiten haben, von eurer Tätigkeit zu profitieren – neue Verbündete und Kontakte warten, Reisen in die entferntesten Winkel des Kaiserreiches stehen bevor und ihr könnt sicher Gefallen der verschiedensten Adeligen erlangen. Was vor uns liegt, ist jene Art von Aufgabe, die Legenden hervorbringt – und Legenden genießen zumeist warme Betten und volle Bäuche.

Was geschieht nun? – „Nun bringen wir unsere Ressourcen und Verbündeten zusammen. Dies ist kein Krieg, der mit Schwertern gewonnen wird. Pythareus befehligt die gesamte Taldanische Phalanx und auch das restliche Militär ist ihm weitestgehend treu ergeben. Dies ist ein Krieg, den wir mit Worten, mit Listen und mit Verbündeten gewinnen müssen. Das Volk Taldors muss sich hinter einem Herrscher vereinen, damit das Militär nicht versucht, den Streit mit Waffengewalt zu entscheiden. Ich möchte nicht, dass das Blut auch nur eines Taldaners aus dem einfachen Volk vergossen wird, um irgendwelche kleinlichen Streitigkeiten zwischen Adeligen beizulegen."

Wie heißt Euer Hund? – „Sein Name ist Taldoggis. Vater hasst ihn… hasste ihn."

Eutropia und Martella lassen den SC die Wahl, sich jenen anzuschließen, welche Eutropias Ansprüche auf den Thron unterstützen – den Loyalisten. Sollten die SC sich weigern und gehen, so endet das Abenteuer hier für sie. Die Prinzessin trägt es ihnen aber nicht nach. Sollten die SC sich aber den Loyalisten anschließen, so bittet Eutropia sie niederzuknien und berührt sodann die Schultern der SC mit ihrem Schwert. Auch wenn die Prinzessin nicht über die offizielle Autorität verfügt, jemanden zum Ritter zu schlagen, betrachtet sie die ihr angebotene Loyalität der SC nicht als einfache Sache und vollzieht den Ritterschlag aus Respekt. Im Anschluss sprechen sie und Martella die SC als „Ritter" oder „Ritterin" an.

Es steht den SC frei, sich auszuruhen, Ausrüstung zu verkaufen, einzukaufen oder ihren eigenen Geschäften nachzugehen, während Eutropia und Martella überlegen, wie man sie und ihr Können am besten einsetzen kann. Trotz des Blutvergießens im Senat und dem plötzlichen Fehlen einer starken Regierung bricht in Oppara nicht das Chaos aus. Der taldanische Alltag ist im Grunde Routine und erfordert keine unmittelbare Aufsicht. Und während eine unheimliche Stille über der Metropole liegt, gehen die Bürger ohne sonderliche Unterbrechungen bis auf weiteres ihrem Alltag nach. Die Gespräche auf den Straßen konzentrieren sich stark auf das Aufstiegsmassaker und den Krieg um die Krone. Es kursieren zum einen korrekte Neuigkeiten, aber auch wilde Spekulationen und Fehlinformationen. Gegenwärtig scheint das ganze Land den Atem anzuhalten und abzuwarten, ob ein Bürgerkrieg unvermeidbar ist.

Die Taten, zu denen Eutropia und ihre Agenten greifen müssen, um der Prinzessin den Thron zu sichern, werden deutlich mitbestimmen, zu welcher Art von Herrscher sie letztendlich werden wird. Entsprechend solltest du über die Interaktionen der SC mit Eutropia Buch führen und wie der allgemeine Ansatz der SC zur Lösung von Problemen aussieht.

Pathfinder® Abenteuerpfad™

Krieg um die Krone

Kaisertochter

KAISERTOCHTER

TEIL 1: SINGVÖGEL.....66
Die Helden geben sich als Angehörige des taldanischen Adels aus und besuchen das Tangarenjubiläum, bei dem ein Lanzenreiterturnier, eine große Jagd und ein Maskenball auf dem Programm stehen. Sie hoffen, den örtlichen Adel für sich zu gewinnen, da sie in der Grafschaft Meratt einiges ändern wollen.

TEIL 2: ADELSKINDER..... 80
Die Helden ziehen im Betonylandsitz nahe dem Dörflein Stachys ein. Hier nutzen sie ihre Fähigkeiten, um den Schaden zu beheben, den ein apathischer Adel angerichtet hat, und zeigen, was die Nation Taldor sein könnte, um die Loyalität der Bürger der Region zu verdienen.

TEIL 3: SABOTEURE..... 107
Die Helden belagern den Vogelsangpalast, um die dort hausenden Verwandten der Edlen Losacht von den kaiserlichen Besitzungen zu vertreiben und vielleicht mittels mutiger Taten die Bevölkerung der Grafschaft Meratt für Prinzessin Eutropia zu gewinnen.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

4 Die Charaktere beginnen dieses Kapitel auf der 4. Stufe.

5 Die Helden sollten bald nach dem Tangarenjubiläum die 5. Stufe erreichen.

6 Wenn die SC den Vogelsangpalast angreifen, sollten sie die 6. Stufe erreicht haben.

Am Ende dieses Kapitels sollten die SC die 7. Stufe erreicht haben.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1

Vorwort

Kampagnenüberblick

Kapitel 1 Kaisertod

Kapitel 2 Kaisertochter

Hintergrund

Teil 1 Singvögel

Teil 2 Adelskinder

Teil 3 Saboteure

Kapitel 3 Kaiserzwielicht

NSC

Boten des Wandels

Relikte des Alten Taldor

Regionalbeschreibungen

Bestiarium

ABENTEUERHINTERGRUND

Taldor ist im Grunde seit der Gründung des Landes ein Schmelztiegel politischer Intrigen und Streitigkeiten. Langeweile, Gier und der Wunsch nach Macht verwickeln Akademiker, den Kaiser, den Adel, Reformer und Revolutionäre in ein komplexes Netz, das viele Taldaner auch als den Großen Tanz bezeichnen. Geheimgesellschaften und Bruderschaften sind beim Adel besonders beliebt, können ihre Mitglieder doch still und leise dort ihr Wissen und ihre Ressourcen vereinen und zu einem gemeinsamen Ziel nutzen. Jede Geheimgesellschaft aus Adeligen hält sich für die wahre Macht hinter dem Thron (oder wäre es zumindest gern), jedoch schaffen es nur weniger ihren Einfluss über ihre bisherige Einflusssphäre hinaus auszudehnen. Der Kreis der Makellosen ist nur eine von vielen solchen Gruppen, hat aber den Vorteil, bevorzugt arkane Zauberkundige aufzunehmen. Die Gesellschaft wurde im Jahr 4492 AK gegründet und vertritt die Ansicht, dass Adel – wahrer Adel – jemanden über alle Moral und jedes Urteil erhebt und erhaben macht, selbst über den Richtspruch der Götter. Die Gesellschaft nimmt zwar alle Arten nützlicher Zauberkundiger und Politiker in ihre Reihen auf, wurde aber beruhend auf dem Ideal gegründet, dass nur das niedere Volk sterben müsse, so dass jene, die innerhalb des Kreises der Makellosen Macht und Einfluss erlangen wollen, einen Weg finden müssen, um dem Tod zu entrinnen.

In der Praxis bedeutet dies, dass der Kreis der Makellosen seit 200 Jahren von denselben Leuten angeführt wird und entsprechend stagniert. Seine Mitglieder intrigieren und sammeln Politiker unter ihrem Einfluss, erreichen damit aber nur wenig – denn zu handeln würde den angenehmen Status Quo gefährden. Auch wenn der Kreis sich als die wahre Macht in Taldor erachtet, ist er im Grunde nur ein geheimer Verein, dem ein paar Dutzend reiche Adelige angehören, welche manchmal Geheimnisse und Gefallen untereinander austauschen. Teil des unsterblichen Inneren Kreises ist Herzog Panivar Losacht I., welcher sich seit 200 Jahren an der Macht hält, indem er sich als abwechselnde Reihe seiner Nachkommen ausgibt.

Der Magier lebt gegenwärtig als Herzog Paniver Losacht VI. und seine größte Errungenschaft besteht darin, dass man seiner Familie die Verantwortung für die Grafschaft Meratt übertragen hat, die kaiserlichen Ländereien in der Tandakpräfektur. Den Losachts gehören die Ländereien zwar nicht, welche sie im Namen der Krone verwalten, doch ansonsten sind sie im Grunde die Herren über einen großen Teil der Präfektur. Die Ländereien haben ihnen zwar zu größerem Reichtum und Ansehen verholfen, als ihre eigenen Ländereien in der Ligospräfektur, die Kontrolle über den Thron ist aber noch in weiter Ferne. Herzog Losacht ist ein berüchtigter Einsiedler und überlässt die meisten Pflichten (und Freuden) des Adels seiner Familie, welche nur wenige Fragen über ihren abwesenden Patriarchen stellt. Jedoch leidet das Land unter den Losachtgrafen, welche es immer mehr vernachlässigen, so dass die Gebiete jenseits der Mauern des berühmten Vogelsangpalastes und seiner Gärten verfallen und die Infrastruktur zerbröckelt, während das Volk unter der Steuerlast kraftlos aufstöhnt.

Nach Großfürst Stavians Tod hat Prinzessin Eutropia vom Haus Losacht die Rückgabe ihres Familiensitzes verlangt. Bisher weigert sich der gegenwärtige Verwalter, Martella Losachts Halbbruder Bartelby, aber, ihr auch nur eine Audienz zu gewähren, und umwirbt sogar inzwischen auf dringendes Anraten seines Großonkels Panivar hin Maxillar Pythareus. Die Grafschaft ist zwar verarmt und heruntergekommen, wird von Eutropia aber als Operationsbasis fernab der Intrigen Opparas und als Einkommensquelle benötigt, da sie keinen Zugriff auf die kaiserlichen Schatzkammern im versiegelten Palast hat. Ihre einzige Möglichkeit besteht darin, den gegenwärtigen Grafen Losacht in Verruf zu bringen und die Unterstützung der Region zu erlangen – und dabei am besten noch die Zustände in der Grafschaft zu verbessern. Allerdings würde es zu sehr polarisieren, würde sie persönlich anreisen, zumal dies auch Pythareus' Aufmerksamkeit wecken und sein Eingreifen provozieren könnte. Normalerweise würde sie ihre Meisterspionin Martella schicken, um sich einer solch delikaten Angelegenheit anzunehmen, jedoch ist diese in den Ländereien ihrer eigenen Familie zu gut bekannt. Und so liegen Eutropias Hoffnungen auf jenen Agenten, die gerade erst Martella gerettet haben.

TEIL 1: SINGVÖGEL

Nach den Geschehnissen des 1. Kapitels betrachtet Prinzessin Eutropia die SC als einfallsreiche Agenten, die sie im Krieg um die Krone unterstützen. Trotz des Chaos und der Gewalt im Senatsgebäude und dem Umstand, dass mehrere Vertreter des Adels ihre Ansprüche auf den Thron geltend machen und der Rest der Oberschicht Positionen bezieht, ist es bisher zu beachtlich wenigen Unruhen und Gewaltausbrüchen im Kaiserreich gekommen. Über ein Dutzend Adelige, von denen die meisten zu Eutropias entfernter Verwandschaft gehören, haben sich zu den wahren Thronerben erklärt und doch treibt sein eigenes Gewicht das Kaiserreich voran und vereitelt, dass alles zum Stillstand und Erliegen kommt. Die Bevölkerung wartet größtenteils nervös und weiß nicht, was sie tun soll, fehlt es doch an einem Senat, der einen offiziellen Erben ernennen, und einem Kaiser, welcher neue Senatoren einsetzen könnte. Die wenigen offenen Konflikte, die bisher ausgebrochen sind, sind kleine Vorstöße in die Territorien gegnerischer Anspruchsteller und ihrer Unterstützer; im ohnehin konfliktreichen Krearis kam es zu schnellen Kämpfen zwischen rivalisierenden Herzögen, während im Süden Maxillar Pythareus die Taldanische Phalanx angewiesen hat, seine Nachbarn zu zerschmettern, sollten diese eigene Ambitionen zeigen.

PERSÖNLICHKEITSKULTE

Die vollständigen Regeln zu wachsenden Persönlichkeitskulten findest du im Artikel „Boten des Wandels" auf Seite 192. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt verfügen die SC aber noch über keinen sonderlichen Ruf. Abhängig vom höchsten geistigen Attributswert (IN, WE oder CH) beginnt ein Charakter mit Facettenwert 1 in Genie, Klugheit oder Charme. Er erhält ferner Facettenwert 1 in jener Facette, die am ehesten seinen Handlungen im Rahmen des 1. Kapitels entspricht. Bei der Wahl der zweiten Facette haben die Spieler freie Hand, sollten ihre Wahl aber begründen können. Dies könnte aus-

reichen, um den SC eigene Agenten zu verschaffen, welche sie für Operationen nutzen können.

Die Woche, welche auf das Treffen der SC mit Prinzessin Eutropia folgt, umfasst ihre ersten beiden Personaphasen, in denen sie sich im Hintergrund unter die Leute mischen, Gerüchte verbreiten oder auch Geheimnisse aufdecken können, um ihre eigene Machtposition zu fördern. Ebenso (oder alternativ) können sie ihre Agenten aussenden, damit sie ihnen helfen. Die Agenten der SC folgen ihnen entweder zur Grafschaft Meratt oder sind dort ansässige Kontakte, auf welche die SC zurückgreifen können. Die Vorteile der zweiten Personaphase (und die Effekte jener Operationen, auf die Agenten angesetzt werden) währen bis zum Ende der Tangarenjubiläumsfestlichkeiten.

AUFBRUCH

Nachdem die SC sich eine Woche lang ausruhen und um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern konnten, lässt Martella sie wissen, dass sie sie im Porthmos-Teehaus treffen möchte, einem exklusiven Teehaus in Opparas Arodensblickviertel. Sie weist sie an, für eine lange Reise durch das Land zu packen und wenigstens einen Satz hochwertige Kleidung, einen Satz Jagdkleidung und wenigstens eine respektable Maske oder ein Kostüm mitzunehmen. Nach einem leichten Mittagessen und ein wenig Unterhaltung bricht ihre Kutsche nach Norden auf. Erst als die Stadt langsam am Horizont verschwindet, kommt Martella auf die anstehende Angelegenheit zu sprechen und übergibt den SC als erstes eine versiegelte Schriftrolle.

„Ich freue mich, dass Ihr Euch so kurzfristig zu dieser Reise bereiterklärt habt. Hier, die Urkunde für Euer neues Anwesen und die erforderlichen Unterlagen, damit Ihr als Herren der damit verbundenen Baronie durchgeht.

Ich wünschte, dieses kleine Geschenk hätte keinen Haken, jedoch leben wir in verworrenen Zeiten. Sicherlich habt Ihr bereits vernommen, dass die Ulfengarde – die persönliche Leibwache des Kaisers – den Kaiserpalast in den Verschlusszustand versetzt hat und niemanden hineinlässt, bis Taldor wieder über einen offiziellen Großfürsten verfügt. Das soll wohl die Dummen und Unverantwortlichen davon abhalten, den Palast zu plündern, schätze ich jedenfalls. Allerdings verwehrt dies auch Prinzessin Eutropia den Zugang zu ihren persönlichen Reichtümern. Das Haus Stavian verfügt aber noch über einen weiteren Sitz – den Vogelsangpalast. Um diesen kümmern sich seit zweihundert Jahren Vögte, welche sich nun aber weigern, der Prinzessin zurückzugeben, was ihr von Geburts wegen zusteht. Stattdessen bemühen sie sich sogar um Maxillar Pythareus' Gunst, wie mir mitgeteilt wurde. Zu meiner Schande muss ich an dieser Stelle erwähnen, dass es sich bei diesen Hausbesetzern um meine eigene Familie handelt und dass mein Halbbruder Bartelby die Geldmittel verschwendet, die aus den Ländereien fließen.

Technisch betrachtet haben wir zwar die Autorität, meine Verwandten als Verwalter abzuberufen und die Rückgabe der Ländereien zu verlangen, jedoch fehlt uns die Macht, diese Ansprüche auch durchzusetzen. Falls wir aber Bartelbys Machtbasis schwächen und einige seiner Untergebenen auf unsere Seite ziehen könnten, könnten wir den Vogelsangpalast zurückgewinnen. Und hier kommt Ihr und Euer neues, schönes Zuhause ins Spiel.

Die Edle Allis Betony ist vor beinahe zehn Jahren verstorben, ohne Erben zu hinterlassen. Wir haben ihr Anwesen letzte Woche bei einer Auktion erworben und ich habe mir die Freiheit genommen, ein paar Dokumente zu erstellen, welche Euch als Abkömmlinge des Hauses Betony und Erben ihrer Baronie ausweisen. Ihr werdet gerade rechtzeitig erscheinen, um euer Debüt bei den alljährlichen Festlichkeiten des Tangarenjubiläums zu haben. Ihr könnt diese Kutsche und die Pferde behalten, schließlich könnt ihr ja nicht zu Fuß auf dem Fest auflaufen. Ich werde Euch an der Grenze der Grafschaft verlassen und nach Cassomir weiterreiten. Findet Freunde, macht Euch mit dem Landstrich und seinen Bewohnern bekannt und schaut zu, dass Ihr die Treue des lokalen Adels und der Bürger gewinnt. Sabotiert Bartelby, wo Ihr könnt, und versucht zugleich, die Lebensumstände der Leute zu verbessern. Solltet Ihr heftigere Maßnahmen in Erwägung ziehen, so vergesst nicht, Eure Identitäten dabei zu verbergen, damit Bartelby Euch nicht auf die Spur kommt.

Ich fürchte, ich muss besonders betonen, wie wichtig Eure Mission ist. Die Prinzessin hat ihr Stadthaus veräußert, um diesen Plan zu finanzieren, und verfügt nur noch über beängstigend wenige Mittel. Wenn wir aber eine Chance haben wollen, ihren Anspruch auf den Thron durchzusetzen, benötigen wir eine geeignete Operationsbasis und ein ständiges Einkommen."

Die Reise in die Grafschaft Meratt dauert 5 Tage, so dass die SC hinreichend Gelegenheit haben, Martella weitergehende Fragen zu stellen. Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel, Geographie oder Lokales – abhängig vom Thema) enthüllen dieselben Informationen.

Was ist der Vogelsangpalast? „Hierbei handelt es sich um einen der Landsitze des Hauses Stavian, allerdings haben sie ihn seit Jahrhunderten nicht mehr besucht. Für einen Palast ist es ein eher bescheidenes Gebäude. Vor gut einhundert Jahren haben sie die Losachts zu ihren Stellvertretern ernannt, welche das Anwesen und die Grafschaft verwalten sollen."

Was ist das Tangarenjubiläum? „Das ist eine Art alljährliche Gründertagfeier. Es heißt, dass eine blutrote Tangare auf der Schaufel des Grafen Markolian Stavian gelandet sei und ihm Loblieder gesungen habe, als er den ersten Spatenstich für den Palast getan hatte. Für die Unterschicht ist es ein Feiertag, während der Adel mit zwei Tagen voller Festmählern, Spielen, Tanz, Turnieren und einer Jagd feiert. Macht einen guten Eindruck auf dem Fest und ihr werdet an Einfluss gewinnen."

Wie ist die Grafschaft Meratt? „Ich war vor über zehn Jahren zuletzt dort, aber es ist im Grunde ein ländliches Wunderland voller Olivenbaumhaine, Weinberge, Hügel und großer Wälder für die Jagd. Das größte Dorf dort ist Losachtar in der Nähe des Vogelsangpalastes. Aber auch vom Sitz des Hauses Betony aus wird eigentlich ein Dorf mit Namen Stachys verwaltet. Insgesamt ist die Infrastruktur der Grafschaft nicht so gut erhalten und unterhalten, wie es den Einheimischen lieb wäre, aber ich kann zumindest von meinem Vater sagen, dass er ein fähiger Verwalter war, wenn auch nicht mehr."

Was könnt Ihr uns über Bartelby/das Haus Losacht sagen? „Wir sind eine alteingesessene Adelsfamilie mit einem Stammbaum, der bis zu den Azlantisiedlern zurückreicht. Meine Geschwister werden Euch dies nicht vergessen lassen – und wenn sie es beiläufig oder explizit erwähnen müssen. Bartelby ist charmant, elegant und intelligent, zugleich aber arrogant und zuweilen grausam. Als Kind flog ihm das Wissen bei seinen arkanen Studien nur so zu und ich habe keinen Zweifel, dass er sich seitdem nur verbessert hat."

Sie sind Eure Familie. Könnt Ihr nicht mit ihnen reden? / Warum schließen sie sich uns nicht an? „Ich bin… bei mei-

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

ner Familie nicht willkommen. Ich bin das Ergebnis der Indiskretion meines Vaters mit einer Frau aus Qadira. Und noch schlimmer und skandalöser verfüge ich nicht über die meiner Familie offenbar im Blut liegenden Gabe für Magie. Nach Vaters Tod erklärte Bartelby mir ohne Umschweife, was er mit mir machen würde, sollte ich jemals zurückkehren. Ich denke, es reicht, wenn ich das Wort *Jagdunfall* verwende. Ihr seid ohne mich dort sicherer."

Kennen wir dort jemanden? „Die Ländereien von Baron Nicolaus Okerra liegen am Rand der Grafschaft. Ich glaube, Ihr seid ihm beim Senatsempfang begegnet, ehe… es unschön wurde. Er ist ein toleranter und mitfühlender Mann und wäre ein guter Verbündeter. Hoffentlich habt Ihr bei ihm einen guten Eindruck hinterlassen."

Gibt es aktuelle Neuigkeiten aus der Grafschaft Meratt? / Besitzen wir dort potentielle Verbündete? „Meine Informationen sind unvollständig, aber soweit ich gehört habe, sorgt jemand dort für Unruhe, der sich selbst Nachtschwan nennt. Anscheinend ein Räuber und Vandale, allerdings wurde er auch schon gegen Soldaten des Hauses Losacht tätlich. Falls er eine Fehde mit meinem Bruder hat, wäre er vielleicht ein wertvoller Verbündeter."

Sonst noch jemand, der uns gefährlich werden könnte? „Neben meinem Halbbruder?! – Meine Schwester Catleen ist recht durchtrieben, sofern sie noch dort lebt. Cousin Titus ist dagegen nur ein Schläger. Dann wäre da noch Ritter Gal Gusairn, der nicht zur Familie gehört; sehr misstrauisch. Er war der Haushofmeister meines Vaters und ich nehme an, dass Bartelby ihn in dieser oder einer anderen Funktion beibehalten hat. Ach, und dann wäre da noch die Freifrau Krabbe, sie hat ein recht einnehmendes Wesen und sucht für ihre Tochter Sepsinia einen geeigneten Gemahl."

Was sollen wir mit Eurem Halbbruder machen? „Ich bin mir nicht sicher. Zwischen uns gibt es keine Geschwisterliebe, aber er ist dennoch mein Bruder. Wenn Ihr ihn zur Vernunft bringen könnt – woran ich leider Zweifel habe – oder ihn lebend gefangennehmen könnt, dann tut dies bitte. Doch sollte es heißen ‚Er oder Ihr', so zögert nicht…"

Wo wird Prinzessin Eutropia sein? „Prinzessin Eutropia ist gegenwärtig dabei, sehr öffentlich in Golsifar um Unterstützung zu werben. Angesichts der militärischen Geschichte der Stadt wird man da wohl den Hohen Strategen Pythareus unterstützen. Doch das Wichtigste ist, dass die Prinzessin alle neugierigen Blicke auf sich lenken wird."

Martella fügt hinzu, dass die SC als Teil ihrer Belohnung alle tragbaren Wertsachen der Losachts im Palast behalten können – Münzen, Schmuck, magischer Schnickschnack usw. -, die Möbel, Gemälde, Bücher und anderen Gegenstände, die eigentlich dem Haus Stavian gehören, jedoch (möglichst intakt) an Ort und Stelle für künftige Generationen verbleiben sollten.

Sowie die SC keine Fragen mehr haben, bietet Martella ihnen ein kleines Geschenk an. Sie hat mit einem gedächtnisauslöschenden Gift experimentiert, welches sie „Styxöl" getauft hat. Dieses kann den SC bei einem gesellschaftlichen Faux Pas eine zweite Chance gestatten oder verhindern, dass man sie bemerkt. Allerdings ist die Droge in der Herstellung zeit- und kostenaufwendig, so dass sie gegenwärtig nur insgesamt 3 Anwendungen an die SC weitergeben kann. Während der Fahrt beschäftigt sie sich ansonsten mit dem Studium mitgebrachter Unterlagen, zudem hat sie mehrere Romane und Spielkartensätze dabei.

STYXÖL

Dieses Gift ist eine sorgfältig destillierte Mixtur aus Gegengift, Blutwurz, Gedankenmoos und verschiedenen Pilzen. Styxöl verleiht dem Ziel den Zustand Bewusstlos und flutet alle Sinne mit unsteten Halluzinationen, was den Verstand überwältigt und im Grunde Erinnerungen auslöscht. Diese chaotische Melange löscht die letzten Minuten vor der Injektion mit dem Gift aus; in manchen Fällen lähmt es das Opfer nicht, so dass es wild und unberechenbar als Reaktion auf die Halluzinationen um sich schlägt. Sollte Styxöl nicht injiziert, sondern auf eine Waffe aufgetragen und mit dieser oder einer anderen weniger subtilen Methode übertragen werden, erhält das Opfer einen Situationsbonus von +5 auf den Rettungswurf gegen den gedächtnislöschenden Teil der Giftwirkung.

Styxöl ist eine einzigartige Mixtur, welche nur für Martella Losachts Agenten verfügbar ist. Man kann sie auf kaum einem Markt erwerben. Der Preis ist nur im Hinblick auf den Herstellungsprozess angegeben.

STYXÖL	PREIS
	600 GM

Art Gift, Verwundung; **RW** ZÄH, SG 16
Frequenz 1/Minute für 2 Minuten
Erster Effekt Bewusstlos für 1W4 Minuten; **Zweiter Effekt** Verwirrung für 2W6 Runden; **Heilung** 2 Rettungswürfe

DIE ERBEN DES HAUSES BETONY

Die von Martella zur Verfügung gestellten Papiere geben zumindest einen SC (welcher ein Mensch oder zumindest ein Menschenabkömmling wie ein Halb-Elf oder ein Aasimar sein muss) als Großcousin der verstorbenen Edlen Allis Betony aus, dessen Urgroßvater zugleich der Großvater von Allis war. Die Dokumente sind exzellente Fälschungen, um sie als solche zu erkennen, wäre ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 30 nötig. Die SC müssen keinen falschen Namen annehmen, da sie hinreichend zur ausgestorbenen Hauptlinie der Betonys entfernt sind. Aus demselben Grund wird auch niemand von ihnen erwarten, viele Einzelheiten zur Familie zu kennen, so dass sie leicht Meratt und die dortige Gesellschaft infiltrieren können. Sollte die ganze Gruppe aus Nichtmenschen (und keinen Halb-Menschen) bestehen, erstellt Martella stattdessen falsche Dokumente, welche die SC als Verwalter des Landsitzes ausweisen, bis ein Erbe gefunden werden kann; solche „nichtblaublütigen" Verwalter erleiden allerdings einen Malus von -2 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe bei Interaktionen mit der Losachtfamilie.

Das Tangarenjubiläum ist vordergründig ein alljährliches Fest, um die Grundsteinlegung – und damit auch die Gründung der Grafschaft – zu feiern, dient aber auch der Stärkung lokaler Allianzen und führt alle untergeordneten Adeligen der Grafschaft zusammen.

Die Edle Martella möchte, dass die SC das Fest besuchen, ihren Charme spielen lassen, um sich in die Gesellschaft einzuschleichen, und ihr Können und ihre Bündnisse nutzen, um subtil die Zustände in der Grafschaft zu verbessern. Erst

dann, wenn sie die Herzen der Einheimischen gewonnen haben, dürfen sie im Namen Prinzessin Eutropias der Losachtfamilie den Vogelsangpalast abnehmen. Wenn ihre Bündnisse hinreichend gefestigt sind, können sie offen Flagge bekennen und ihre Nachbarn einladen, sich ihnen anzuschließen, stellt Meratt doch ein Beispiel dessen dar, welche positiven Veränderungen auf Taldor unter Prinzessin Eutropia zukommen könnten.

GRAF BARTELBY LOSACHT

Der neue „Titel" der SC macht sie zudem zu Tribunen des Nachbarortes Stachys und verleiht ihnen effektiv die Macht und Verantwortung, dort als Bürgermeister und Richter tätig zu werden. Martella gibt ihnen einen kurzen Überblick zur Familiengeschichte des Hauses Betony, die bis zum Kreuzzug des Lichts zurückreicht, und erinnert die SC daran, dass sie erstens innerhalb der Lehenspyramide den Losachts unterstellt sind, diesen gegenüber zweitens zwar über Rechte verfügen (z.B. von Bartelby zu Audienzen empfangen zu werden), drittens aber nur über ihre eigenen Ländereien (d.h. die Ländereien des Hauses Betony) Herrschaftsgewalt besitzen. Es wäre daher närrisch und gefährlich, außerhalb der eigenen Domäne tätig zu werden, sofern dies nicht im Verborgenen geschieht. List und Heimlichkeit sind entsprechend von äußerster Bedeutung – die Losachts sind vielleicht nicht beliebt (und werden erst recht nicht geliebt), die geltenden alten Bündnisse und Lehnstreueschwüre könnten aber leicht schwerer wiegen als alle Großtaten. Martella ermutigt die SC daher auch, bei verdeckten Aktionen auf Verkleidungen zurückzugreifen und vielleicht ein Alias und Masken zu nutzen – zumal das einfache Volk solche Symbole liebt -, während sie nach außen in der Öffentlichkeit als Aristokraten auftreten. Und letztendlich rät sie den SC eindringlich davon ab, ihre neuen Nachbarn vielleicht mittels Magie beeinflussen zu wollen – erstens ist derartiges ohnehin grotesk und zweitens kennen sich die Losachts mit Magie aus und würden es wahrscheinlich bemerken.

Nachdem Martella sich wie angekündigt von den SC verabschiedet und auf den Weg gemacht hat, wird die Kutsche der SC kurz nach Überqueren der Landesgrenze der Grafschaft von verzweifelten Bettlern und Händlern angehalten, welche ihnen verschiedene Waren anbieten und um ein paar Münzen bitten. Die improvisierte Straßensperre und der angeschlossene Markt werden von Opportunisten aus dem nahen Bettlerwald (Bereich **D**) betrieben und sollen als erster Hinweis darauf dienen, wie ernst und schwer die Lage für das gemeine Volk bereits wird. Ferner haben die SC hier die letzte Gelegenheit, vor dem Tangarenjubiläum Waren zu erwerben oder zu verkaufen. Die bunt zusammengewürfelten Händler verlangen Preise, die 10% über dem Marktpreis liegen, gehen aber auf 10% unter dem Marktpreis herunter, falls die SC in gewöhnlichen Kleidungsstücken, Nahrung, Werkzeugen und anderen Dingen des alltäglichen Bedarfs bezahlen können. Neben nichtmagischen Gütern bieten die Bettler einen *Trank: Geschärfte Sinne*[EXP], eine *Schriftrolle: Metall abkühlen*, eine *Schriftrolle: Entropieschild*, eine *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden verursachen*, einen *Stab: Magierrüstung* (37 Ladungen) und einen *Pyxis der Domäne*[ARK] zum Verkauf an, allerdings erwähnen sie die magischen Gegenstände erst, wenn sie glauben, von den SC nicht dafür bestraft zu werden, dass sie Luxusgüter verkaufen (sie haben in der Vergangenheit schlechte Erfahrungen gemacht, da Ritter Gal Gusairn viele ähnliche Gegenstände beschlagnahmt hat).

DAS TANGARENJUBILÄUM

Das Tangarenjubiläum dauert 2 Tage lang. Am ersten Tag findet ein Lanzenreiterturnier statt und am zweiten Tag eine große Jagd. Den Abschluss bildet ein Maskenball. Zweiundvierzig Gäste besuchen das Jubiläum (die SC eingeschlossen), davon sind aber nur ein paar von Bedeutung. Viele sind mindere Funktionäre oder zu Besuch weilende Verwandte. Die SC müssen daher rasch erkennen, wer zu den Einheimischen gehört (und entsprechend nützlich ist) und wer nicht.

Bei einem derartigen Ereignis ist es wichtig, dass jeder Charakter die Gelegenheit zu glänzen erhält – nicht nur Barden und große Redner. Dieser Abschnitt enthält viele Gelegenheiten für die SC, die Gäste über charismabezogene Fertigkeitswürfe hinaus zu beeindrucken. Sei zudem großzügig womit die SC einen guten Eindruck hinterlassen, insbesondere wenn sie Ressourcen wie Ausrüstung, Zauberplätze oder Gold aufwenden; die Elite Taldors liebt nicht nur Gerüchte, sondern auch magische Darbietungen und Präsentationen von Kampfkönnen.

Einige Ereignisse ermöglichen den SC, ihren Status bei der ganzen Gruppe zu verbessern, während andere das Beeinflussen einzelner Individuen ermöglichen. Einige Ereignisse bergen sogar das Risiko, die Einstellung von Zuschauern zu verschlechtern, wenn die SC schlecht reagieren, ihre wahren Absichten durchscheinen lassen oder bei Fertigkeitswürfen versagen. Diese Würfe sind nicht nur für diesen Teil des 2. Kapitels wichtig, um sich möglicherweise Freunde zu machen und Leute zu beeinflussen, sondern auch für Teil 2 und 3, wenn dieselben Aristokraten zu den Nachbarn und potentiellen Verbündeten (oder Feinden) der SC werden.

In Teil 3 dieses Kapitels findest du eine Karte und die Details zum Vogelsangpalast. Im ersten Teil dient der Palast aber eher als Hintergrundkulisse für das Fest und die dortigen Intrigen, Verhandlungen und Sportereignisse. Im Gegensatz zum 1. Kapitel können die SC hier aufgrund der eher kleinen Größe der versammelten Menge und der Neigung der Besucher, auf dem Gelände umherzustreifen, nicht die Leute in einem Raum allgemein beeinflussen.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

In diesem Kapitel spielen mehrere wichtige NSC eine Rolle und werden daher mit gesellschaftlichen Spielwerten vorgestellt. Für Baron Nicolaus Okerra und Graf Bartelby Losacht findest du zudem traditionelle Spielwerte in der NSC-Galerie. Da es das Ziel der SC ist, Freude und Unterstützung zu finden, stellt die Feier eine exzellente Gelegenheit dar, um ihre edlen Nachbarn zu treffen und einen guten ersten Eindruck zu machen.

Wie der Senatsempfang im 1. Kapitel kommt auch beim Tangarenjubiläum eine vereinfachte Version der Einflussregeln aus den *Ausbauregeln VIII: Intrigen* zur Anwendung. Das Ereignis ist in Gesellschaftsrunden unterteilt, während

der die SC versuchen können, ein Gefühl für ihre neuen Nachbarn zu bekommen oder ihre Gunst zu erlangen. Allerdings gilt es nun nicht mehr, nur einen guten Eindruck zu hinterlassen, sondern Freunde und Verbündete zu gewinnen. Zu diesem Zweck ist im Einflussabschnitt jedes Spielwerteblocks die Anfangseinstellung des fraglichen NSC gegenüber den SC angegeben; jedes Mal wenn die SC die aufgeführte Anzahl an Erfolgen erzielen, verbessert sich die Einstellung des NSC um einen Schritt zu Hilfsbereit. Bei diesem Ereignis dauert die einzelne Gesellschaftsrunde länger als auf dem Senatsempfang, wobei die SC auch künftig weitere Gelegenheiten haben werden, diese NSC – ihre neuen Nachbarn – zu beeinflussen. Dies kann sich aber auch negativ für die SC auswirken – pro Woche, welche verstreicht, ohne dass die SC mit einem NSC interagieren, dessen Einstellung sie beeinflussen wollen, verlieren die SC einen ihrer bei diesem NSC erzielten Erfolge. Dies kann aber die Einstellung eines NSC den SC gegenüber nicht verschlechtern; sobald ein NSC z.B. Freundlich eingestellt ist, wird er nicht wieder Gleichgültig, nur weil er die SC ein paar Wochen lang nicht sieht – allerdings können sich besondere Ereignisse auf die Einstellung auswirken.

Die Gesellschaftsspielwerte führen neben den Schwächen der NSC auch ihre Vorurteile und Stärken auf. Vorurteile repräsentieren die Neigungen eines NSC, anderen zu vertrauen oder zu misstrauen – erfüllt ein SC eine dieser Voraussetzungen, kommt der jeweils aufgeführte Modifikator bei Einflusswürfen zur Anwendung. Stärken sind Themen oder Ansätze, gegen die der fragliche NSC besonders resistent ist, und belegen entsprechende Einflusswürfe mit einem Malus von -4. Ein SC kann eine Stärke eines NSC mit einem erfolgreichen Beurteilungswurf wie eine Schwäche entdecken, während zum Identifizieren eines Vorurteils ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 nötig ist.

Die folgenden Spielwerte enthalten ferner die Fertigkeitsboni jedes NSC für die allgemeinen gesellschaftlichen Fertigkeiten, für den Fall, dass die SC ungewöhnliche Dinge tun und z.B. konkurrierende Fertigkeitswürfe nötig werden.

GRAF BARTELBY LOSACHT

RB Menschlicher Kampfmagus[EXP] 7

Hintergrund Vogt des Vogelsangpalastes; weitere Einzelheiten findest du in Teil 3.

BESCHREIBUNG

Aussehen Bartelby ist hochgewachsen, schlank und gutaussehend, er hat dichtes Haar und ausdrucksvolle Augen.

Persönlichkeit Bartelby ist reserviert, zwanghaft und nur denen gegenüber loyal, die ihm etwas bedeuten. Er ist zugleich arrogant und charismatisch. Anderen und dem Personal gegenüber ist er exakt so höflich, wie es die Etikette erfordert.

Ziel Bartelby möchte Meratt eisern im Griff halten. Insgeheim hofft er, ein stärkeres Bündnis mit Baron Okerra aufzubauen, damit dieser ihm zusätzliche Soldaten und sein militärisches Wissen zur Verfügung stellt.

Fertigkeiten Bluffen +10, Diplomatie +6, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +4, Wissen (Adel, Geschichte) +6, Wissen (Arkanes, Die Ebenen) +11

BEURTEILUNG

Vorurteile Bartelby verachtet Dummköpfe und hat keine Zeit für Personen mit einem Intelligenzwert unter 12 oder Fertigkeitsrängen in wenigstens drei verschiedenen Wissensfertigkeiten (–2). Er bewundert andere Anwender der arkanen Künste (+2).

Stärken (Motiv erkennen oder Wissen [Adel] SG 14) Bartelby verspürt für das gemeine Volk nur Verachtung und ist der Ansicht, dass die Bauern ihren Platz zu kennen und zu schweigen haben. Die Vorstellung, jemand könnte Mitgefühl mit den Unterdrückten verspüren oder sich gar mit den Bauern identifizieren, sträubt ihm die Nackenhaare.

Schwächen (Motiv erkennen oder Wissen [Arkanes] SG 14) Bartelby ist sehr angetan von intellektuellen Geschenken. Schenkt man ihm eine Antiquität oder ein Zauberbuch im Wert von wenigstens 250 GM, so erlangt man einen Bonus von +1 auf Einflusswürfe.

BEEINFLUSSEN

Anfangseinstellung Gleichgültig. Graf Bartelby nimmt nur selten von Adeligen Notiz, die weniger bedeutsam sind als er selbst oder seine Familie.

Einflusswürfe (Motiv erkennen oder Wissen [Adel] SG 14) Schätzen oder Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) SG 16; Bluffen oder Diplomatie SG 21

Benötigte Erfolge Bartelbys Einstellung zu verbessern erfordert 10 erfolgreiche Einflusswürfe.

Vorteil Sollten die SC Graf Bartelbys Einstellung zu Freundlich verbessern, heißt er sie jeder Zeit im Vogelsangpalast willkommen, um die arkanen Künste zu diskutieren und sich mit ihnen über arkane oder historische Studien zu unterhalten. Dies ermöglicht den SC, den restlichen Palast (mit Ausnahme der Kaiserlichen Gemächer; Bereiche **H31**–**H37**) auszukundschaften und zudem das arkane Laboratorium der Losachts zu nutzen; letzteres verleiht einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) und für Zauberkunde zum Erlernen eines Zaubers von einer Schriftrolle oder aus einem Zauberbuch. Sollten die SC Bartelbys Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, „erinnert“ er sich, dass er ja im Namen der Familie Betony Steuern eingetrieben hat – hauptsächlich in Form von Bauholz und Versorgungsgütern (2.000 GM Verkaufswert oder 8.000 GM Verbesserungswert für Verbesserungen im Ort).

Belohnung Belohne die SC mit 1.600 EP, sollten sie Graf Losacht Hilfsbereit stimmen können.

BARON NICOLAUS OKERRA

RN Menschlicher Kämpfer 6

Hintergrund Beliebter lokaler Adeliger und Soldat mit einem strengen Ehrenkodex; siehe auch die NSC-Galerie.

BESCHREIBUNG

Aussehen Hochgewachsen, gutaussehend und immer noch fit trotz seines fortgeschrittenen Alters. Überragt die meisten um Haupteslänge.

Persönlichkeit Beliebt, tapfer, praktischer Denker. Der Baron spricht aus, was er denkt, und zieht direktes Handeln politischen Lösungen vor. Er arbeitet hart und krempelt sich oft die Ärmel hoch, um seinen Untertanen zu helfen.

Ziel Baron Okerra hat Besseres zu tun, als mit seinen Nachbarn über Belanglosigkeiten zu schwafeln, hofft aber dennoch, andere Adelige zu verantwortungsvollem Handeln inspirieren zu können.

Fertigkeiten Diplomatie +4, Einschüchtern +5, Motiv erkennen +4, Wissen (Adel) +1, Wissen (Baukunst) +4

BEURTEILUNG

Vorurteile Nicolaus respektiert Integrität und bevorzugt daher rechtschaffene Charaktere (+2).

Stärken (Motiv erkennen oder Wahrnehmung SG 15) Nicolaus ist besonders resistent gegen Beeinflussung,

sollten im Gespräch Heimlichkeit, Täuschung oder eine umfassende Revolution vorgeschlagen werden.

Schwächen (Heilkunst oder Motiv erkennen SG 15) Baron Okerra assoziiert das Gute mit Gehorsam und Dienstbarkeit, hinterfragt den moralischen Verlauf seines Lebens aber zunehmend seit dem Aufstiegsmassaker. Jeder Ausdruck von Mitgefühl berührt sein Herz.

BEEINFLUSSEN

Anfangseinstellung Gleichgültig. Sollten die SC Nicolaus' Gunst beim Senatsempfang (Kapitel 1, 1. Teil) gewonnen haben, ist seine Anfangseinstellung Freundlich. Sollten sie aber einen schlechten Eindruck gemacht oder versucht haben, ihn einzuschüchtern, ist seine Anfangseinstellung stattdessen Unfreundlich. Sollten die SC offen den Nachtschwan (siehe NSC-Galerie) unterstützen oder sich mit diesem anfreunden, verschlechtert sich die Einstellung des Barons ihnen gegenüber augenblicklich um drei Schritte.

Einflusswürfe (Beruf [Soldat] oder Motiv erkennen SG 17) Beruf (Architekt, Bauer, Fahrzeuglenker, Fischer, Hebamme, Lastenträger oder Soldat), Mit Tieren umgehen oder Reiten SG 13; Diplomatie SG 18

Benötigte Erfolge Nicolaus' Einstellung zu verbessern erfordert 6 erfolgreiche Einflusswürfe.

Vorteil Baron Okerra hilft seinen Freunden gern bei Verbesserungen der Infrastruktur ihres Lehens und der Lebensumstände ihrer Untertanen. Sollten die SC seine Einstellung zu Freundlich verbessern, schickt er ihnen Baumaterial und stellt ihnen Handwerker und Bauholz zur Verfügung für Verbesserungen im Rahmen des zweiten Teils dieses Kapitels.

Speziell Baron Okerra glaubt an die rechtmäßige Ordnung und die Lehenshierarchie. Sollte er erfahren, dass die SC versuchen, Graf Losachts Herrschaft zu unterminieren, berichtet er dies, was die SC 2W4 Loyalitätspunkte kostet. Sollte er Freundlich gestimmt worden sein, akzeptiert er Prinzessin Eutropias Ansprüche auf die Grafschaft, bleibt aber neutral, da er sich nicht überwinden kann, bei derart hinterlistigen Taktiken zu helfen. Sollte er Hilfsbereit gestimmt worden sein, akzeptiert er den Umstand, dass die Schwachen zuweilen auf unschöne Taktiken zurückgreifen müssen, um über ihre Unterdrücker zu siegen; er wird zu einem bereitwilligen Verbündeten, was den SC 2 Loyalitätspunkte einbringt.

Belohnung Belohne die SC jeweils mit 800 EP, wenn sie seine Einstellung erst zu Freundlich und später zu Hilfsbereit verbessern können.

DIE FREIFRAUEN PARTHENA UND SEPSINIA KRABBE

FREIFRAU PARTHENA KRABBE (UND IHRE TOCHTER, SEPSINIA)

N Menschliche Adelige 4

Hintergrund Die rechthaberische Freifrau Krabbe bekämpft ihre Trauer ob des Todes ihres Gatten, indem sie sich in das Leben aller anderen einmischt. Gegenwärtig sucht sie nach einem Gemahl für ihre Tochter Sepsinia. Sepsinia (Spielwerte wie eine Blaublütige, *NKO*, S. 244) ist blass und still; sie starrt lautlos vor sich hin oder murmelt leise, sollte man sie ansprechen, ohne dass ihre Mutter zugegen ist.

BESCHREIBUNG

Aussehen Parthena ist eine breitgebaute Frau mittleren Alters mit einem breiten Lächeln und ausdrucksstarken Augen. Sie riecht überwältigend nach Kampfer und Zucker. Ihre Tochter ist dagegen spargeldürr und blass und scheint von allem irgendwie überrascht oder verängstigt zu sein.

Persönlichkeit Zurückhaltung kennt Parthena nicht, da sie gern weiß, was alle anderen so denken. Sie ist die Verkörperung der Scheinheiligkeit des taldanischen Adels – sie isst, bewegt sich und schläft sogar korrekt, ohne über das Warum nachzudenken. Neben ihrem Interesse an lokalem und nationalem Tratsch unterhält sie sich gern über Kunst, Antiquitäten und Mode.

Ziel Parthena konzentriert sich gegenwärtig wie besessen darauf, einen Gatten für Sepsinia zu finden, woraus sie auch kein Geheimnis macht. Die Depressionen, Schüchternheit und der scheinbar schlechte Gesundheitszustand ihrer Tochter erschweren ihr die Suche aber ungemein.

Fertigkeiten Auftreten (Tanz) +9, Bluffen +7, Diplomatie +10, Motiv erkennen +8, Schätzen +6, Wahrnehmung +8, Wissen (Adel) +6, Wissen (Lokales) +11

BEURTEILUNG

Vorurteile Parthena bildet sich rasch und voller Oberflächlichkeit ihre Urteile über andere, was bedeutet, dass sie vor allem auf das Äußere achtet; sie reagiert positiv auf jeden, der wenigstens 500 GM an Schmuck trägt (+2). Hinsichtlich ihres eigenen Äußeren hat sie eine dicke Haut, sie beschützt aber ihre Tochter sehr und ist sehr nachtragend, sollte jemand das Mädchen beleidigen (–2).

Stärken (Wahrnehmung oder Wissen [Lokales] SG 18) Die Freifrau Krabbe wird von jedem gelangweilt, der seine Verantwortung als Adeliger zu ernst nimmt – einer der wenigen Gründe, warum sie nicht versucht, Baron Okerra zu bezirzen.

Schwächen (Motiv erkennen SG 12) Die Freifrau Krabbe reagiert sehr freundlich auf jeden, der Sepsinia romantisch zugeneigt scheint – oder besser noch, sie umwirbt. Parthena ist derart mit ihrer Tochter beschäftigt, dass sie noch gar nicht bemerkt hat, dass ihr eigenes Liebesleben praktisch tot ist – daher reagiert sie rasch aufgeregt, verlegen und regelrecht wuschig, sollte jemand mit ihr flirten.

BEEINFLUSSEN

Anfangseinstellung Gleichgültig. Parthena ist zwar an jedem interessiert, beschäftigt sich letztendlich aber kaum wirklich mit jemandem.

Einflusswürfe (Motiv erkennen SG 16) Auftreten (jede), Bluffen oder Wissen (Lokales) SG 14; Schätzen oder Wissen (Adel) SG 19; Diplomatie SG 22. Ein SC, dessen Einflusswert um 10 oder mehr misslingt, macht einen furchtbaren Etikettefehler, was ihn einen seiner angesammelten Erfolge kostet.

Benötigte Erfolge Die Einstellung der Freifrau Krabbe zu verbessern erfordert 5 erfolgreiche Einflusswürfe. Sepsinias kann erst später verändert werden (siehe Seite 99).

Vorteil Solange die Freifrau Krabbe den SC gegenüber wenigstens Gleichgültig gestimmt ist, lädt sie die SC später auf ihren Landsitz zum Tee ein (siehe **Ereignis 1** auf Seite 87), um weiterhin an einer Eheschließung zu arbeiten. Sollten die SC Parthenas Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, überreicht sie ihnen ein Einweihungsgeschenk: eine vergoldete schwarze Marmorbüste der jugendlichen Parthena. Die schmückende Halskette der Büste trägt ein *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, um die Büste vor Abnutzungen und Schaden zu schützen. Um das Amulett zu entfernen, ohne die Statue zu beschädigen, ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Bildhauerei oder Schmuck) gegen SG 15 oder ein Wurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 erforderlich. Jeder gescheiterte Fertigkeitswurf senkt den Wert der Statue um 150 GM.

Speziell Die Freifrau Krabbe liebt es, Andeutungen zu den ihr bekannten Informationen zu machen, selbst wenn sie die SC mag. Sollte sie erfahren, dass die SC in Wahrheit Graf Bartelby sabotieren wollen, tratscht sie dies gleich weiter, was die SC 1W4 Loyalitätspunkte kostet. Sollte sie Freundlich gestimmt worden sein, belässt sie es bei Andeutungen, welche die SC aber immer noch 1 Loyalitätspunkt kosten. Sie behält das Wissen wirklich nur dann für sich, wenn sie Hilfsbereit gestimmt wurde.

Belohnung Sollten die SC die Einstellung der Freifrau Krabbe zu Freundlich verbessern, so belohne sie mit 200 EP. Sollten sie seine Einstellung auf Hilfsbereit verbessern, dann belohne sie mit weiteren 200 EP.

BARONIN ADELLA VOINUM

IHRE GNADEN BARONIN LEGATIN ADELLA VOINUM

RN Alte Menschliche Adelige 4/ Ritterin[EXP] 2

Hintergrund Diese reiche und disziplinierte Frau ist eine Befehlshaberin der Taldanischen Phalanx im Ruhestand. Sie ist wohlbekannt als der lokale Griesgram – herablasssend, abgeklärt und ablehnend –, zugleich ist sie aber auch ein Quell des Wissens über die Geschichte der Region.

BESCHREIBUNG

Aussehen In ihrer Jugend war die Frau von legendärer Statur, doch das Alter hat damit begonnen, sie zu beugen, so dass sie nur noch 1,80 m groß ist. Sie trägt stolz die Narbe, welche ein andoranischer Speer vor Jahren in ihrem Gesicht hinterlassen hat.

Persönlichkeit Die kluge und bissige Baronin Voinum verfügt über beachtlichen Einfluss. Ihr Haus ist seit eintausend Jahren Teil der Grafschaft und hält stolz die taldanischen Ideale hoch – hart aber gerecht nach den meisten Standards. Im Gegensatz zu den anderen Adeligen erkennt sie die SC als Betrüger, fehlen ihnen doch sämtliche Merkmale der Betonyfamilie. Sie beschließt aber, dieses Wissen für sich zu behalten und sich alles erst einmal anzusehen.

Ziel Adella sieht den gesellschaftlichen Verfall in Taldor, schreibt ihn aber fehlender Disziplin und mangelndem Respekt für Traditionen zu. Sie möchte ein Beispiel dafür sein, wie das gesellschaftliche System eigentlich funktionieren sollte, und versucht, ihre Nachbarn davon zu überzeugen, ihrer Anleitung zu folgen - oder sie so sehr einzuschüchtern, dass sie dies tun.

Fertigkeiten Beruf (Soldat) +7, Bluffen +7, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Motiv erkennen +12, Wissen (Adel, Geschichte, Lokales) +8

BEURTEILUNG

Vorurteile Baronin Voinum hasst die Unberechenbarkeit der Jugend und ist daher gegenüber jemand vorurteilbehaftet, der jünger als 25 Jahre und nicht von rechtschaffener Gesinnung ist (–2). Sie hat eine Schwäche für Wein und ist weitaus umgänglicher nach den ersten Bechern (+2).

Stärken (Diplomatie oder Motiv erkennen SG 21) Adella betrachtet Schmeichelei als seichtes Geschwätz.

Schwächen (Motiv erkennen SG 20) Baronin Voinum respektiert jene, die die Traditionen achten und an der Geschichte der Grafschaft und der Nation interessiert sind.

BEEINFLUSSEN

Anfangseinstellung Unfreundlich. Die Baronin ist distanziert und kalt, da sie schon viel zu viele nutzlose Leute getroffen hat.

Einflusswürfe (Motiv erkennen SG 18) Beruf (Brauer oder Winzer), Wissen (Geographie oder Geschichte) oder Reiten SG 18; Diplomatie oder Einschüchtern SG 27

Benötigte Erfolge Baronin Voinums Einstellung zu verbessern erfordert 7 erfolgreiche Einflusswürfe.

Speziell Baronin Adella verachtet insgeheim die Losachts und wird dem Grafen nicht berichten, sollte sie von den wahren Zielen der SC erfahren.

Vorteil Sollten die SC die Einstellung der Baronin zu Freundlich verbessern, gesteht sie eine gewisse Vorliebe für die Trauben, welche die Betony-Weinberge hervorgebracht haben, ehe die Felder überflutet wurden, und erklärt, dass sie gern zu einem Handelsgeschäft bereit wäre, falls die SC die Weinberge wieder in Betrieb nehmen; dieses Geschäft würde den SC umfangreiche Reparaturen der Infrastruktur ermöglichen in Höhe von 3.000 GM Verbesserungswert für Verbesserungen am Ort. Falls die SC die Baronin sogar Hilfsbereit stimmen können, erlangen sie augenblicklich 1W3 Einflusserfolge bei der Freifrau Krabbe und Baron Okerra.

Belohnung Belohne die SC jeweils mit 600 EP, wenn sie die Einstellung der Baronin zu Freundlich und später Hilfsbereit verbessern können.

EHRENTRIBUNIN ONORA PISCUM

NG Halb-Elfische Expertin 4/Kriegerin 1

Hintergrund Diese Bürgerliche fühlt sich im vornehmen Palast unwohl, ist sie dort doch im Grunde unwillkommen. Die Position des Tribuns von Stachys ist ihr nach dem Tod der Lehnsherrin, Allis Betony, vor 10 Jahren und ihres Gatten, welcher das Amt in Vertretung übernahm, zugefallen.

BESCHREIBUNG

Aussehen Onora ist kräftig, von Sommersprossen übersät und ansonsten unscheinbar. Als Halb-Elfe wirkt sie viel jünger als ihre tatsächlichen 55 Jahre.

Persönlichkeit Onora ist ein ernstes Landkind und denkt nur selten über die Welt abseits ihres kleinen Dorfes nach. Die Halb-Elfe bewahrt ihre Position dank scharfer Aufmerksamkeit für Details und weiß Gründlichkeit zu schätzen. Sie will der Dorfgemeinschaft gerecht werden, fühlt sich aber überfordert und für die meisten Probleme nicht hinreichend ausgerüstet. Als Ergebnis hält sie alle Adeligen für diebische, realitätsferne Opportunisten.

Ziel Onora nimmt an dem Fest des Grafen teil, weil sie weiß, dass der Adel andernfalls ihr Dorf ganz vergessen und sie dann auch noch die allerletzte Unterstützung verlieren würde. Sie würde gern die Ordnungshüterin im Ort bleiben, hätte aber absolut nichts dagegen, wenn jemand ihr die politischen Aspekte der Tätigkeit abnähme.

Fertigkeiten Bluffen +8, Einschüchtern +5, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +9

BEURTEILUNG

Vorurteile Tribunin Piscum verachtet jeden, der mit Reichtum und Macht angibt (–2), erwärmt sich aber für jeden, der über ein oder zwei praktische Fertigkeiten verfügt wie Beruf, Handwerk, Mit Tieren umgehen oder Überlebenskunst (+2).

Stärken (Diplomatie oder Motiv erkennen SG 17) Onora hegt stillen Hass auf Graf Bartelby und verhält sich besonders kalt gegenüber jedem, der den Namen des Grafen oder dessen Einfluss nutzen will, um sie zu überreden.

Schwächen (Motiv erkennen SG 17) Onora liebt Metaphern und Sprichwörter aus dem ländlichen Bereich.

BEEINFLUSSEN

Anfangseinstellung Unfreundlich. Onora hält die meisten Adeligen für nutzlos.

Einflusswürfe (Motiv erkennen oder Wissen [Lokales] SG 17) Beruf (Bauer) oder Wissen (Lokales, Natur) SG 13; Auftreten (Redekunst), Überlebenskunst oder Wahrnehmung SG 18; Bluffen oder Diplomatie SG 22

Benötigte Erfolge Onoras Einstellung zu verbessern erfordert 4 erfolgreiche Einflusswürfe.

Speziell Tribunin Piscum will nichts mit den Streitigkeiten des Adels zu tun haben. Sollte sie erfahren, dass die SC planen, Bartelby zu sabotieren, behält sie dieses Wissen für sich, solange sie nicht Feindselig gestimmt wird.

Vorteil Sollten die SC Onoras Einstellung zu Freundlich verbessern, wächst auch ihr Ruf in Stachys, was die Einstellung des Ortes ihnen gegenüber um einen Schritt verbessert. Sollten die SC ihre Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, hilft Onora den SC bei ihren Alibis für ihre Handlungen oder Abwesenheiten, was ihnen einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden verschafft, um ihre Beteiligung bei revolutionären Aktivitäten zu verbergen.

Belohnung Belohne die SC jeweils mit 200 EP, wenn sie Onoras Einstellung zu Freundlich und später Hilfsbereit verbessern können.

Eher unbedeutende Anwesende

Die folgenden Festteilnehmer können mit den SC interagieren und auch eine Rolle in der Handlung spielen, müssen (oder können) aber nicht beeinflusst werden:

DIE EDLE LUCRETZIA MARTHANE

Diese höfliche junge Dame stellt sich als zu Besuch aus Cassomir in Meratt weilende Cousine vor, sagt dabei aber nicht, wessen Cousine sie eigentlich ist. Die Freifrau Krabbe deutet nur zu gern an, Lucretzia hätte sicherlich eine heiße Affäre mit einem der einheimischen Adeligen. Während des Festes bleibt Lucretzia aber für sich und betreibt kaum leichte Konversation. Sofern die SC sich nicht absichtlich mit den weiteren Gästen befassen, werden sie die unauffällige junge Frau möglicherweise nicht einmal bemerken.

In Wahrheit ist Lucretzia der berüchtigte Nachtschwan, eine Vigilantin, die den Ball als Ausrede nutzt, um den Vogelsangpalast für künftige Angriffe auszuspähen. Mehr zum Nachtschwan findest du in der NSC-Galerie.

DER EDLE TITUS LOSACHT-CASAVA

Titus Losacht-Casava ist ein Cousin der Familie und lässt es sich gegenwärtig auf Bartelbys Kosten gutgehen. Titus ist ein Faulpelz, ein Angeber und jemand der gern andere herumschubst. Außerdem war er als Ordonnanz eines Senators beim Aufstiegsmassaker zugegen. Zum Glück für die SC ist Titus eine ziemliche Lusche und hat den Abend betrunken in einer dunklen Ecke des Gebäudes verbracht (was ihm vielleicht das Leben gerettet hat); er weiß zwar, dass er die SC schon einmal gesehen hat, kann sich aber nicht erinnern, wo er ihnen begegnet ist. Dennoch sind ihm die neuen „Betony-Erben“ sogleich unsympathisch und durch-

schaut er sofort die Täuschung, ohne aber Beweise zu besitzen. Dank seines Rufes als Parasit hört aber niemand auf ihn. Er unterstützt gern andere wie z.B. Ritter Gal Gusairn, konzentriert sich aber darauf, die SC zu belästigen, zu beleidigen und zu stören, wann immer er kann, da er auf eine Duellforderung hofft. Titus hat stets ein kleines Gefolge bei sich – die Freifrau Carodd Nieswurz und Junker Syras Spitzklett – mehr zu diesen drei NSC findest du auf den Seiten 111.

GRAF YANDER MERKONDUS

Graf Merkondus ist ein reicher Händler aus Moda, der sich für einen großen Spieler auf dem politischen Parkett hält. Er drängt jeden in seiner Nähe, ihm zu verraten, wie er oder sie zu den „jüngsten Unannehmlichkeiten" steht und welche Seite er oder sie unterstützt. Er muss leider am zweiten Tag des Festes noch vor dem Frühstück abreisen.

Graf Yander Merkondus spielt eine bedeutendere Rolle im 3. Kapitel des Abenteuerpfades, seine Anwesenheit am ersten Tag des Festes soll ihn als Agitator und Spion der Gegenseite einführen. Seine Spielwerte findest du in der NSC-Galerie.

RITTER GAL GUSAIRN

Der Halb-Elf Gal diente dem letzten Grafen Losacht zuverlässig als Majordomus, welcher den Landsitz in Schuss hielt und zudem als Leiter der Geheimpolizei des Grafen nach Unzufriedenen Ausschau hielt. Auch Bartelby beschäftigt den Ritter in diesen Funktionen weiter, lässt ihm aber viel freiere Hand bei seinen Ermittlungen und der Unterdrückung der Bauernschaft. So ist es schon zu mehreren Angriffen auf Versammlungen der Bauern gekommen. Ritter Gusairn ist ein gutaussehender und selbstbewusster, aber stiller Mann. Während der Feier beaufsichtigt er das Personal und behält die Gäste sorgsam im Auge – insbesondere unbekannte Neuankömmlinge. Mehr zu ihm findest du auf Seite 85.

Sonstige Gäste

Weitere Gäste sind hier nicht aufgeführt, da sie keinen Einfluss auf den Handlungsverlauf haben. Auf dem Fest sind weitere einheimische Ritter, Tribune und Landgrafen, sowie zu Besuch in Meratt weilende sonstige Adelige, Händler und Freunde der verschiedenen Familien. Möglicherweise bieten sich so weitere Gelegenheiten zu persönlichen Intrigen passend zu den Hintergrundgeschichten deiner SC.

TANGARENJUBILÄUM: TAG 1

Der folgende Abschnitt führt die Hauptereignisse während des ersten Tages des Tangarenjubiläums auf, den zweiten Tag findest du dann im nächsten Abschnitt. Jedes Ereignis enthält eine Angabe, wie viele Gesellschaftsrunden die SC zum Beeinflussen wichtiger NSC haben, ehe das nächste Ereignis eintritt.

Ereignis 1: Ankunft

Wenn die SC sich am Morgen dem Vogelsangpalast nähern, stoßen sie auf eine erstaunlich große Anzahl von Gästen. Nahezu 40 Leute werden von einer Armee von Bediensteten umsorgt, welche allesamt Vogelmasken tragen. Bartelby hat zusätzliche Diener angeheuert und im normalerweise ruhigen Palast hallen Lachen und muntere Gespräche wider. Zahlreiche Unterhaltungskünstler wie Stelzenläufer, Feuerschlucker, Frettchenjongleure und anderes halten die eintreffenden Gäste beschäftigt.

Sowie Graf Bartelby Losacht neue Gäste erblickt, kommt er auf sie zu und stellt sich warmherzig vor, während ein Diener das Gepäck der SC auslädt. Lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

„Willkommen, Neuankömmlinge. Ich bin Graf Bartelby Losacht, Vogt der Grafschaft Meratt, Landgraf der Hydenmark und Tribun von Losachtar. Wir wissen, dass Ihr die Erben der Betonyländereien seid. Es ist eine rechte Ehre, zu unseren Nachbarn zu gehören."

Die SC haben hier die Gelegenheit, starken Eindruck zu machen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 22, können sie Bartelby davon überzeugen, dass sie Adelige mit tadellosem Stammbaum und Vermögen sind; gutgekleidete SC (Kleidung eines Höflings oder besser), welche teure Gepäckstücke entladen lassen oder ein Geschenk (eine Antiquität oder ein Zauberbuch im Wert von wenigstens 250 GM) überreichen, erhalten einen Situationsbonus von +2 auf diesen Wurf, während schäbig gekleidete oder informell wirkende SC einen Malus von -2 erhalten. Sollten die SC ihm von guter Abstammung erscheinen, besteht Graf Losacht darauf, sie in den Gästezimmern des Palastes (Bereich **GZ**) unterzubringen statt in den umliegenden Gästehäusern; ansonsten stellt er sie höflich und formell der Freifrau Krabbe vor und überlässt sie dieser.

Die SC können frei umherstreifen und sich unterhalten, während sie von edlen lokalen Weißweinen, Käsesorten und Kalbsfüßen in Aspik kosten können. Gegenwärtig spekulieren viele Gäste, ob der zurückgezogen lebende Herzog Losacht, Bartelbys Onkel, ebenfalls kommen wird. Außer die SC erlangen Graf Bartelbys Aufmerksamkeit lange genug für eine Unterhaltung, werden sie sofort von der Freifrau Krabbe in Beschlag genommen, welche sie über alle möglichen Themen ausfragt – seien es die Vorlieben und Abneigungen der SC oder worüber man gerade in Oppara so spricht.

Kurz nach Eintreffen der SC ertönt der Gong im Großen Ballsaal (Bereich **H7**), um alle zusammenzurufen. Dieses erste Ereignis ist die meratter Tradition, jeder Besuchergruppe einen persönlichen Assistenten zuzuweisen: in diesem Fall einen Spaßmacher, der als Führer und Herold dieser Gruppe fungiert, sie zu Ereignissen führt und sich um ihre persönlichen Bedürfnisse kümmert. Den SC wird Purpurfinke zugewiesen – oder auch **Alista Cragus** (N Menschliche Bardin 1; Spielwerte wie ein Schänkensänger, *NKO*, S. 26) -, eine Flötenspielerin aus Losachter, die nach Kräften versucht lustig zu sein und die SC zu ihren Unterkünften führt. Sie erklärt den SC den Zeitplan und informiert sie darüber, dass sie mehrere Stunden haben, um sich auf das Turnier am Nachmittag vorzubereiten. Purpurfinke begleitet die SC während der Jubiläumsfeier, um Dinge zu erklären, ihnen die Richtung zu weisen und einfache Fragen zu beantworten.

Gesellschaftsrunden: Die SC können sich auf den frisch bezogenen Betten ausstrecken und von der Kutschfahrt erholen oder sich ins Getümmel stürzen und gemäß ihrem Auftrag Kontakte knüpfen. Sie haben in letzterem Fall 3 Ge-

sellschaftsrunden bis zum Beginn des nächsten Ereignisses. Graf Losacht ist normalerweise zu sehr mit seinen Pflichten als Gastgeber und dem Begrüßen der Gäste beschäftigt, als dass er sich groß unterhalten könnte. Sollten die SC ihn bei der Ankunft aber beeindruckt haben, haben sie eine einzelne Gelegenheit, ihn zu beeinflussen, so sie dies möchten.

Ereignis 2: Das Turnier

Die Diener des Grafen haben alles für ein Lanzenreiten vorbereitet und auch eine Tribüne errichtet samt bunter Fahnen und Banner. Man stellt Gästen, die sich beteiligen wollen, aber keine eigene Ausrüstung dabei haben, gern Schwere Reitpferde, Gestechrüstungen (Brustplatte, Helm und Polsterung) und einen kleinen Metallschild zur Verfügung. Ebenso erhalten alle Teilnehmer stumpfe Turnierlanzen mit Metallkappen (welche Nichttödlichen Schaden verursachen). Die Tribüne füllt sich langsam mit Zuschauern, von denen viele mit Nahrungsmitteln bestochen wurden, damit sie aus dem nahegelegenen Losachtar kommen.

Turnierregeln

Das Lanzenreiten steht jedem offen, der teilnehmen will. Die Wettbewerber treten in Paaren gegeneinander an, die Paarungen bestimmt Graf Losacht. Im Verlauf von 5 Runden sammelt man Punkte und am Ende treten die beiden führenden Wettbewerber zu einem letzten Durchgang gegeneinander an. Die Verwendung von Magie wird bei einem Lanzenreiten als grober Regelverstoß betrachtet, außer sie dient dem Ausgleichen einer Behinderung.

Punkten: Die Wettbewerber reiten jede Runde zu entgegengesetzten Enden der Bahn, wenden sich einander zu, salutieren und führen dann mit gesenkten Lanzen gegeneinander Sturmangriffe aus mit dem Ziel, den Gegner zu treffen und möglichst aus dem Sattel zu heben. Jeder Beteiligte legt einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Reiten und einen Angriffswurf ab. Der Charakter mit dem höheren Ergebnis für Reiten erhält einen Situationsbonus von +2 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe für diesen Durchgang. Ein getroffener Charakter muss einen weiteren Fertigkeitswurf für Reiten ablegen, der SG entspricht der Höhe des erlittenen Schadens; misslingt dieser Fertigkeitswurf, wird er aus dem Sattel gestoßen.

Ein Charakter mit dem Talent Entsatteln kann dieses nutzen, so sein Sturmangriff den Gegner nicht aus dem Sattel hebt. Aus Sicherheitsgründen und dank der stumpfen Lanzen verursachen die Angriffe nur Nichttödlichen Schaden.

Den Gegner mit der Lanze zu treffen bringt 1 Punkt, ihn aus dem Sattel zu stoßen 1 weiteren Punkt. Sollte die eigene Lanze zerbrechen (dies geschieht automatisch, sowie man mit einem Angriff 20 oder mehr Schadenspunkte verursacht), erhält man 1 weiteren Punkt aufgrund des Spektakels und des zur Schau gestellten Könnens.

Sofern du nicht ausspielen willst, wie die verschiedenen NSC gegeneinander antreten, sammelt Baron Okerra über 5 Runden hinweg 11 Punkte und Titus Losacht-Casava 8 Punkte, so dass sie im Finale gegeneinander antreten, falls von den SC niemand mehr Punkte anhäuft.

Schätze: Der Zweitplatzierte erhält einen Silberpokal mit dem Eulenwappen des Hauses Losacht (Wert 100 GM), der Sieger eine silberne Frettchenfigur (Wert 1.000 GM) und einen Kranz aus Hyazinthen, den er einem „Spirituellen Gefährten“ übergeben kann, welcher ihn während des Wettbewerbes inspiriert hat. Erhält ein NSC den Kranz (ausgenommen Bartelby, Gal Gusairn oder Titus) verbessert dies automatisch die Einstellung des NSC gegenüber den SC um einen Schritt.

Gesellschaftsrunden: Da das Lanzenreiten den ganzen Nachmittag in Beschlag nimmt, können Teilnehmer nicht mit NSC interagieren oder sie beeinflussen (wer nicht am Turnier teilnimmt, kann dies aber; siehe auch **Ereignis 2a: Trucco**). Das allgemeine Ansehen und die den Teilnehmern zugeschriebene Tapferkeit verschaffen einem teilnehmenden SC aber einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe, um NSC für den Rest des ersten Tages zu beeinflussen.

Ereignis 2a: Trucco

Für jene mit friedfertigeren Neigungen gibt es ein Stück weit vom Turnierplatz entfernt ein Truccofeld samt Tee und belegten Broten. Bei diesem Spiel handelt es sich im Grunde um eine Kombination aus Billard und Golf, bei der man Hartholzbälle mittels langer Löffel über das Feld, durch diverse Ringe und gegen die gegnerischen Bälle schießt.

Die Spieler legen abwechselnd Geschicklichkeitswürfe ab. Im Umgang mit Leichten Hämmern geübte Charaktere erhalten einen Bonus von +2 auf diesen Attributswurf, das Talent Waffenfokus (Leichte Hämmer) verleiht einen zusätzlichen Bonus von +1. Der SG des Geschicklichkeitswurfes ist 15. Wer den Wurf besteht, erhält 1 Punkt plus 1 weiteren Punkt pro 5, um die der SG übertroffen wird. Wer zuerst 7 Punkte erreicht, gewinnt die Runde. Die Freifrau Krabbe ist eine besonders begabte Truccospielerin und gewinnt in der Regel im vierten Durchgang jeder Runde, sofern kein anderer Spieler ihr zuvorkommt.

Die Zeit reicht für 5 Runden. Ein SC, der die Freifrau Krabbe in wenigstens 1 Runde besiegt, erhält für den Rest des Abends einen Bonus von +2 auf Einflusswürfe gegen sie, sofern Parthena wenigstens 1 Runde gewinnt. Sollten die SC sie jede Runde besiegen, so verbringt sie den Abend schmollend und erhalten alle SC einen Malus von -2 auf Würfe, um sie zu beeinflussen.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben 4 Gesellschaftsrunden, um NSC zu beeinflussen, sollten sie Trucco spielen wollen. Baron Okerra nimmt am Lanzenreiten teil und Tribunin Onora ist zu sehr damit beschäftigt, dem Geschehen zuzusehen, so dass beide während dieser Runden nicht beeinflusst werden können.

Ereignis 3: Der Nachtschwan schlägt zu! (HG 4)

Vor dem Abendessen ruft Graf Bartelby seine Gäste zurück in den Palastgarten zu einer kurzen Musikdarbietung, zu welcher es Getränke und eine kurze Ansprache über die Geschichte des Palastes und die Bedeutung des Tangarenjubiläums gibt. Am Fuße der Verandatreppe spielen Harfner, während der Graf seine Rede von der obersten Stufe hält – diese Tradition nutzt eine Möchtegern-Attentäterin aus!

Falle: Nachtschwan ist eine kürzlich eingetroffene Freiheitskämpferin, welche die Tyrannei auslöschen will. Sie will Bartelbys Vorhersehbarkeit und Ego ausnutzen, um einen Attentatsversuch auszuführen. Vor einigen Tagen schlich sie als eine der zahllosen Bediensteten, die der Graf für das Fest angeheuert hatte, verkleidet in den Palast und installierte eine gewöhnliche Armbrust, die einen vergifteten Bolzen abfeuern soll. Dann musste sie nur noch abwarten, bis alle mit dem Turnier beschäftigt waren, und einen Stolperdraht spannen, wo Graf Losacht sich positionieren würde – was

TURNIERTEILNEHMER

NSC	Reitenbonus	RK	Angriffsbonus	Schaden	Quelle
Baron Nicolaus Okerra	+8	18	+10	2W8+8	Siehe Seite 180
Baronet Fi Paben	+6	15	+1	2W8+2	Knappe, *SLHB*, S. 278
Die Edle Mona Sittas	+6	17	+5	2W8+2	Adelssproß, *SLHB*, S. 262
Leutnant Marina Gortius	+2	20	+7	2W8+6	Wachtmeister, *SLHB*, S. 299
Der Edle Titus Losacht-Casava	+9	18	+7	2W8+2	Siehe Seite 111

nur wenige Momente erforderte, während sie offiziell die Toilette aufsuchte.

Wenn Bartelby die Treppe hinaufsteigt, können die SC den Stolperdraht und die versteckte Armbrust mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 entdecken. Ein SC, dessen Fertigkeitswurf gelingt, kann handeln, unmittelbar wenn die Armbrust ausgelöst wird, und den Grafen mit einem Reflexwurf gegen SG 18 zur Seite stoßen (so er dies will). Sollte der Reflexwurf scheitern, aber nicht um mehr als 5 misslingen, so wirft sich der SC stattdessen in die Flugbahn des Bolzens und wird statt Bartelby getroffen. Der Bolzen ist mit einer dreifachen Dosis Schwarzviperngift bestrichen. Falls ein SC Graf Losacht mit einer komplexeren Taktik schützen will, z.B. indem er einen Zauber wirkt, so unterliegt sein Reflexwurf einem Malus von -5.

VERGIFTETE ARMBRUSTFALLE **HG 4**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 18; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Fernkampfangriff +15 (1W8+1/19–20/×3) plus Verbessertes Schwarzviperngift (*SG* 15; *Frequenz* 1/Runde für 12 Runden, 1W2 KO; *Heilung* 1 Rettungswurf)

Entwicklung: Sollte Bartelby getroffen und vergiftet werden, eilen Ritter Gusairn und mehrere Wachen zu ihm und tragen ihn zur medizinischen Versorgung hinein. Da der Graf nicht schwach wirken will, kehrt er später auf das Fest zurück; er sieht krank aus, verkündet aber „der verdammte Nachtschwan“ könne einen Losacht nicht lange aus dem Verkehr ziehen. Die Verzögerung reduziert zudem die Anzahl an Gesellschaftsrunden, welche die SC während des Festmahls (**Ereignis 4**) und des Tanzes (**Ereignis 6**) haben, um andere NSC zu beeinflussen, jeweils um 1.

Sollte ein SC Graf Losacht retten, indem er ihn zur Seite stößt oder den für ihn gedachten Bolzen abfängt, verbessert dies Bartelbys Einstellung gegenüber den SC sofort um einen Schritt. Er weist Ritter Gusairn an, einem verletzten SC sofort Gegengift zu verabreichen, und bietet auch an, beim Tempel im nahen Ort für *Teilweise Genesung* zu bezahlen.

Die Armbrust ist unter einem Fenstersims des Observatoriums (Bereich **H27**) angebracht, allerdings besteht Graf Bartelby darauf, dass nur seine eigenen Leute Ermittlungen anstellen. Falls die SC irgendwie seine Sicherheitsmaßnahmen umgehen oder ihn überreden können, nachsehen zu dürfen, so finden sie bei der Armbrust lediglich eine schwarze Feder.

Gesellschaftsrunden: Nach diesem Angriff gibt es keine Gesellschaftsrunden.

Ereignis 4: Festmahl

Am Abend des ersten Tages ist der Ballsaal für ein Festmahl eingerichtet, da der formelle Speisesaal für 40 oder mehr Gäste viel zu klein ist. Als Schafe verkleidete Diener präsentieren den hungrigen Gästen jene lebendigen Tiere, deren Fleisch für den Verzehr vorgesehen ist. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20, bemerkt er Baronin Voinums gut verborgenen Ekel angesichts des Spektakels. Wer mit ihr interagiert und subtil zeigt, dass er ähnlich empfindet, erlangt für den Rest des Abends einen Bonus von +2 auf Würfe, um sie zu beeinflussen.

Während alle Platz nehmen, tadelt Titus Losacht-Casava laut den Spaßmacher der SC, Purpurfinke, dass diese den SC offenbar keinen Raum mit sauberer Kleidung oder Waschmöglichkeiten gezeigt habe. Sollten die SC die offenkundige Stichelei ignorieren, erlangen sie 1 automatischen Erfolg, als hätten sie erfolgreich Graf Losacht beeinflusst. Sollten sie stattdessen einen eigenen Seitenhieb mit einem Fertigkeitswurf für Auftreten (Komödie oder Redekunst) gegen SG 15 oder für Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 20 abliefern, verlieren sie 1 Erfolg bei Graf Losacht (so sie bereits einen Erfolg erlangen konnten) und erlangen 1 automatischen Erfolg bei Baronin Voinum und Tribunin Onora.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben während des Abendessens 3 Gesellschaftsrunden, um NSC zu beeinflussen.

Ereignis 5: Die Wunderbaren Halblinge auf ihren Hundestreitwagen

Nach dem Festmahl räumen Diener die Tische und Stühle fort. Zu einer Trompetenfanfare fahren sechs als Helden der taldanischen Überlieferung gekleidete Halblinge auf von Hunden gezogenen, kreischend bunt bemalten Streitwagen in den Saal ein. Die Diener beeilen sich, eine Rennstrecke aufzubauen, während die Wagenlenker einander zur Belustigung der wild lachenden Aristokraten Beleidigungen zurufen und Clownereien vorführen.

Die Regeln des Wagenrennens sind einfach: Die Halblinge fahren drei Bahnen durch den Ballsaal, wobei sie Hindernissen ausweichen müssen, während die Gäste zusehen und ihre Champions anfeuern. Um alles spannender zu gestalten, erhält jeder Gast drei Seidenbeutelchen mit hellem Pulver, die er nach den Wagenlenkern werfen kann, um sie zu blenden. Wer ein Beutelchen nach einem vorbeifahrenden Wagenlenker wirft, muss einen Fernkampfangriff gegen RK 14 ausführen, um ihn zu treffen, oder gegen RK 18, um ihm vorübergehend den Zustand Blind zu verleihen. Die Beutel gelten als Improvisierte Waffen. Jede Runde treffen Gäste der Feier zwei zufällig ausgewählte Wagenlenker (würfle mit 1W6 die Betroffenen aus), während Titus und seine beiden Freunde absichtlich ihre Beutel nach dem Halbling werfen, den die SC anfeuern. Ein Charakter kann pro Runde des Rennens nur einen Beutel werfen.

Würfle nach jeder Runde des Rennens für jeden Streitwagen, um die Reihenfolge zu bestimmen. Wird ein Wagen-

lenker von einem Pulverbeutel getroffen, wird sein Wert um 1 reduziert, erhält er den Zustand Blind, wird sein Wert um 1W3 reduziert. Der Wagenlenker mit dem höchsten Wert am Ende der dritten Runde gewinnt.

Entwicklung: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 kann ein SC erkennen, dass das Geschehen Ritter Gusairn anwidert. Sollten die SC davon Abstand nehmen, die Wagenlenker mit Pulverbeuteln zu bewerfen, so nimmt er von dieser Freundlichkeit Notiz und neigt dazu, gut von ihnen zu denken, so dass er auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung gegen die SC für den Rest des Abends einen Malus von -2 erhält.

Gesellschaftsrunden: Die PC haben während des Rennens 1 Gesellschaftsrunde, um NSC zu beeinflussen.

Ereignis 6: Tanz und Kartenspiel

Der Abend klingt mit Tanz und einigen Runden des Kartenspiels „Letzter Azlanti" aus – du findest die Regeln im *Handbuch der Turmkartendeuter Golarions*. Wenn die Musik zum Tanz aufspielt, ist es Zeit zur Partnerwahl.

Kreaturen: Nach dem ersten Tanz erscheint eine attraktive Frau Ende Vierzig auf dem Fest. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder Wissen (Adel) gegen SG 20 können die SC aus dem Geplauder der Gäste heraushören, dass es sich um Herzogin Veleto Losacht handelt, Graf Bartelbys Tante und Gemahlin des abwesenden Herzog Losacht. Nachdem sie einige Augenblicke lang die echte Überraschung der Versammelten betrachtet hat, stellt sie sich formell vor.

Die echte Herzogin Losacht ist vor über einhundert Jahren bereits gestorben. Die anwesende Inkarnation ist ein Lebendes Portrait, welches Herzog Panivar Losacht mit seinen Experimenten zum Leben erweckt hat. Sie weiß nur vage um ihr wahres Wesen und ist außer im Rahmen einer wirklich umfassenden Untersuchung (Wahrnehmung, SG 35) von einer menschlichen Frau nicht zu unterscheiden. An diesem Abend hat sie keine mörderischen Absichten, sondern möchte nur neue Freundschaften schließen und nach Möglichkeit ihre fleischlichen Gelüste befriedigen. Sollte ein SC sie zum Tanz auffordern, ist sie sofort von diesem neuen „Bewunderer" verzückt, andernfalls richtet sie ihr Augenmerk auf einen besonders attraktiven oder charmanten SC.

Bartelby sichtlich erzürnt ob des plötzlichen Auftauchens seiner „Tante". Normalerweise schließt er sie in den Kaiserlichen Gemächern (siehe Bereiche **H31–H37**) ein, doch da sie ebenso einfallsreich ist wie die ursprüngliche Veleto, entkommt sie immer wieder, insbesondere wenn es Neuigkeiten im Palast zu erkunden gibt. Er kocht innerlich, sollte das Lebende Portrait mit jemandem tanzen, und scheucht sie nach dem ersten Tanz wieder zurück ins Obergeschoss, wobei er erklärt, seine Tante sei „alt und leicht verwirrt, was niemand ausnutzen solle". Er ignoriert jenen SC, der mit ihr getanzt hat, für den Rest des Festes, so dass dieser SC ihn nicht mehr beeinflussen kann (der SC kann aber immer noch Beurteilungswürfe hinsichtlich Bartelby ablegen).

Der SL kann zulassen, dass Herzogin Losacht während des Tanzes mit einem Fertigkeitswurf für Auftreten (Tanz) oder Bluffen gegen SG 20 hinreichend umschmeichelt werden kann, dass sie nützliche Informationen preisgibt.

HERZOGIN VELETO LOSACHT **HG 8**

EP 4.800

TP 91 (siehe Seite 116)

Entwicklung: Notiere dir, welcher SC der Herzogin ins Auge fällt, da sie ihn später besuchen wird.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben während des Tanzes und der Gesellschaftsspiele 4 Gesellschaftsrunden, um NSC zu beeinflussen.

ZWISCHENSPIEL: ALBTRÄUME

Nach Tanz und Kartenspiel ziehen sich die Gäste in ihre Räume und Gästehäuser zurück. Während der Nacht durchlebt wenigstens ein SC furchtbare Träume, in welchen er gerade bei Dingen, die sonst sehr leicht fallen, mit jenen Eigenschaften, auf die er stolz ist (sei es sein Können, Aussehen oder Intellekt) gnadenlos vor einer johlenden, spottenden Menge scheitert.

Dies ist ein Nebeneffekt der Gegenwart des Ichkoh-Sahkil Ehlers (siehe Bereich **H35**), der unsichtbar und ätherisch durch den Palast streift und auf schlafende Gäste seinen Furchterweckenden Blick richtet. Dem von Ehlers betrachteten SC steht ein Willenswurf gegen SG 21 zu; sollte dieser Rettungswurf scheitern, erhält der SC für den nächsten Tag den Zustand Erschöpft aufgrund der nachhallenden Albträume. Sollte der SC seine Träume gegenüber Bartelby erwähnen, bemüht dieser sich seine Betroffenheit zu verbergen.

HALBLINGWAGENLENKER

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

TANGARENJUBILÄUM: TAG 2

Die folgenden wichtigen Ereignisse finden am zweiten Tag der Feierlichkeiten statt:

Ereignis 7: Frühstück

Zum Frühstück gibt es geteilten und gegrillten Aal. Vor jedem Gast wird eine große Schüssel mit Wasser und lebenden Aalen platziert zusammen mit einer Miniaturharpune, um einen ausgewählten Fisch aufzuspießen. Dieser wird sodann von Dienern aufgeschnitten und neben dem Tisch gegrillt. Der Kopf bleibt dabei intakt und wird mit noch aufgerissenem Maul mitserviert.

AAL ZUM FRÜHSTÜCK

Während dem Frühstück geben die versammelten Adeligen untereinander mit ihren Künsten als Jäger oder Spurenleser an und werden Wetten abgeschlossen, wer zuerst etwas erlegt.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben 2 Gesellschaftsrunden, um während des Frühstücks NSC zu beeinflussen.

Ereignis 8: Die Jagd (HG 6)

Das Hauptereignis des zweiten Tages ist eine gespielte Jagd: Als Tiere verkleidete Bauern brechen vom Grafensitz aus auf, um sich in nahen, ihnen zugewiesenen Bereichen zu verbergen. Die versammelten Jäger machen sich dann auf die Suche nach ihrer Beute, um sie aufzuspüren und zum Palast zurückzubringen. Der Einsatz falscher Beutetiere soll Unfälle und Verletzungen vermeiden (zumindest bei den Adeligen), welche andernfalls das große Ereignis stören könnten.

Titus weiß, welchen Ärger seine Verwandten mit einem Mantikor haben, den die Einheimischen die Eisenpeitsche nennen. Daher hat er dafür gesorgt, dass bei der Auslosung, wohin die Jagdgruppen ausziehen, den SC das Jagdrevier des Mantikors zugewiesen wird – das Braschendunkel. Zu Bartelbys Verteidigung muss gesagt werden, dass er von der Bestie in letzter Zeit nichts gehört hat und daher annimmt, sie sei weitergezogen. In Wahrheit opfern die Bauern dem Mantikor Schafe, nachdem sie monatelang den Grafen angebettelt haben, etwas zu unternehmen, ohne dass es eine Antwort gab.

Nachdem die Jagdzonen zugewiesen wurden, verhöhnen Titus und seine Speichellecker die SC, diese mögen sich „vor der blutrünstigen Bestie in Acht nehmen, die sie jagen sollen“. Dann werden die „Beutetiere“ herausgeführt – vier lokale „Freiwillige“, denen Schnitte in den Wangen beigebracht werden, damit die Jagdhunde die Witterung aufnehmen können, ehe die Bauern fortgeschickt werden. In Wahrheit wurden die vier zur Teilnehme gezwungen, nachdem sie einige eher unbedeutende Straftaten verübt hatten. Bartelby verspricht den Gefangenen, sie freizulassen und mit 50 GM zu belohnen, sofern sie bis zum Einbruch der Nacht den Jägern entkommen können. Die den SC zugewiesene Beute ist ein als wilder Ochse verkleideter Milchbauer namens Moffis, welcher verhaftet und an den Pranger gestellt wurde, nachdem er dem Grafen saure Butter verkauft hatte.

Die nächste Stunde verbringen die Jäger damit, warmen Brandwein zu trinken, zu speisen und sich zu unterhalten, während sie ihrer Beute einen „fairen Vorsprung“ geben. Jeder Jagdgruppe wird erneut ein ortskundiger Führer zugewiesen – in der Regel derselbe Spaßmacher wie am Vortag -, sowie ein Paar Taldanische Bluthunde (Spielwerte wie Reithunde, *MHB*, S. 153; ausgebildet, auf die Befehle Bei Fuß gehen, Bleiben, Bringen, Kommen, Spuren suchen und Zurückziehen zu hören [siehe *GRW*, Mit Tieren umgehen]). Die Jäger dürfen nicht nur ihre eigenen Rüstungen, Waffen und Ausrüstungsgegenstände mitnehmen, sie werden dazu auch ermutigt. Die SC können sich aber auch weigern, an der Jagd teilzunehmen.

Das Braschendunkel liegt eine Stunde zu Fuß vom Palast entfernt oder 45 Minuten zu Pferd. Es ist ein hügeliger Pinienwald voller kleiner Höhlen und felsiger Bäche. Farne, Endivien und wilder Spargel bilden das Unterholz. Es ist eine herausfordernde Umgebung für Reiter – und erst recht für Jäger. Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst zum Spuren suchen gegen SG 14, welcher 30 Minuten Zeitaufwand erfordert, kann ein SC eine frische Spur menschlicher Fußabdrücke finden, während die Hunde automatisch die Spur aufnehmen, nachdem man 2 Stunden lang durch das Gelände gestreift ist. Kurz darauf wird es unmöglich, mit Pferden weiterzukommen – ein Sturm hat Bäume zum Umstürzen gebracht und das Unterholz wird immer dichter.

Kreaturen: Etwa 30 Minuten, nachdem die SC das dichte Unterholz betreten haben, vernehmen sie ein ohrenbetäubendes Brüllen und dann einen Hilfeschrei. In gut 45 m Entfernung können sie einen als Ochsen verkleideten, blutenden Mann erspähen, welcher verzweifelt den Schlägen eines großen Mantikors auszuweichen versucht. Moffis kann dank der Bäume noch 3 Runden lang den Prankenhieben des Mantikors ausweichen, dann erwischt ihn ein Klauenangriff, zerschmettert seinen Arm und schleudert ihn zu Boden.

Die Eisenpeitsche von Meratt ist ein sehr großer Mantikor von ungewöhnlicher Brutalität, welcher seit Jahren jede Saison in diesem Gebiet auf die Jagd geht, ehe er sich wieder in den Verdurawald zurückzieht, um dort nach einer hübschen Mantikorin Ausschau zu halten.

DIE EISENPEITSCHE VON MERATT **HG 6**

EP 2.400

Einzigartiger Verbesserter Mantikor (*MHB*, S. 177, 295)

RB Große Magische Bestie

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, -1 Größe, +8 Natürlich)

TP 69 (6W10+36)

REF +9, **WIL** +5, **ZÄH** +11

Verteidigungsfähigkeiten Leichtes Bollwerk (25%)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +12 (1W8+7), 2 Klauen +12 (2W4+7), 2 Flügel +7 (1W6+3)

Fernkampf 4 Stacheln +10 (1W6+7 plus 1W4 Blutung)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Anspringen

TAKTIK

Im Kampf Die Bestie würde sich lieber auf eine leichte Beute (Moffis) als Mahlzeit konzentrieren, greift aber die SC an, sowie sie Schaden erleidet.
Moral Die Eisenpeitsche kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 19, **KO** 22, **IN** 11, **WE** 16, **CH** 13
GAB +6; **KMB** +14; **KMV** 28 (32 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Schweben, Waffenfokus (Stacheln)
Fertigkeiten Fliegen +3, Überlebenskuns +6, Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst beim Spuren suchen +4, Wahrnehmung +4
Sprachen Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hochgefährlich (AF) Die Eisenpeitsche von Meratt ist eine formidable Bestie. Der Mantikor hat nicht nur die Schablone für Verbesserte Kreaturen, seine Stacheln glänzen zudem metallisch und verursachen bei Treffern Blutungsschaden. Die Kreatur kann zudem zwei Sekundärangriffe mit seinen Flügeln ausführen, verfügt über den besonderen Angriff Anspringen und Leichtes Bollwerk. All diese Eigenschaften zusammen erhöhen seinen HG um 2.

MOFFIS AUS CASCINA **HG 1/2**

EP 200
Schweinebauer (*NKO*, S. 256)
TP 9 (aktuell 4)

Entwicklung: Auch wenn die SC ihn retten, ist Moffis stockstarr, da er fürchtet, nun wieder für den Rest seiner 30tägigen Strafe an den Pranger gestellt zu werden. So die SC ihn mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 14 beruhigen können, dankt er ihnen für die Rettung und verspricht ihnen kostenlos Butter und Sahne, wenn sie seinen Hof das nächste Mal besuchen.

Kehren die SC mit Beweisen zum Vogelsangpalast zurück, dass sie die Eisenpeitsche erlegt haben, sorgt dies für große Aufregung – wenn auch nur aufgrund des Umstandes, dass sie von ihrer „harmlosen und lustigen" Jagd eine wirklich beeindruckende Trophäe mitgebracht haben. Ein SC kann einen einzelnen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen und das Ergebnis mit den SG für die Einflussfertigkeiten aller anwesenden NSC vergleichen.

Sollten die SC unter vier Augen Baronin Voinum mitteilen, dass sie Moffis – einen ihrer Untertanen – zwar eingefangen, aber wieder freigelassen haben, erhalten sie einen automatischen Erfolg hinsichtlich der Verbesserung ihrer Einstellung, als wäre ihnen ein Einflusswurf gelungen. Sollten sie zudem die Wunden des Bauern versorgt, ihn magisch geheilt oder ihm anderweitig geholfen haben, verschafft dies ihnen einen weiteren automatischen Erfolg.

Titus gewinnt die Jagd, da er nicht nur seine eigene Beute, sondern auch die einer weiteren Jagdgruppe eingefangen hat – beiden steckt jeweils ein Pfeil im Oberschenkel. Für seinen Sieg erhält er eine Bärenfigur aus Jade.

Speziell: Die Eisenpeitsche von Meratt hat viele Bürger der Grafschaft getötet mit den Jahren. Stellen die SC die Überreste der Bestie als Trophäe auf ihrem neuen Landsitz oder im Dorf Stachys aus, erhalten sie 1 Loyalitätspunkt.

Ereignis 9: Festmahl

Diesen Abend gibt es herzhaftere Speisen, wie sie mächtigen Jägern angemessen sind. Wie am Vortag wird den Gästen das Essen vor der Zubereitung präsentiert. Während des Abendessens spielt ein kleines Orchester diverse populäre Symphonien großer taldanischer Komponisten wie Richilo Sampolo, Gwenavive aus Mat, und Nalappho. Als letzter Gang werden große Stücke Festtagskuchen aufgetragen.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben während des Abendessens 3 Gesellschaftsrunden, um NSC zu beeinflussen.

Ereignis 10: Der Maskenball

Nach dem Abendessen wird die Tafel für eine Stunde aufgehoben und ziehen sich die Gäste in ihre Unterkünfte zurück, um auszuruhen und sich umzuziehen. Das letzte Ereignis im Rahmen des Festes ist ein Maskenball, bei dem getanzt und getrunken wird, es Aufführungen gibt und das Lieblingspartyspiel des Grafen gespielt wird: Kupfermünzen vom Himmel.

Sollten die SC keine eigenen Kostüme mitgebracht haben, kann der Graf ihnen einige leihen; die anderen kennen die Ausstattungen aber schon zur Genüge, so dass diese Verkleidungen als langweilig erachtet werden – die Träger erhalten einen Malus von -1 auf Einflusswürfe während des Abends. Als SL kannst du festlegen, dass besonders teure oder innovative Kostüme für den Maskenball einen Bonus von +1 auf Einflusswürfe verleihen. Du kannst ferner eine beliebige Anzahl der folgenden Geschehnisse einflechten.

Gesellschaftsrunden: Die SC haben während des Maskenballs 5 Gesellschaftsrunden, um NSC zu beeinflussen.

Unterhaltung

Die Unterhaltung ist größtenteils recht einfach gehalten – talentierte ortsansässige Musiker wurden angeheuert, um im Hintergrund Musik zu spielen. Graf Losacht eröffnet die Festivitäten des Abends mit einem Feuerwerk, dass er mittels *Feuerwerk* und *Zaubertrick* selbst erschafft. Dem folgt eine Theateraufführung des populären Stücks *Taldors Erste Stunde*, eine dramatische Nacherzählung der Reichsgründung durch den legendären Ersten Kaiser Taldaris, wobei in diesem Fall alle Rollen von Halblingen gespielt werden. Nach ein paar Gläsern Wein bringt Freifrau Krabbe den Mut auf, einen überraschend eleganten qadirischen Khaleegitanz aufzuführen, wie er während ihrer Jugend beliebt gewesen ist. Sollten die SC über relevante Fertigkeiten verfügen, die sie beitragen wollen, so gestatte ihnen einen Fertigkeitswurf für Auftreten. Ein erfolgreicher Wurf gegen SG 15 generiert etwas höflichen Applaus, ein Wurf gegen SG 20 oder höher beeindruckt die Gäste und erzeugt einen Moralbonus von +1 auf alle Einflusswürfe der auftretenden SC für den Rest der Nacht. Sollte der Fertigkeitswurf für Auftreten aber misslingen, machen sich die fraglichen SC zu Witzfiguren, was ihnen einen Malus von -1 auf ihre Einflusswürfe für die restliche Nacht verleiht.

Der Phalanxtanz

Zur Mitte des Abends verkündet Graf Losacht, dass Eindringlinge im Ballsaal wären und alle Gäste zur Verteidigung herbeieilen müssten – dies ist die klassische Eröffnung eines beliebten Tanzes, welcher als der Phalanxtanz bezeichnet wird. Er ist zu gleichen Teilen Strategiespiel und formeller Walzer und erfolgt auf einem Rasterboden.

Die Partner können ihre nächsten Tanzschritte aus einer vorgegebenen Liste passend zur gespielten Musik wählen. Ein Tanzpaar kann kein Feld betreten, welches bereits von einem anderen Paar besetzt ist. Das Ziel des Spieles besteht darin, die anderen Paare von der Tanzfläche – aus dem Raster – zu zwingen und so das „Schlachtfeld“ unter Kontrolle zu bringen

Um beim Phalanxtanz zu gewinnen, sind Eleganz und Strategie nötig. Ein Partner addiert seinen Intelligenzbonus, der andere seinen Geschicklichkeitsbonus, um den Tanzmanöverbonus (TMB) des Paares zu bestimmen (sollte ein SC einen NSC als Partner wählen, so gehe davon aus, dass dieser einen Attributsbonus von 1W6-2 beisteuert. Jeder in Wissen (Adel) geübte Partner kennt die Regeln genug, um jeweils 1 auf den TMB zu addieren. Jeder in Auftreten (Tanz) geübte Partner bewegt sich mit genug Instinkt und Flüssigkeit, um jeweils weitere 1 auf den TMB zu addieren.

Sowie die Musiker zu spielen beginnen, legen Partner Tanzmanöverwürfe gegen steigende SG ab; dies beginnt bei SG 10 und steigt jede Runde um 2. Gelingt einem Paar der Wurf nicht, wird es von der Tanzfläche gedrängt und scheitet aus. Die Musik spielt, bis nur noch ein Paar auf der Tanzfläche ist.

Schätze: Die Gewinner des Tanzes erhalten als Lohn ein Paar prächtiger Masken aus Silber und Rosenholz, die lächelnde Gesichter tragen (Wert je 1.250 GM).

ABSCHLUSS DER FESTLICHKEITEN

Am nächsten Morgen wird den Gästen das Frühstück aufs Zimmer gebracht – weichgekochte Eier, getoastetes Weißbrot und Weißwein. Man erwartet, dass sie dann zügig abreisen. Sofern die SC die Einstellung des Grafen um wenigstens einen Schritt verbessert haben, verabschiedet er sie persönlich und lädt sie ein, wieder vorbeizuschauen. Die anderen Gäste verabschieden sich höflich und laden die SC ein, doch demnächst mal ihre Landsitze zu besuchen, damit man sich weiter unterhalten könne. Die Ausnahme dabei ist Freifrau Krabbe, welche darauf besteht, dass die SC sie in 1 Woche zum Tee besuchen – ein Nein akzeptiert sie nicht und schickt 4 Tage später sogar einen Boten vorbei, um sie an die Verabredung zu erinnern.

TEIL 2: ADELSKINDER

Nachdem die SC hoffentlich ihren Ruf als aufsteigende Aristokraten gesichert haben, können sie ihr neues, vorübergehendes Zuhause in Meratt beziehen, den Landsitz des Hauses Betony (Bereich **A**), und beginnen, im Verborgenen den Schaden zu beheben, den der apathische Adel angerichtet hat. Dieser Teil des Abenteuers ist extrem offen gehalten und gestattet den SC, die Herausforderungen vor Ort in beliebiger Reihenfolge anzugehen, manche gänzlich zu ignorieren oder auch sich neue oder kreative Lösungen auszudenken, welche vielleicht noch nicht vom Abenteuer berücksichtigt werden. Sei kreativ und arbeite mit vernünftigen Ansätzen der Spieler. Lass auch unkonventionelle Lösungen zu – gegebenenfalls mit Einschränkungen oder zusätzlichen Herausforderungen -, statt nur „Nein!“ zu sagen.

Im Rahmen dieses Teils des Abenteuers wird davon ausgegangen, dass die SC sich weiterhin als Adelige ausgeben, insgeheim aber die Exzesse und den Missbrauch durch die Oberschicht bekämpfen, wo sie sie finden. Abhängig von den Ansätzen zu bestimmten Dilemmas (z.B. Losachts korrupte „Steuereintreiber“) möchten sie möglicherweise Verkleidungen anlegen wie sie z.B. der Nachtschwan nutzt. Um andere Probleme, z.B. den Spuk auf dem Krabbe-Anwesen, können sie sich in ihrer Tarnung als Adelige oder als heimliche Helden kümmern. Dieses Element ist durch Quellmaterial wie Zorro und ähnliches inspiriert und soll kein Freifahrtschein sein, um Spieler zu bestrafen, welche die falsche Verkleidung für die falsche Mission wählen.

Letztendlich geht es bei diesem Kapitel darum, die Loyalität der Einheimischen – Adeliger wie Bauern – zu gewinnen, indem die SC heroische Taten vollbringen und die lange ignorierte Infrastruktur erneuern. Die SC werden Monster bekämpfen, aber auch Straßen und andere Einrichtungen reparieren. Die Treue und der allgemeine gute Wille, den die SC ansammeln, wird in Loyalitätspunkten nachgehalten und hilft bei der Bestimmung, wie viel Unterstützung sie in Meratt erhalten, wenn sie sich in Kapitel 3 schließlich gegen Graf Losacht stellen.

Die meisten Handlungen der SC in diesem Teil des Abenteuers, generieren Loyalitätspunkte, egal ob sie Ghule bekämpfen oder sich mit ihren Nachbarn anfreunden. Es steht dir frei festzulegen, dass die Vollendung einer Handlung mit besonderem Können, minimalem Schaden oder auf eine Weise, die der Gemeinschaft zugutekommt, zusätzliche Loyalitätspunkte generiert. Ebenso kannst du dies an weitere Heldentaten, Freundlichkeiten oder pragmatische Handlungen knüpfen, die nicht hier aufgeführt werden. Führe Buch über erlangte (oder vielleicht auch verlorene) Loyalitätspunkte und konsultiere die Tabelle auf Seite 108, um zu bestimmen, wie sich die harte Arbeit der SC letztendlich auswirkt.

Dieser Teil des Abenteuers ist in Ereignisse und Örtlichkeiten unterteilt, kann aber in jeder beliebigen Reihenfolge durchgespielt werden.

FREUNDE UND NACHBARN

Die Nachbarn der SC leben nur jeweils eine kurze Reise entfernt, was sich in wenigen Tagen Reisezeit jeweils niederschlägt. Dies ermöglicht den SC, ihre adeligen Nachbarn weiterhin zu beeinflussen oder seltsamen Geschehnissen in Meratt nachzugehen. Wie bereits erwähnt, sollten die SC ihre adeligen Kontakte regelmäßig besuchen, da sie ansonsten riskieren, ihre Fortschritte bei ihnen zu verlieren – siehe auch Wichtige Personen auf Seite 69. Bei Adeligen ist es üblich, zu Besuch zu kommen, eine Nacht zu übernachten und dann wieder aufzubrechen. Zwar passiert es, dass jemand unangekündigt vorbeikommt, allerdings wird dies als unhöflich betrachtet und generiert einen Malus von -1 auf Einflusswürfe beim fraglichen Nachbarn. Pro Besuch haben die SC 2 Gesellschaftsrunden, um den anwesenden NSC zu beeinflussen.

Aufgrund von hügeligem Gelände, Felsvorsprüngen und Flüssen kann man nicht einfach „der Nase nach“ reisen, sondern muss sich an die bestehenden Straßen halten. Die Entfernungen zwischen Stachys und verschiedenen Orten in Meratt findest du in der folgenden Tabelle; die in Klammern aufgeführten, kürzeren Strecken werden verfügbar, sowie die Goldschluchtbrücke repariert wurde (siehe Bereich **P**).

Örtlichkeit	Entfernung (Kilometer)
Jambis (Bereich **M**)	94,5 (55,5)
Losachtar (Bereich **I**)	33
Moost (Bereich **L**)	82,5 (67,5)
Neustadt (Bereich **O**)	112,5 (37,5)
Pensaris (Bereich **E**)	22,5
Voinaris (Bereich **K**)	57

Boten können in jedem Ort angeheuert werden, welche es gewohnt sind, schnell Nachrichten oder Sendungen zu übermitteln, ein berittener Bote ist schneller, aber auch teurer (2 SM statt der üblichen 2 KP). Gerüchte reisen rasch in Meratt und die SC können neue Gerüchte mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 15 erlangen, wenn sie einen ihrer Nachbarn, Losachtar oder die Schenke in Stachys besuchen, sobald sie an ihr Verbesserungen vorgenommen haben (siehe Seite 89). Jedes Gerücht in der Tabelle auf Seite 84 ist eine teilweise korrekte lokale Neuigkeit, welche die SC zu einer bestimmten Begegnung oder Örtlichkeit führen soll.

MISSTRAUISCHE GEISTER

Außer es liegen ein Geständnis oder überwältigende Beweise vor, werden NSC eher nicht die SC mit irgendwelchen eintretenden Problemen oder Ärgernissen in Verbindung bringen und sie eher dem Nachtschwan oder Räubern nachsagen. Der einzige NSC, der aktiv Ermittlungen in Richtung der SC durchführt, ist Ritter Gal Gusairn, der Haushofmeister des Grafen, welcher die SC jedes Mal auf ihrem Anwesen besucht und Fragen stellt, wenn sie 10 Loyalitätspunkte (siehe Seite 80) anhäufen. Sollten die SC sich mit Graf Bartelby Losacht anfreunden, redet dieser seinem Haushofmeister aus, seine neuen Freunde zu belästigen – sollte Bartelbys Einstellung Freundlich sein, kommt Ritter Gal Gusairn nur alle 15 Loyalitätspunkte vorbei, sollte Bartelby Hilfsbereit eingestellt sein, besucht Gusairn die SC nur alle 20 Loyalitätspunkte.

Falls Bartelby aber hinsichtlich der SC misstrauisch wird, schickt er Gusairn öfter vorbei – sollte Bartelby Unfreundlich gestimmt sein, kommt Gusairn alle 5 Loyalitätspunkte vorbei. Sollte Bartelby Feindselig sein, sendet er Soldaten aus, um das Betony-Anwesen zu besetzen und die SC zu verhaften – in diesem Fall sind keine weiteren Verbesserungen am Anwesen oder dem Ort Stachys mehr möglich und müssen die SC sich wohl verbergen, bis sie mit Teil 3 dieses Kapitels beginnen.

EREIGNISSE IN MERATT

Diese Geschehnisse treten zu verschiedenen Zeitpunkten im Verlauf des Abenteuers ein:

EREIGNIS 1: TEE (MOOST)

Wie am Ende von Teil 1 beschrieben, lässt Freifrau Krabbe die SC nicht von der Feier fort, ohne sie verpflichtend eine Woche später zum Nachmittagstee einzuladen – egal ob die SC zustimmen oder nicht. Kurz darauf erscheint sogar ein Bote, um die SC zu erinnern.

Der Tee ist eine recht ruhige Angelegenheit. Parthena ist fernab wichtiger Gesellschaftsereignisse weitaus weniger einnehmend und formell. Der Besuch verschafft den SC 2 Gesellschaftsrunden, um Freifrau Krabbe zu beeinflussen. Sepsinia ist wie üblich still und introvertiert, auch wenn sie zuhause eher bereit ist, sich mit Fremden kurz zu unterhalten, sofern einem SC ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 25 gelingt. Nach einigen Minuten ist sie aber wieder geistesabwesend. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Zauberkunde kann ein SC, der sich mit Sepsinia unterhält, erkennen, dass sie unter einer Art übernatürlicher Verzauberung steht – es handelt sich dabei um Opilios Zynischen Biss (siehe Bereich **L**) — da der Biss des Liebeskummers aber keine magische Aura ausstrahlt, kann man bestenfalls einen vagen, unnatürlichen Einfluss bemerken.

Sofern die SC auf dem Krabbe-Anwesen übernachten, könnten sie unabhängig davon, ob sie den seltsamen, auf Sepsinia lastenden Einfluss bemerken, Zeugen ihrer nächtlichen Wanderungen werden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann ein SC gegen Mitternacht hören, wie die alten, knarzigen Dielenbretter des Herrenhauses unter ihren Füßen knarren, und dann sehen, wie sie in den Garten und das überwucherte Heckenlabyrinth hinter dem Anwesen stolpert. Mehr zu Moost und dem Krabbe-Anwesen findest du unter Bereich **L**.

EREIGNIS 2: RECHT SPRECHEN (STACHYS)

Sowie die SC das Betony-Anwesen beziehen, übernehmen sie auch die Aufgaben der Tribune von Stachys und müssen verschiedene Pflichten erfüllen, insbesondere das Aburteilen von Straftätern. Konstablerin Onora Piscum teilt den SC mit, wenn sie jemanden festgenommen hat, kann ihn aber einige Tage im „Dorfgefängnis“ festhalten (bei dem es sich um das Hinterzimmer ihrer Schenke handelt), während die SC überlegen, wie sie verfahren wollen. Du kannst die Verhandlungen beliebig über die Handlung verteilen, wobei aber als Richtlinie ein Prozess alle 1-3 Wochen stattfinden sollte. Eine Verhandlung dauert 1 Tag und findet in Onoras Schenke statt, wobei der Gutteil der Dorfbevölkerung als Zuschauer zugegen ist. Jeder Fall wird im Folgenden präsentiert samt Notizen für die Anklage, die Verteidigung und was man im Rahmen von Ermittlungen enthüllen könnte, sowie einem Abschnitt für die Folgen bestimmter Richtsprüche. Die aufgeführte EP-Belohnung gibt es nur, wenn die SC den Fall zur Zufriedenheit des Ortes aburteilen, andernfalls bekommen sie nur die Hälfte der Erfahrungspunkte. Akzeptable Strafen sind Zeit am Pranger, eine Geldstrafe, Leibstrafe in Form des Verlusts einer Gliedmaße (insbesondere bei Diebstahl) oder Tod. Stachys ist nicht ausgestattet, um jemanden einzusperren. Und da es nur einen Ordnungshüter gibt, kann auch niemand Verurteilte überwachen, die zu gemeinnützigen Tätigkeiten verurteilt werden, außer die SC bestimmen jemanden hierfür (und bezahlen ihn auch). Die SC haben gegenwärtig noch keinen Zugriff auf magische Mittel zur Veränderung kriminellen Verhaltens, allerdings sollten clevere Lösungen belohnt werden. Die *Ausbauregeln IV: Kampagnen* enthalten Vorschläge, wie man jemanden wieder auf den rechten Pfaden führen könnte, sollten die SC einen mitfühlenden, resozialisierenden Ansatz wählen.

LUCINIA MAG — DIEBSTAHL, KÖRPERVERLETZUNG, ÖFFENTLICHE TRUNKENHEIT

EP 400

CN Menschliche Bürgerliche 3

Anklage Die Säuferin und Unruhestifterin Lucinia Mag sorgt seit Jahren für Probleme. Kürzlich begann sie in Piscums

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Schenke eine Schlägerei, schlug die Konstablerin und rannte mit den Einnahmen des Abends – 22 SM – und einer Flasche guten Whiskey im Wert von 20 GM davon. Konstablerin Piscum fand sie am nächsten Morgen in Jo Sinis Scheune, wo sie ihren Rausch ausschlief.

Verteidigung Lucinia hat nichts zu ihrer Verteidigung vorzutragen, sieht man von ihren Ansichten zur Abstammung der SC ab.

Ermittlungen Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 erfährt man von Mags „Strafregister“: Seit ihrer Kindheit ist sie immer wieder durch Belästigungen, kleinere Körperverletzungen und Diebstähle aufgefallen. In den letzten 10 Jahren wurde sie zwei Mal aus dem Dorf gejagt, kam aber beide Male nach ein paar Monaten zurück.

LUCINIA MAG

URTEILSFINDUNG

Geldstrafe/Leibstrafe Hier gibt es keine perfekte Lösung; Mag wandelt auf einer feinen Linie – ihre Taten sind eigentlich nicht brutal genug für eine schwere Strafe, andererseits ist sie eine besserungsunwillige Wiederholungstäterin, von der die meisten Einheimischen genug haben. Die traditionellen Strafen für ihre Vergehen sind je nach Abwägung eine Geldstrafe oder der Verlust einer Hand. Unabhängig von der Entscheidung verlässt sie den Ort für ein paar Monate und die Einheimischen sind zufrieden.

Gemeinnützige Tätigkeiten Sofern die SC eine Aufsicht bezahlen, sind die Einheimischen zufrieden, so Mag zu 2 Wochen oder längerer Arbeitsstrafe verurteilt wird.

Pranger Die Einheimischen sind zufrieden, wenn Mag wenigstens 1 Tag am Pranger verbringt, aber Mag ist über die Erniedrigung erzürnt, braucht ein paar Tage, um sich zu erholen, und macht dann erneut Ärger.

Verbannung Die Einheimischen sind zufrieden, wenn Mag verbannt wird.

Verfahrenseinstellung Sollte Mag ohne Strafe freigelassen werden, verschlechtert sich die Einstellung von Stachys um einen Schritt.

PORTIMER AUS STACHYS — WILDEREI

EP 600

N Menschlicher Experte 2

Anklage Portimer wurde von mehreren Wachen bei der Jagd auf das Rotwild des Grafen im Abteiwald gleich nördlich des Stachysarms festgenommen, übelst verprügelt und sodann zur Aburteilung nach Stachys überführt. Das lokale Gesetz bestraft Wilderei mit dem Tod.

Verteidigung Portimer besteht darauf, bei der Jagd südlich des Kanals ein Reh verwundet zu haben und dem Tier gefolgt zu sein, um es von seinem Leid zu erlösen, ohne zu bemerken, dass er das Land des Grafen dabei betrat.

Ermittlungen Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln oder für Wissen (Lokales) gegen SG 12 erfährt man, dass Portimer bei einem Müller in die Lehre gegangen ist. Allerdings wurde die Mühle dann geschlossen und seitdem schlägt er sich als Bauer durch, hat aber Schwierigkeiten, sich, seine Frau und das gemeinsame Kind zu ernähren. Ermittlungen südlich des Kanals, wo er das Reh angeschossen haben will, ergeben mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 18, dass es weder von ihm noch Rehen dort Spuren gibt – er hat ganz klar ein Reh des Grafen auf dem Land des Grafen geschossen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 18 kann ein SC erkennen, dass die Einheimischen Portimers Tun als gerechtfertigt betrachten und eine Bestrafung das Dorf verärgern dürfte.

URTEILSFINDUNG

Geldstrafe Portimer kann keine Geldstrafe bezahlen.

Gemeinnützige Tätigkeiten Die vielleicht beste Lösung besteht darin, Portimer unter dem Deckmantel gemeinnütziger Tätigkeiten eine Arbeit zu geben, mit der er sich und seine Familie ernähren kann. Dies stimmt das Dorf zufrieden, verschlechtert aber Graf Losachts Einstellung um einen Schritt, außer die SC legen zudem einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Beruf (Anwalt), Diplomatie oder Sprachenkunde gegen SG 20 ab. Sollten die SC Portimer auf ihrem Anwesen beschäftigen, kostet dies 1 GM pro Woche, sollten die SC die Mühle oder das Pumpenhaus reparieren oder die Schenke verbessern, entstehen ihnen dagegen keine weiteren Kosten.

Leibstrafe/Pranger Jede dieser Strafen verärgert sowohl das Dorf (zu hart!) und Graf Losacht (zu nachsichtig!) und verschlechtert die Einstellung beider Parteien gegenüber den SC um jeweils einen Schritt. Die SC können Graf Losachts Zorn mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Beruf (Anwalt), Diplomatie oder Sprachenkunde gegen SG 20 besänftigen.

Tod Folgen die SC dem Gesetz buchstabengetreu, verschlechtert dies die Einstellung des Dorfes um einen Schritt.

Verfahrenseinstellung Sollte Portimer ohne Strafe entlassen werden, verbessert dies die Einstellung von Stachys um einen Schritt und die Einheimischen sind zufrieden, allerdings verschlechtert sich Graf Losachts Einstellung den SC gegenüber um einen Schritt und die SC verlieren bei Baron Okerra 1 Erfolg, um ihn zu beeinflussen.

ANLLEL EICHENBLATT — HEXEREI, UNBEFUGTES BETRETEN

EP 1.200

N Menschliche Druidin 3

Anklage Mehrere einheimische Bauern berichten von krankem Vieh, das saure Milch gibt. Es begann etwa zu der Zeit, als man eine Fremde nachts auf den Feldern umherschleichen sah. Konstablerin Piscum nahm die Unbekannte fest, als sie die Tiere der Gagrusfamilie vergiftete, welche nun unter derselben Plage leiden. Die Einheimischen bezichtigen die Fremde der Hexerei.

Verteidigung Anllel weigert sich, mit den abergläubischen Einheimischen zu sprechen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 15 kann man sie als Druidin des Wildwaldheims im nördlich gelegenen Verdurawald identifizieren. Sollte jemand Druidisch sprechen, öffnet

sie sich diesem gegenüber sofort, andernfalls ist ein Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 erforderlich. Gelingt den SC ein solcher Wurf, enthüllt sie, dass ein Angehöriger ihres Zirkels vor einigen Wochen eine kranke Ziege von einem meratter Händler erworben habe und man sie ausgeschickt hätte, um der Krankheit auf den Grund zu gehen, die Tiere zu untersuchen und nach einer Heilung zu suchen, sollte sich die Plage ausbreiten.

Ermittlungen Um Anllels Lager zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 nötig. Ihre Notizen enthüllen dieselben Informationen, die sie ggf. selbst offenlegt (siehe oben). Untersuchen die SC den Gagrushof, stoßen sie auf Schafe, die unter einer seltsamen Krankheit leiden. Ein Fertigkeitswurf für Heilkunde oder Wissen (Religion) gegen SG 22 beim Untersuchen einer infizierten Kreatur enthüllt kleine Knötchen, die üblicherweise mit Ghulfieber assoziiert werden, auch wenn keines der kranken Tiere sich bisher als Untoter erhoben hat. Durch einfaches Herumfragen erfährt man, dass alle kranken Tiere aus Gebieten rund um das sumpfige Gelände beim beschädigten Pumpenhaus (Bereich **C**) kommen. Die Tiere werden sich zwar nicht in Ghule verwandeln, durch das Trinken verseuchten Wassers ist ihr Wachstum aber dauerhaft gehemmt.

URTEILSFINDUNG

Gemeinnützige Tätigkeiten Anllel kann als „Ausgleich" für die kranken Tiere zu gemeinnützigen Tätigkeiten verurteilt werden. Das Dorf ist damit zufrieden, sofern die SC den wahren Grund für die Krankheit finden. Damit Anllel mitspielt, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 15 nötig. Anllels Magie reduziert die Kosten einer Bauernhof- oder Marktplatzverbesserung um die Hälfte.

Tod Stachys verlangt zu Beginn eine Hexenverbrennung in der Überzeugung, dass mit Anllels Tod auch das Vieh gesunden würde. Sollten die SC die Druidin hinrichten, ist das Dorf zufrieden.

Verbannung Anllel lediglich zu verbannen, verärgert die Dorfbevölkerung und verschlechtert die Einstellung des Dorfes um einen Schritt, außer die SC entdecken zudem den wahren Grund für die Krankheit. In diesem Fall ist die Dorfbevölkerung zufrieden.

Verfahrenseinstellung Entdecken die SC die Verbindung zwischen dem verunreinigten Wasser und der Krankheit, so beendet dies nicht das böse Blut und das Misstrauen. Die Dorfbewohner sind nur dann zufrieden, wenn die SC den wahren Grund für die Krankheit finden und einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Redekunst) oder Diplomatie gegen SG 22 ablegen.

PARTULLES MAYNO — MORD

EP 1.200

RN Halb-Orkischer Krieger 4

Anklage Partulles Mayno gehört eine Gänsezucht westlich von Stachys. Er hat die Einheimischen nie gemocht, welche sich ebenfalls von dem einzigen Halb-Ork der Region fernhalten. Er ist dafür bekannt, Abmachungen zu brechen und Vieh zu behalten, welches auf sein Land wandert. Der jüngste Streit mit einem Einheimischen endete blutig. Ziegenhirten berichten, Mayno und Erschal Sutor gesehen zu haben, wie sie um ein Maultier stritten, welches sich auf Maynos Land verirrt hatte. Später stieß Konstablerin Piscum auf Mayno, wie er Sutors Leiche vergrub. Sutor wurde durch einen kräftigen Schlag auf den Kopf getötet.

Verteidigung Mayno knurrt, dass Sutors Maultier in seinen Garten gekommen sei und sich dort über seine Rettiche hergemacht hatte, daher wollte er das Tier behalten, um es im Laufe des Winters anstelle der Rettiche zu verspeisen, sofern Sutor ihm nicht 6 GM für das Tier bezahlte („Weit unter dem Marktpreis!"). Er wisse nicht, wie Sutors Leiche auf sein Land kam, doch da er gewusst habe, dass man es ihm in die Schuhe schieben würde, hätte er sich entschieden, die Leiche zu verstecken.

Ermittlungen Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 erkennt man, dass Sutor durch einen Schlag an den Kopf mit etwas Rundem wie einem Knüppel oder einer Keule zu Tode gekommen ist; gelingt der Wurf gegen SG 20, erkennt man, dass die Wunde eher die Form eines Hufes hat. Mit einem Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 15 können die SC das Maultier – Schowi – als übellaunig und schreckhaft einstufen. Diese Umstände legen nahe, dass Schowi, nicht Mayno, Sutor mit einem Tritt gegen den Kopf getötet hat. Sollte das Tier magisch befragt werden, bestätigt es, seine früheren Herrn getötet zu haben.

URTEILSFINDUNG

Pranger Sollte Mayno an den Pranger gestellt werden, wird er in der Nacht von Sutors rachsüchtiger Schwester getötet, allerdings sind die Dorfbewohner nicht zufrieden, da sie das „Recht" selbst in die Hände nehmen mussten.

Tod Das Dorf – und Sutors Familie – wollen Blut um Blut. Sollte Mayno hingerichtet werden, sind die Dorfbewohner zufrieden.

Verbannung Egal ob schuldig oder unschuldig, die Dorfbewohner sind zufrieden, wenn Mayno verschwindet.

Verfahrenseinstellung Außer die SC können einen wasserdichten Beweis für Maynos Unschuld erbringen – z.B. indem sie ihn in einer *Zone der Wahrheit* befragen oder Sutor unter der Wirkung von *Mit Toten sprechen* berichtet, sind die Dorfbewohner über das „Fehlurteil" und die „Sonderbehandlung" des Halb-Orks erzürnt; dies kostet die SC 1W4 Loyalitätspunkte. Um die Dörfler zufriedenzustellen, müssen sie nicht nur Maynos Unschuld beweisen, sondern zudem einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Redekunst) oder Diplomatie gegen SG 20 ablegen.

Entwicklung: Pro Fall, den die SC zur Zufriedenheit der Einheimischen entscheiden, erhalten sie 1 Loyalitätspunkt.

EREIGNIS 3: DIE ERNTE (HG 6)

Einige Zeit nach Ankunft der SC muss die Ernte eingebracht werden – worum es sich genau handelt, hängt von der Jahreszeit ab, wahrscheinlich geht es um Bohnen, Weintrauben, Pflaumen oder Roggen. Während dieser Zeit kommt das ganze Dorf zusammen und arbeitet sich als Gruppe von Hof zu Hof, bis überall die Felder, Weinberge und Obsthaine abgeerntet wurden. Sollten die SC bei der Ernte helfen, verlieren sie 3 Tage aufgrund der kraftraubenden Arbeit, generieren aber 1 Loyalitätspunkt (und 1 weiteren mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Beruf [Bauer] oder Wissen [Natur] gegen SG 21). Am Ende jedes Tages haben sie den Zustand Erschöpft.

Kreaturen: Am Nachmittag des dritten Tages erscheint Giado Eta mit seinem Wagen und in Begleitung von Wachen. Eta gehört zu Graf Losachts „lizensierten Steuereintreibern", ist in Wahrheit aber eher ein Privatunternehmer,

GERÜCHTE IN DER GRAFTSCHAFT MERATT

W10	Gerücht
1	„Freifrau Krabbes Tochter ist nicht mehr dieselbe seit dem Tod ihres geliebten Opilio. Das arme Mädchen kommt nicht über den Verlust hinweg und ihre überfürsorgliche Mutter ist da keine Hilfe“ (Siehe Bereich **L**.)
2	„Der Nachtschwan hat einen Handelszug aus Cassomir angegriffen! Man sagt, er nehme von den Reichen und gäbe den Armen, aber das klingt doch eher wie galter Propaganda. Oder könnt ihr euch vorstellen, dass jemand Geld verschenkt?!“ (Siehe **Ereignis 5**.)
3	„Das Pumpenhaus, welches den Stachysarm versorgt, funktioniert seit Jahren nicht mehr – es soll da spuken, heißt es. Ich sage ja, dass es absichtlich zerstört wurde!“ (Siehe Bereich **C**.)
4	„Ihr seid alle viel zu jung, um euch zu erinnern, aber der Nachtschwan ist ganz klar der Geist vom Lauchleinsee! Graf Losacht opfert ihm im Gegensatz zu seinem Vater keine Jungfrauen, um ihn zu besänftigen, also sucht er nun wieder die Grafschaft heim.“ (Siehe Bereich **G**.)
5	„Baron Telus kümmert sich nicht mehr um seine Pflichten und lässt seine Untertanen plündernd umherziehen; es ist eine Schande! Graf Losacht hätte schon vor Jahren einschreiten müssen, aber ich schätze, es ist ihm egal, solange Telus' kleine Armee seine Ländereien in Ruhe lässt.“ (Siehe Bereich **M**.)
6	„Sotto zahlt seit über einem Jahr keine Steuern mehr und man scheint mit immer neuen Ausreden aufzuwarten. Baronin Voinum gibt dem Dorf angeblich Rückendeckung, aber das alte Mädchen kann Losachts Soldaten nicht ewig davon abhalten, das ihnen Zustehende einzutreiben.“ (Siehe Bereich **J**.)
7	„Ich habe gehört, eine Fischerin aus Pensaris hatte den General gut 8 Stunden lang am Haken und hätte ihn fast eingeholt. Leider hat man seitdem nichts mehr von ihr gehört (Siehe Bereich **F**.)
8	„Das Gesindel im Bettlerwald geht Reisende recht aggressiv an. Letzten Frühling haben sie sich praktisch außer den Rädern alles von den Wagen eines zu Besuch weilenden Burggrafen geholt! Hoffentlich kümmern sich die neuen Herren der Betony-Ländereien um diese Parasiten, ehe niemand mehr herkommt.“ (Siehe Bereich **D**.)
9	„Baronet Vort hat sich offenbar einer Gruppe Bauern im Südosten der Baronie Telus angeschlossen und sogar die Goldschluchtbrücke zerstört, um Fremde fernzuhalten. Ich habe gehört, er stünde unter der Kontrolle einer Hexe, die Unruhe stiften will. Sehr skandalös!“ (Siehe Bereich **O**.)
10	„Okerra ist ein recht netter Bursche, aber das ist doch ganz klar nur eine Fassade. Seine Mutter hat sich immer sehr für die Stallburschen interessiert und seine Ansprüche auf die Familienländereien sind nur so stark wie die Geschenke und Bestechungsgelder, die er an seine Bauern verteilt.“ (Siehe Bereich **E**.)

welcher jedes Jahr im Voraus von Graf Losacht eine Genehmigung erwirbt und dann den Bauern alles abnimmt, wonach ihm beliebt. Er verlangt vom Dorf Stachys die Hälfte der Ernte – dies entspricht 50% des GM-Budgets, das die SC gegenwärtig für Verbesserungen im Dorf aufgespart haben. Die SC können sich Eta in den Weg stellen oder ihm erlauben, das Gewünschte mitzunehmen (und ihm später vielleicht in Verkleidung aufzulauern). Sollten die SC ihn aufhalten wollen, droht er den „Flüchtlingen“ und „Emporkömmlingen“ mit seiner überlegenen, alles vernichtenden Magie und wirkt *Zaubertrick*, um die Einheimischen zu verängstigen. Sollten die SC nicht weichen, greift er zu Gewalt, da er darauf vertraut, dass niemand den Zorn des ihn schützenden Grafen erwecken will.

GIADO ETA **HG 3**

EP 800

Scharlatan (*NKO*, S. 165)

TP 21

ABERGLÄUBISCHE SÖLDNER (4) **HG 1/2**

EP je 200

TP je 14 (*NKO*, S. 80)

Entwicklung: Sollten die SC Eta offen angreifen, vernimmt Graf Losacht rasch entsprechende Gerüchte. Dies verschlechtert seine Einstellung gegenüber der Gruppe um einen Schritt. Sollten sie stattdessen im Schutz der Nacht und/oder verkleidet angreifen, wird der Angriff dem Nachtschwan zugeschrieben. Wird Eta besiegt, erhalten die SC 1 weiteren Loyalitätspunkt.

EREIGNIS 4: ERMITTLUNGEN (HG 8)

Die verdeckten Aktivitäten der SC bleiben nicht gänzlich unbemerkt: Graf Bartelbys Haushofmeister und Vollstrecker, Ritter Gal Gusairn, bemerkt den Anstieg seltsamer Aktivitäten seit der Ankunft der Betony-Erben und schnüffelt ihnen im Rahmen seiner Pflichten als Friedenhüter nach. Zu bestimmten Intervallen – siehe Misstrauische Geister, S. 81 – taucht er auf dem Betony-Anwesen auf, um „einmal nach den SC zu schauen“.

Die Besuche bestehen in der Regel aus drei konkurrierenden Fertigkeitswürfen, bei denen die SC versuchen, Beweise ihrer Taten zu verbergen oder sein Misstrauen zu zerstreuen.

Notiere dir, wie die SC von ihren Handlungen abzulenken oder sie anderen zuzuschieben versuchen (sofern sie dies überhaupt tun), und bestimme davon ausgehend passende Fertigkeitswürfe. Wenn sie z.B. Einladungen fälschen, um aufzuzeigen, dass sie einen ihrer Nachbarn besucht haben, während ein Steuereintreiber überfallen wurde, so erfordert dies einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Sprachenkunde. Wollen sie Gusairn dagegen mit den neuesten Gerüchten ablenken, könnte ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Redekunst) oder Wissen (Lokales) anfallen. Nutzen die SC dieselbe Fertigkeit wiederholt hintereinander, erleiden sie bei jeder Wiederholung einen kumulativen Malus von -2, da sie dieselbe Lüge wiederholen, wodurch sie zunehmend durchsichtiger wird. Ritter Gusairn widersteht nach deiner Maßgabe den meisten Täuschungen mittels Motiv erkennen, Sprachenkunde, Wahrnehmung oder der passenden Wissensfertigkeit. Gegen ihn Bluffen einzusetzen, ist generell eine unkluge Entscheidung, da er als Inquisitor imstande ist, Lügen zu entdecken – die Ein-

heimischen sind der Ansicht, dass der schlaue Halb-Elf „Unwahrheiten offenbar riechen“ könne.

Ritter Gusairn ist kein Narr und vertraut niemandem, doch so lange die SC wenigstens zwei von drei konkurrierenden Fertigkeitswürfen für sich entscheiden, kommt er zu dem Schluss, dass die SC entweder zu unfähig oder von den lokalen Angelegenheiten zu sehr abgelenkt seien, um aktiv gegen seinen Herrn zu intrigieren. Sollten die SC nur bei einem der drei konkurrierenden Würfe Erfolg haben, setzt Gal einen Spion auf sie an, der sie im Auge behält; dies kostet die SC 1W3 Loyalitätspunkte. Scheitern die SC bei allen drei konkurrierenden Fertigkeitswürfen (oder versuchen sie gar nicht erst, ihr Tun zu verbergen), verhaftet Ritter Gal Gusairn sie als potentielle Verräter; dies kostet die SC 1W6 Loyalitätspunkte (es steht dir frei, den SC zu ermöglichen, Graf Losacht von ihrer Unschuld später zu überzeugen, weil sie sich der Festnahme nicht widersetzt haben, oder aus der Haft zu entkommen).

Gal Gusairn ist stets mit drei Soldaten unterwegs, wenn er auf Patrouille geht oder jemanden besucht.

Kreaturen: Ritter Gal Gusairn ist der rangniedrige, uneheliche Bastard einer unbedeutenden Cousine der Losacht-Hauptlinie und eines charismatischen, reisenden Händlers aus dem Elfenvolk. Auch wenn die Familie ihn finanziell (gerade so) unterstützte, wurde er nicht toleriert und durfte auch den Familiennamen nicht tragen. Stattdessen wurde er zu einer religiösen Ausbildung nach Losachtar geschickt, sowie er lesen konnte. Er nahm die Lektionen seines Glaubens und jene, die ihm seine Familie erteilte, und bildete daraus eine Philosophie harscher Disziplin – es war ihm nie gestattet, zu experimentieren oder zu scheitern und doch wurde er zu einer Respektsperson. Entsprechend gestattet er auch niemandem außer seinen direkten Vorgesetzten einen ähnlichen Luxus.

Trotz der vielen Jahre der Misshandlungen ist Gusairn dem Haus Losacht unverrückbar treu. Der letzte Graf Losacht erinnerte ihn täglich daran, wie glücklich er sich schätzen durfte, an der Großzügigkeit der Familie teilhaben zu dürfen, statt in einem Waisenhaus abgegeben oder gleich in den Kanal geworfen worden zu sein, und ein Teil von ihm glaubt dies immer noch. Gal ist nun ein trockener, humorloser Mann, der sich freudlos auch dem letzten Detail widmet.

RITTER GAL GUSAIRN

RITTER GAL GUSAIRN **HG 5**

EP 1.600

Halb-Elfischer Inquisitor[EXP] des Abadar 6

RB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +7 Rüstung)

TP 42 (6W8+12)

REF +6, **WIL** +9, **ZÄH** +7; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf Leichter Streitkolben +5 (1W6+1)

Fernkampf *Leichte Armbrust +1,* +8 (1W8+1/19–20)

Besondere Angriffe Richtspruch 2/Tag, Verderben (6 Runden/Tag),

Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)

Beliebig oft — *Gesinnung entdecken*

6 Runden/Tag — *Lügen erkennen*

Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 6; Konzentration +9)

2. (4/Tag) — *Ehrfurchtgebietende Waffe*[EXP] (SG 15), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 15), *Tadel*[EXP] (SG 15)

1. (5/Tag) — *Befehl* (SG 14), *Schild des Glaubens*, *Zielsicherer Schlag*, *Zorn*[EXP]

0. (beliebig oft) — *Brandzeichen*[EXP] (SG 13), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

Domäne Reisen

TAKTIK

Vor dem Kampf Ritter Gusairn wirkt auf sich selbst *Schild des Glaubens*, sofern er mit Ärger rechnet.

Im Kampf Gal befiehlt seinen Soldaten anzugreifen, während er seinen Richtspruch des Schutzes aktiviert und auf das ihm nächste Ziel *Tadel* wirkt. Im Anschluss nutzt er Verderben bei seiner Armbrust, wirkt *Ehrfurchtsgebietende Waffe* und eröffnet den Beschuss auf jeden, mit dem seine Leute Probleme haben.

Moral Ritter Gusairn versucht zu fliehen, sollten all seine Soldaten getötet oder er selbst unter 10 TP reduziert werden. Bei der Verteidigung des Vogelsangpalastes kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 18

Talente Ausguck[ABR II], Fertigkeitsfokus (Sprachenkunde), Flächendeckendes Feuer[ABR II], Kernschuss, Kosmopolit[EXP], Präzisionsschuss

Fertigkeiten Bluffen +5, Diplomatie +5, Einschüchtern +10, Heilkunde +9, Heimlichkeit +6, Motiv

erkennen +11, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +2, Wissen (Lokales) +5, Wissen (Natur) +5, Wissen (Religion) +5, Zauberkunde +6; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2

Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Hallit, Infernalisch, Osirisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Durchdringender Blick +3, Einzelkämpfertaktik, Elfenblut, Flinke Füße (6/Tag), Monsterkunde +3, Spuren lesen +3

Kampfausrüstung *Stab: Leichte Wunden heilen* (34 Ladungen), Gegengift (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Leichte Armbrust +1* mit 25 Bolzen, Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, goldenes Heiliges Symbol des Abadar[ARK], Handschellen [Meisterarbeit], Haushofmeisterabzeichen, Siegelring, 193 GM

LOSACHT-SOLDATEN (3) **HG 3**

EP je 800

Menschlicher Krieger 5

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)

TP je 37 (5W10+10)

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hellebarde [Meisterarbeit] +7 (1W10+1/×3)

Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W10/19–20)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 17

Talente Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Schnelles Nachladen

Fertigkeiten Beruf (Soldat) +8, Einschüchtern +6, Mit Tieren umgehen +5, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Rindenhaut*, Seuchenschutz[EXP], Öl (3); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Hellebarde [Meisterarbeit], Schwere Armbrust [Meisterarbeit], Rucksack, Blendlaterne, Feuerstein und Stahl, Handschellen, Signalpfeife, Reiseproviant (10)

Entwicklung: Sollten die SC Ritter Gal Gusairn angreifen oder töten, selbst wenn sie nur der Verhaftung entrinnen wollen, wird Graf Losachts Einstellung augenblicklich Feindselig und er erklärt die SC zu Verrätern. Die SC können keine weiteren Adeligen in der Grafschaft beeinflussen und Teil 3 des Kapitels beginnt. Sollten die SC Ritter Gusairn töten, den Verdacht aber von sich ablenken können, ziehen sie nicht sofort den Zorn des Grafen auf sich, allerdings wächst Bartelbys Paranoia derart, dass sich seine Einstellung ihnen gegenüber um einen Schritt verschlechtert. Sollten die SC außergewöhnliche Maßnahmen treffen, um die Schuld für Gusairns Tod von sich abzulenken – vielleicht indem sie die Schuld dem Nachtschwan, Baron Telus oder einem anderen gefährlichen Bewohner der Grafschaft in die Schuhe schieben -, könnten sie den Tod des Haushofmeisters berichten, ohne in den Augen des Grafen an Ansehen zu verlieren.

EREIGNIS 5: DER RUF DES NACHTSCHWANS

Wenn die SC sich bei den einheimischen Adeligen einen Ruf erarbeiten, fällt dies auch dem Nachtschwan auf. Diese Vigilantin geht davon aus, dass die SC auch nur wie die anderen fetten, korrupten Adeligen sind, welche das Land plagen – insbesondere falls sie mit ihnen beim Tangarenjubiläum schlechte Erfahrungen gesammelt hat. Eines Nachts schleicht sie sich kurz nach Mitternacht auf das Betony-Anwesen, wenn sie davon ausgeht, dass die SC zuhause sind. Sie wählt ein paar Wertsachen aus, um diese in Losachtar zu verkaufen, ihr Hauptziel ist es aber, eine Nachricht zu hinterlassen, die sie mit einem Dolch an die Wand nagelt – siehe die Spielerunterlage auf der folgenden Seite.

Kreaturen: Lucretzia ist noch nicht auf einen Kampf aus und sucht daher nicht aktiv nach einer Konfrontation. Sie verteilt gern ein paar Tiefschläge, sollte sie beim Umherschleichen mitten in der Nacht bemerkt werden; der Sinn dieser Begegnung besteht aber darin, die SC mit der Vigilantin bekannt zu machen, welche den lokalen Adel an der Nase herumführt. Nach diesem Ereignis kannst du den Nachtschwan als wiederkehrender Bösewicht nutzen, welcher die Bemühungen der SC stört, weil er glaubt, sie würden finstere Pläne verfolgen, oder aus ihr eine sympathischere Gestalt und potentielle Verbündete machen.

DER NACHTSCHWAN **HG 6**

EP 2.400

TP 56 (siehe Seite 184)

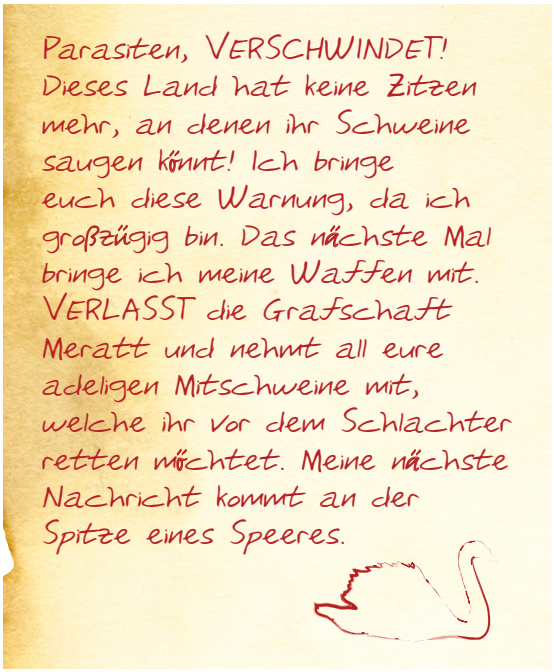
Entwicklung: Sollten die SC die Einstellung des Nachtschwans zu Hilfsbereit verändern, erlangen sie 4 Loyalitätspunkte, doch sowie Baron Okerra vernimmt, dass die Adeligen mit einer gefährlichen Anarchistin zusammenarbeiten, verschlechtert sich seine Einstellung den SC gegenüber augenblicklich um drei Schritte. Sollten die SC dagegen Baron Okerras Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, verschlechtert sich die Einstellung des Nachtschwans ihnen gegenüber sofort um drei Schritte, tun die SC doch einem Mann gegenüber schön, dem es mehr um den Buchstaben des Gesetzes geht als um Anstand und Freiheit.

EREIGNIS 6: BESUCH DER HERZOGIN (HG 8)

Das Lebende Portrait der Herzogin Veleto Losacht, dem die SC bereits während der Jubiläumsfestlichkeiten begegnen konnten, fühlt sich zu jenem SC hingezogen, mit dem sie während des Tanzes interagiert hat. Für den Rest der Feier ist sie zwar in den Kaiserlichen Gemächern eingesperrt, doch wenn die SC in Meratt unterwegs sind, entkommt sie, um ihnen einen Besuch abzustatten.

Kreaturen: Die Herzogin ist nicht bösartig, wohl aber egoistisch und verbohrt. Sie vermisst ihren abwesenden Gatten und möchte von einem attraktiven, vor Lebenskraft strotzenden Jüngling umworben werden, damit sie sich wieder lebendig fühlen kann – dies wird aber durch den Umstand erschwert, dass sie eigentlich gar nicht lebt. Selbst wenn sie höflich zurückgewiesen wird, verbirgt sich die Herzogin diskret auf dem Betony-Anwesen in den verblassten Wandmalereien, um ihrem neuen Angebeteten nah zu sein und ihn beobachten zu können. Dies gestattet ihr, Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit abzulegen, obwohl sie eigentlich gar kein Versteck und keine Deckung besitzt.

Da Veleto nur eine Kopie der ursprünglichen Herzogin ist, ist sie kein vollständiges menschliches Wesen. Sie ist



SPIELERUNTERLAGE II-I

sich zwar ihrer Gefühle und Emotionen sicher, jedoch sind diese nur oberflächlich und versagen bei näherer Untersuchung. Sie weiß z.B., dass sie ihren Gemahl Panivar liebt, kann sich aber weder daran erinnern, wo sie ihm erstmals begegnet ist, noch wie ihre Kinder heißen. Ebenso weiß sie, dass sie dem von ihr erwählten SC verfallen ist, kann aber nicht den Grund beschreiben oder was diese Leidenschaft bedeutet – und wenn man sie drängt und zu sehr nachfragt, wird sie zunehmend feindseliger.

Die Herzogin ist nicht feindselig, solange man sie nicht unhöflich behandelt. Aufgrund ihrer Neugier und Vergangenheit als Spionin stellt sie aber dennoch eine Gefahr dar. Sie wird höchstwahrscheinlich Dinge sehen und hören, welche die SC lieber geheim halten wollen. Und auch wenn sie die SC nicht sofort an ihren langweiligen Neffen verraten würde, nutzt sie das Erfahrene nur zu gern, um zu bekommen, was sie will: Aufmerksamkeit, Annehmlichkeiten, politischer Einfluss und den Schutz der SC vor ihrem Neffen, wenn er letztendlich nach ihr sucht. Herzogin Losacht wird nicht freiwillig zum Vogelsangpalast zurückkehren.

Beachte: Selbst wenn die SC Veleto in diesem Teil des Abenteuers zerstören sollten, werden sie ihr immer noch im Turm (Bereich **H32**) begegnen, da ein Lebendes Portrait über die Fähigkeit Wiederkehr verfügt.

HERZOGIN VELETO LOSACHT **HG 8**

EP 4.800

TP 91 (siehe Seite 116)

Entwicklung: Um vor den Nachstellungen der Herzogin sicher zu sein, müssen die SC sie zerstören oder auf diskrete Weise in den Vogelsangpalast und Graf Losachts Obhut zurückbringen. Können sie sie unverletzt zurückbringen oder so austricksen, dass sie aus eigener Kraft heimgeht, erlangen sie so den Respekt des Grafen und 1 Loyalitätspunkt.

Belohnung: Belohne die SC mit EP, als hätten sie Herzogin Losacht im Kampf besiegt, sofern sie mit ihr gewaltlos zurechtkommen.

EREIGNIS 7: EIN TREFFEN MIT DEM BARON

Sobald die SC 40 Loyalitätspunkte zusammengetragen haben, lädt Baron Okerra sie auf sein Anwesen ein, nennt aber nur uncharakteristisch vage Gründe. Wenn sie ankommen, verlangt er von ihnen höflich aber standhaft, dass sie ihm Gerüchte über aufrührerische Aktivitäten erklären, die ihm zu Ohren gekommen sind. Solange der Baron wenigsten Gleichgültig gestimmt ist, alarmiert er Graf Losacht nicht, besteht aber darauf, dass die SC 3 Tage lang auf seinem Anwesen verbleiben – dies verschafft jedem anwesenden SC 3 Gesellschaftsrunden, um ihn zu beeinflussen. Sollten die SC es nicht schaffen, Baron Okerras Einstellung zu Hilfsbereit zu verbessern, verpflichtet ihn seine Ehre, ihre Täuschung zu berichten. Die SC können alternativ versuchen, Baron Okerra davon zu überzeugen, dass diese Gerüchte nur skandalöses Geschwätz sind. Dies erfordert drei konkurrierende Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen die Würfe des Barons für Motiv erkennen. Sollten die SC diese Taktik nutzen und später seine Treue gewinnen, indem sie ihn Hilfsbereit stimmen, bringt ihnen dies nur 1 Loyalitätspunkt anstelle der normalen 4 Punkte aufgrund der Saat des Misstrauens, die sie gesät haben.

ÖRTLICHKEITEN IN MERATT

Die Örtlichkeiten in diesem Abschnitt entsprechen den mit Buchstaben verzeichneten Orten auf der Karte der Grafschaft Meratt im Artikel zu Meratt auf Seite 204.

A. BETONY-ANWESEN (HG 5)

Das Betony-Anwesen liegt auf einem kleinen Hügel oberhalb des nahen Dorfes Stachys. Eine gepflasterte Straße führt vom Dorf den Hügel hinauf zum Anwesen. Wenn die SC sich ihrem neuen Zuhause nähern, lies das Folgende vor:

Auf diesem kleinen Hügel steht ein schönes, wenn auch in die Jahre gekommenes Anwesen. Der Garten ist voller Dornenbüsche und dichtem Gestrüpp und Efeu kriecht die zweigeschossige Marmorfassade hinauf. Die Fensterläden des Gebäudes sind geschlossen. Ebenso ist das Haupttor verschlossen und mit einem großen, eisernen Vorhängeschloss gesichert. Ein Turm, welcher deutlich älter ist als das Haupthaus, ragt aus dem Gebäude heraus.

Die Räume des Anwesens sind zwar benannt, stehen aber weitestgehend leer. Jeder Raum ist mit edlen Merkmalen wie Fresken und Statuen geschmückt. Selbst nach einem Jahrzehnt Leerstand leckt das Dach des Herrenhauses nicht und blättern auch die Farben drinnen nicht ab. Da die verbliebenen Möbelstücke mit Decken und Planen abgedeckt wurden, sind sie relativ staubfrei. Im Wintergarten (Bereich **A15**) gedeiht sogar noch ein Rosenstock. Wenn die SC das Haus unter die Lupe nehmen und einen Fertigkeitswurf für Schätzen oder Wissen (Baukunst) gegen SG 18 ablegen, können sie feststellen, dass alles definitv gut erhalten ist, aber nicht, wer sich um das Gebäude kümmert.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Das eiserne Vorhängeschloss ist von durchschnittlicher Qualität. Die von Martella erhaltenen Dokumente beinhalten einen Schlüssel und Onora Piscum verfügt über einen Ersatzschlüssel um etwa ein Mal im Monat nach dem Rechten zu sehen und eventuelle Plünderer und Hausbesetzer zu verjagen – wobei dies kein Problem ist, da jeder in der Region weiß, dass der ruhelose Geist der Edlen Allis Betony in ihrem früheren Zuhause umgeht. Die Einheimischen erzählen gern jedem, der ihnen zuhört, von dem Geist. Der Spuk zählt auch zu den Lieblingsthemen in der Schenke. Als Kind war die junge Allis geistig nie ganz dagewesen – sie war zwar ein süßes Kind gewesen, sprach aber oft mit Leuten, die nicht anwesend waren, und legte diese Angewohnheit auch später nicht ab. Sie heiratete nie und wurde in ihren letzten zehn Lebensjahren zu einer Einsiedlerin, die allein in dem Haus lebte. Die Einheimischen hören in manchen Nächten immer noch Geräusche und sehen Lichter hinter den Fenstern, und die paar Leute, welche das Haus ausräumen wollen, wurden von unsichtbaren Händen verprügelt.

Kreaturen: Auf dem Anwesen lauern seltsame Gestalten, Allis' Geist ist aber nicht darunter. Drei Domowoi — Blunk, Nodd und Wink — leben in dem Gebäude, seit vor über eintausend Jahren der ursprüngliche Wachturm auf dem Hügel errichtet worden war. Allis freundete sich als Kind mit den äußerst zurückgezogenen, zänkischen Kreaturen an und genoß ihr Leben lang ihre Freundschaft, wobei die Hausgeister sie vor den schlechtesten Einflüssen der taldanischen Oberschicht schützten. Nach Allis' Tod gab es keine Erben, so dass die drei sich in der Pflicht sahen, das Zuhause ihrer Freundin weiterhin zu schützen, und erhielten es so gut es ihnen ohne Rohstoffe möglich war. Sie hausen in einem geheimen Raum unter dem Turm, der durch eine verborgene Tür (Wahrnehmung, SG 22) im Keller betreten werden kann.

Die drei streifen als räudige alte Katzen über das Anwesen und betrachten alle Neuankömmlinge als Plünderer. Zunächst versuchen sie, sie mit unheimlichen Geräuschen und sich bewegenden Möbeln zu verscheuchen oder Eindringlinge in Schlaf zu versetzen und dann nach draußen zu schleppen. Sollten diese Taktiken nicht funktionieren, werden sie nach einigen Tagen brutaler.

Die Domowoi sind nicht böse, verteidigen aber ihr Revier. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 23 erkennen, dass Feenwesen am Werk sind; findet man das Versteck unter dem Turm, generiert dies einen Situationsbonus von +10 auf diesen Fertigkeitswurf. Um sich mit den Feen anzufreunden, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 22 erforderlich; der SG steigt auf 27, sollten die SC oder die Domowoi bereits auf Gewalt zurückgegriffen haben, Geschenke in Form von Brot, Kleidung oder Whiskey generieren einen Situationsbonus von +5 auf diesen Wurf.

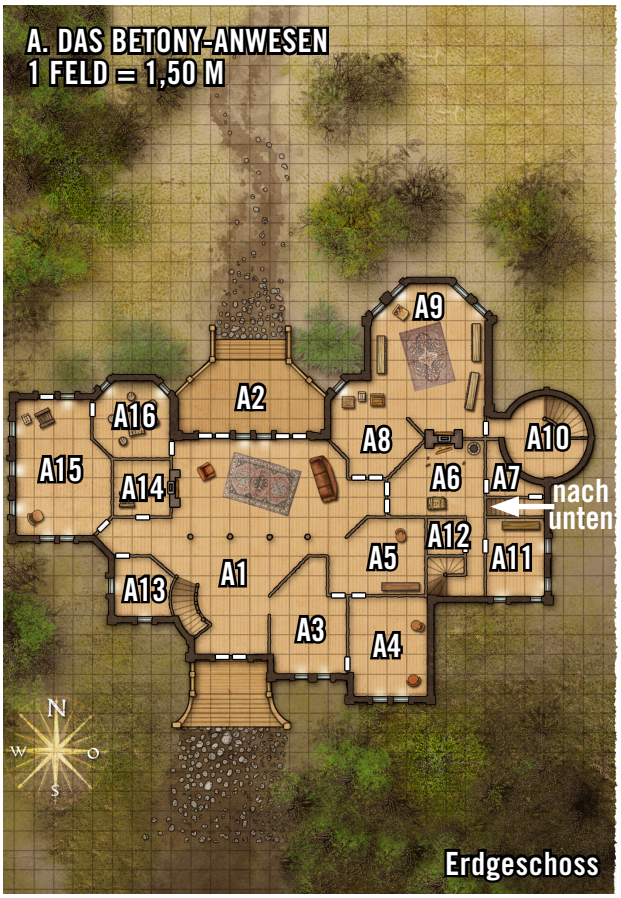
BLUNK, NODD UND WINK (3) **HG 3**

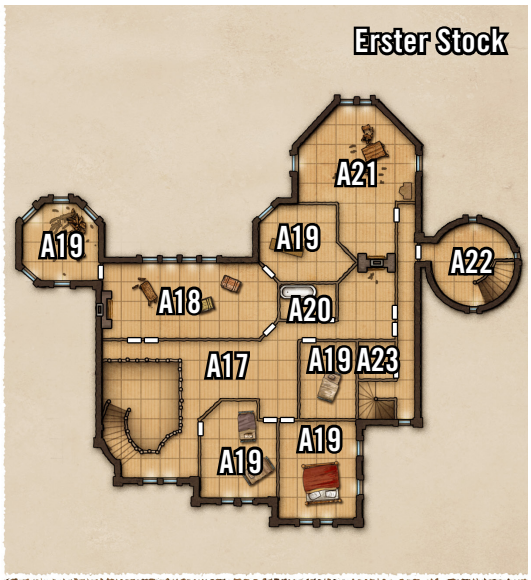
EP je 800

Domowoi (*MHB V*, S. 113)

TP je 27

Schätze: Die Domowoi verbergen seit Ewigkeiten einen legendären Schatz, den sie einst einem Boten gestohen haben: *Korianas Klinge* (siehe den Artikel zu Relikten). Sie schenken das Schwert den SC, sofern diese sich mit ihnen anfreunden; ansonsten könnten die SC es finden, wenn sie auf das geheime Versteck der Hausgeister stoßen.





Entwicklung: Freunden sich die SC mit den Domowoi an, fungieren diese weiterhin als Hausmeister und sind glücklich, wenn sie mit einer neuen Familie zusammenarbeiten können – insbesondere wenn man ihnen regelmäßig Sahne, Porridge, Süßigkeiten und Brötchen hinstellt. Sie interagieren nicht mit Fremden und schwatzen auch nicht mit ihnen, können aber den SC helfen, das Herrenhaus innerhalb eines Monats wieder auf Vordermann zu bringen, wofür sie nur Material im Wert von 500 GM benötigen. Ohne die Hilfe der Domowoi benötigen die SC für die Renovierungsarbeiten 3 Monate und 1.000 GM. Bis zum Abschluss der Renovierungen erleiden die SC einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie bei Interaktionen mit ihren adeligen Nachbarn.

Belohnung: Belohne die SC mit EP, als hätten sie die Domowoi im Kampf besiegt, wenn sie sich mit ihnen anfreunden.

B. STACHYS

Stachys ist ein ruhiges kleines Dorf, welches kurz davor steht, von der Landkarte zu verschwinden. Die Einheimischen haben seit dem Tod der Edlen Betony vor 10 Jahren keinen offiziellen Landesherrn mehr und seitdem hat sich auch niemand mehr um den Erhalt der Infrastruktur gekümmert. Ihr offizieller Tribun, Roren Piscum, ist vor 5 Jahren gestorben und seitdem schultert seine Witwe, Onora Piscum, die Bürde, ihre Nachbarn zu beschützen und zu organisieren, während sie ihre kleine Schenke führt.

Stachys beginnt mit einer Einstellung von Unfreundlich gegenüber den SC, da der Adel das Dorf praktisch im Stich gelassen hat und man nicht begierig ist, Anweisungen zu erhalten oder noch mehr Steuern zu zahlen, als man überhaupt stemmen kann. Die SC können die Einstellung der Ortschaft nicht mittels Fertigkeitswürfen für Diplomatie verbessern, sondern müssen harte Arbeit, gute Taten und örtliche Verbesserungen für sich sprechen lassen, um das Vertrauen und die Unterstützung der Einheimischen zu erlangen.

Stachys wieder aufbauen

Nach zehn Jahren der Vernachlässigung und erdrückenden Besteuerung ist Stachys nur noch ein Schatten dessen, was es sein könnte. Das Dorf benötigt umfassende – und teure – Verbesserungen, um die lokale Wirtschaft wieder auf die Beine zu bringen. Im Folgenden findest du die benötigten Verbesserungen, die jeweiligen Kosten und die Anzahl an Loyalitätspunkten, welche die SC erlangen, indem sie ein Beispiel für kompetente Führung präsentieren, sowie alle damit verbundenen Vorteile. Du kannst zulassen, dass relevante Zauber mit langfristigen Effekten wie z.B. *Holz formen*, *Pflanzenwachstum*, *Reparieren* und *Stein formen* die Kosten einiger Verbesserungen mindern können (maximal Zaubergrad x 50 GM pro Anwendung, dies kann aber höchstens die Hälfte der Kosten einer Verbesserung ersetzen). Die SC können für diese Reparaturen aus eigener Tasche bezahlen, allerdings bringen viele Begegnungen im Rahmen dieses Abenteuers Belohnungen, welche für den Wiederaufbau

des Dorfes genutzt werden können. Als „Verbessert“ ausgewiesene Verbesserungen können erst erworben werden, wenn die als „Einfach“ markierte Grundverbesserung vorliegt. Loyalitätspunkte für die Grundverbesserung und die Verbesserte Version sind jeweils kumulativ.

Sobald die SC wenigstens 10.000 GM in die Verbesserung des Dorfes gesteckt haben, beginnen die Einheimischen wirklich zu glauben, dass die SC am Allgemeinwohl interessiert sind, und verbessert sich die Einstellung des Dorfes gegenüber den SC um einen Schritt. Sowie die SC wenigstens 15.000 GM in Verbesserungen im Ort investiert haben, wächst er auch regeltechnisch wieder zu einem Dorf heran, da abgängige Bauern langsam zurückkehren (dies erhöht die Ortschaftsmodifikatoren jeweils um 1).

Gehöfte, Einfach (1.000 GM): Einfache Verbesserungen umfassen Reparaturen der Bewässerung der Felder, das Entfernen von Baumstümpfen und Ausweisen der Straßen außerhalb des Dorfes. Die SC erhalten 1 Loyalitätspunkt.

Gehöfte, Verbessert (4.000 GM): Mit mehr Geld kann die Gemeinde besseres Saatgut, Dünger und sogar magische Erneuerung des fruchtbaren Erdreiches erwerben. Die SC erhalten 3 Loyalitätspunkte.

Feste (je 2.000 GM): Feste zu besonderen Anlässen und Feiertagen sind ein leichter Weg, um Unterstützung zu erlangen und die Nachbarn zu beeindrucken, allerdings können die SC nur alle 2 Wochen ein Fest veranstalten. Ein Fest hebt die Einstellung des Dorfes gegenübern den SC auf Gleichgültig, sollte sie auf Unfreundlich gefallen sein. Laden die SC einen Adeligen ein, sie während eines Festes zu besuchen, verleiht ihnen dies einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe, um diesen Adeligen während seines Besuches zu beeinflussen. Wenn die SC wenigstens drei Feste veranstalten, erhalten sie 1 Loyalitätspunkt.

Goldschluchtbrücke (3.000 GM): Die Brücke über die Goldschlucht (siehe Bereich **P**) wieder aufzubauen, erlaubt den SC, Jabris, Moost und Neustadt schneller zu erreichen, und ermutigt den Handel. Die SC erhalten 1 Loyalitätspunkt.

Markplatz, Einfach (2.000 GM): Indem die SC den Dorfplatz pflastern, sich mit den lokalen Handwerkern und umliegenden Bauernhöfen absprechen und ein paar Boten anheuern, können sie einen Wochenmarkt einrichten, welcher mehr Geld ins Dorf bringt. Diese Verbesserung hilft Stachys, in der Selbstversorgung unabhängiger zu werden, und reduziert die Grundkosten aller künftigen Verbesserungen um 10%.

Markplatz, Verbessert (2.000 GM): Indem die SC in die Einrichtung eines eigenen Ladens im Dorf investieren, können sie neue Produkte und sogar Luxusgüter in den Ort bringen. Diese Verbesserung verschafft Stachys die Siedlungseigenschaft Wohlhabend.

Mühle (1.000 GM): Die Windmühle am Ortsrand wurde bei einem Sturm vor 20 Jahren schwer beschädigt und keiner der Einheimischen verfügt über das zur Reparatur nötige Wissen oder Geld. Wenn die SC in die Reparatur investieren, müssen die Bauern ihr Getreide nicht länger nach Pensaris zur dortigen Mühle und zurück schaffen. Die SC erhalten 1 Loyalitätspunkt.

Pumpenhaus, Einfach (1.000 GM): Wird die Pumpe mit einem einfachen, von Tieren angetriebenen Mechanismus repariert, kann der angrenzende Sumpf langsam trockengelegt werden, was Stachys Insekten- und Mehltauproblem löst. Diese Verbesserung kann erst erworben werden, nachdem die SC die dortigen Ghule eliminiert haben (siehe Bereich **C**). Die SC erhalten 1 Loyalitätspunkt.

DAS BETONY-ANWESEN

Das Anwesen verfügt über die folgenden Räume – die SC können natürlich die Nutzung beliebig verändern.

A1. Foyer
A2. Gartenveranda
A3. Malzimmer
A4. Spielzimmer
A5. Musikzimmer
A6. Küche
A7. Vorratskammer
A8. Wohnzimmer
A9. Speisezimmer
A10. Unteres Turmzimmer
A11. Dienstbotenunterkünfte
A12. Toilette
A13. Gästezimmer
A14. Bad
A15. Wintergarten
A16. Gästezimmer
A17. Oberer Flur
A18. Bibliothek
A19. Schlafzimmer
A20. Obereres Bad
A21. Schlafzimmer des Hausherrn
A22. Oberes Turmzimmer
A23. Toilette
A24. Keller
A25. Lagerraum
A26. Weinkeller
A27. Geheimraum

Pumpenhaus, Verbessert (5.000 GM): Wird die Pumpe mittels einer magischen oder ingenieurstechnischen Lösung repariert und ein regelmäßiger Fährdienst eingerichtet, verbindet dies Stachys über die Kanäle mit dem Rest der Grafschaft. Die SC können nun über die Kanäle schneller ihre Reiseziele erreichen. Die Kosten dieser Verbesserung können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Baukunst) gegen SG 20 um 2.000 GM reduziert werden; dies repräsentiert 3 Tage umfassender Arbeit. Die SC erhalten 3 Loyalitätspunkte.

Schenke (5.000 GM): Onoras Schenke ist im Grunde nur ein übergroßer Wohnraum mit festgestampftem Erdboden. Wird ein richtiges Schankgebäude errichtet, erhält Stachys damit einen öffentlichen Versammlungsraum und einen Platz zum Brauen. Diese Verbesserung verbessert automatisch Onora Piscums Einstellung gegenüber den SC um einen Schritt. Die neue Schenke könnte sogar Abenteurer anlocken. Die SC erhalten 2 Loyalitätspunkte.

Statue (1.000 GM): Sobald die SC wenigstens 10.000 GM in Verbesserungen des Dorfes investiert haben, können sie auf dem Dorfplatz eine Statue errichten, um die lokale Kultur, den lokalen Adel oder sich selbst zu ehren. Entscheiden sie sich für die lokale Kultur, erhalten sie 1 Loyalitätspunkt. Entscheiden sie sich für den lokalen Adel, erhalten sie einen Ausrüstungsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Beeinflussen der Adeligen der Grafschaft. Sollten sie sich lieber selbst ehren, wird die Statue zu einer kleinen Touristenattraktion und steigt die Verfügbarkeit im Dorf um 10%.

Tempel, Einfach (4.000 GM): In Stachys gibt es einen kleinen Schrein zu Ehren Abadars, Erastils, Iomedaes und Schelyns. Mit teuren Baumaßnahmen kann der Schrein in einen Tempel eines dieser Götter umgewandelt werden. Diese Verbesserung verschafft den SC die kostenlose Heilung durch einen Kleriker der 1. Stufe, wenn sie sich im Dorf befinden. Die SC erhalten 2 Loyalitätspunkte.

Tempel, Verbessert (10.000 GM): Mit einem geweihten Altar, einer umfangreichen Bibliothek und wohltätigen Infrastruktur erhält Stachys einen der hübschesten Tempel in der Region, welcher kostenlose Bildung, Nahrung und

Unterkunft für Einheimische bietet. Dies verschafft den SC kostenlosen Zugang zu den zauberkundigen Dienstleistungen eines Klerikers der 3. Stufe, während sie sich im Dorf befinden. Ferner steigt Zauberei um 1, da erfahrenere Kleriker aus benachbarten Gemeinden zu Besuch kommen. Die SC erhalten 2 Loyalitätspunkte.

Verbesserung der Infrastruktur, Einfach (1.000 GM): Reparaturen von Schlaglöchern, Begradigung der Straßen, Fassadenanstriche und Dachreparaturen verbessern die Lebensqualität und locken Besucher an. Die SC erhalten 1 Loyalitätspunkt.

Verbesserung der Infrastruktur, Verbessert (4.000 GM): Wird mehr Geld in den Ort investiert, kann Stachys die Abfallentsorgung renovieren, neue Gehwege bauen und neue Gebäude errichten. Die SC erhalten 3 Loyalitätspunkte.

Entwicklung: Wenn die SC die Einstellung des Dorfes zu Freundlich verbessern können, erlangen sie 1 Loyalitätspunkt und die Einheimischen helfen ihnen gern aus. Dies erlaubt den SC Fertigkeitswürfe für Beruf (Bäcker, Bauer, Fahrzeuglenker, Fallensteller, Fischer, Gärtner, Gerber, Hebamme, Holzfäller, Koch, Kräuterkundiger, Lastenträger, Müller, Schäfer, Schlachter, Schreiber oder Stallmeister), Handwerk (Bögen, Lederarbeiten, Schneiderarbeiten, Schuhe, Steinmetzarbeiten, Stoffe, Tischlerarbeiten, Töpferarbeiten oder Waffen) und Wissen (Baukunst, Geographie, Geschichte, Lokales, Natur oder Religion) mit einem Gesamtbonus von +8 abzulegen, selbst wenn sie keine Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit besitzen. SC können mit diesen geborgten Fertigkeitswürfen kein Geld für eine Woche Arbeit verdienen. Sollten die SC die Einstellung des Dorfes zu Hilfsbereit verbessern, erhalten sie 2 zusätzliche Loyalitätspunkte.

C. STACHYS-PUMPENHAUS

Der Stachysarmkanal wurde ursprünglich vor 1.200 Jahren angelegt und mit einer Grundwasserpumpe ausgestattet, um den hiesigen Sumpf in Ackerland zu verwandeln. Die magisch betriebene Pumpe arbeitete über eintausend Jahre lang und half den Einheimischen, ihr Auskommen zu haben. Dann stellte sie die Arbeit ein. Die Einheimischen ersetzten sie mit einem einfacheren, von Ochsen angetriebenen Mechanismus. Schließlich aber funktionierte gar nichts mehr und dieses Mal gab es in der Grafschaft niemanden mehr, der die Pumpe hätte reparieren können. Im Laufe der letzten 20 Jahre kehrte der Sumpf zurück, welcher die Bauern zwang, das Land aufzugeben und auch einen Friedhof verschlang, der auf einer Erhebung angelegt gewesen war. Zu diesem Friedhof gehörte auch die Gruft der Sandarisfamilie, welche vor den Betonys über die Baronie geherrscht hatte. Dabei wurden die Schutzzauber ausgelöscht, welche die ruhelose Marjori Sandaris in ihrem Grab gehalten hatten. Dank Marjoris Hunger haust im Sumpf nun eine kleine Ghulpopulation, welche das alte Pumpenhaus als ihr „Herrenhaus“ für sich beanspruchen. Jeder dieser Ghule ist von Marjoris Selbsthass und Bedarf erfüllt, sich vor der Welt zu verstecken. Sie verbringen Monate am Stück in Starre im Sumpf eingesunken und werden nur aktiv, wenn sie Passanten fressen können. Die Bewohner von Stachys wissen, dass ein Monster ihr altes Pumpenhaus besetzt hält und sie von selbst rudimentären Reparaturen abhält, doch da die Ghule sich nur zeigen, wenn sie in der Überzahl sind, weiß niemand genau, was dort lauert.

Sumpfland und seichte, stagnante Teiche umgeben das Pumpenhaus 3 Kilometer weit in jede Richtung. Im Wasser liegen die aufgedunsenen, faulenden Kadaver von Vieh, welches sich auf das Gelände verirrt hat, feststeckte und ertrank. Zu Fuß benötigt man von Stachys zum Pumpenhaus 7 Stunden, für Pferde und andere Reittiere ist das Gelände ungeeignet. Die Einheimischen haben ein paar kiellose, 3 m x 4,50 m Barken, die sie zum Reisen oder Fischen nutzen und den SC leihen, sofern das Dorf ihnen gegenüber wenigstens Gleichgültig eingestellt ist – mit einer Barke benötigen die SC nur 2 Stunden, um das Pumpenhaus zu erreichen.

Du findest die Karte des Pumpenhauses auf Seite 95.

C1. Pumpenhausumgebung (HG 4 oder 6)

Lies das Folgende vor, wenn die SC sich dem Pumpenhaus nähern:

Ein standfestes Steingebäude steht auf dem Wallabsatz zwischen einem algenbedeckten Sumpf und dem stagnanten Wasser des Kanals. Eine lange Schleuse könnte früher zu einer Mühle gehört haben. Ein steingepflasterter Gehweg führt um den Südteil des Gebäudes herum. Das schiefergedeckte Dach ist fast völlig mit Moos bewachsen.

Das Sumpfwasser an der Südseite des Pumpenhauses ist nur etwa 1,20 m tief. Der Streifen zwischen Sumpf und Kanal ist ein Feuchtgebiet, das als Schwieriges Gelände zählt. Das Deck einer Barke ist dagegen normales Gelände und behindert die Bewegung eines SC nicht. Das Kanalwasser nördlich des Walles ist 3 m tief. Die Türen des Pumpenhauses sind längst verrottet.

Kreaturen: Der Fäulnisgestank lockt manchmal Otyughenlarven aus der Kanalisation unter Losachtar an. Die meisten kleinen Otyughen sterben, doch einer war anpassungsfähig genug, um zu überleben. Die Ghule tolerieren ihn als eine Art Wachhund und füttern ihn mit Resten von Vorbeikommenden oder Fischen aus dem Kanal. Die Bewohner von Stachys wissen dagegen nur, dass eine Kreatur im Wasser lebt, die sie „den Laurer“ getauft haben, sie haben keine Ahnung, worum es sich dabei handelt oder dass die Ghule das Wesen füttern.

Nachts hat der Laurer Gesellschaft von drei Ghulen, welche entweder im Kanalbett graben oder geistlos durch den Sumpf waten. Laurer wie Ghule verbringen die meiste Zeit unter Wasser und bleiben im schlammigen Wasser verborgen, sollten sie merken, dass sich jemand nähert. Die Ghule schlüpfen bei Sonnenaufgang wieder ins Pumpenhaus hinein und kommen tagsüber nur heraus, sollten die SC außergewöhnlichen Lärm bei ihrer Ankunft dort machen.

DER LAURER **HG 4**

EP 1.200

Otyughenvariante (*MHB*, S. 205)

N Große Aberration

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 17 (–1 Größe, +8 Natürlich)

TP 39 (6W8+12)

REF +2, **WIL** +6, **ZÄH** +3

Immunitäten Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss +7 (1W8+4 plus Krankheit), 2 Tentakel +3 (1W6+2 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Kadaver speien

TAKTIK

Im Kampf Der Laurer ist recht geistlos und verwöhnt. Er greift jeden Eindringling an und nutzt seine Fähigkeit Kadaver speien erst, wenn er unter 20 TP reduziert wird.
Moral Der Laurer kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 13, **IN** 5, **WE** 13, **CH** 6
GAB +4; **KMB** +9 (Ringkampf +13); **KMV** 19
Talente Abhärtung, Wachsamkeit, Waffenfokus (Tentakel)
Fertigkeiten Akrobatik +0 (Springen –4), Heimlichkeit +2 (unter Wasser +10), Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit unter Wasser +8
Sprachen Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kadaver speien (AF) Der Laurer kann einen 6 m-Kegel aus verwesendem Fleisch und Knochenstücken ausspeien. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält die Kreatur für 1W4 Runden den Zustand Übelkeit. Ferner wird ein Rettungswurf gegen das Ghulfieber (*MHB*, S. 125) des Laurers fällig, als wäre die Kreatur vom Otyughen gebissen worden.
Krankheit (ÜF) Der Bissangriff des Laurers bringt Kreaturen mit Ghulfieber in Kontakt, als wäre das Ziel von einem Ghul gebissen worden.

GHULE (0 ODER 3) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB*, S. 125)

Schätze: Der Laurer sucht auf dem nahen überschwemmten Friedhof nach Nahrung und glänzenden Schätzen. Manchmal wühlt er sich auch durch den Kanal. Auf diese Weise hat er einige seltsame Schätze gefunden, die er in einer Nische neben der Treppe des Pumpenhauses verwahrt (Wahrnehmung, SG 16). Der Hort umfasst 17 PM, 33 GM, eine gravierte silberne Puderdose (Wert 250 GM), eine diamantbesetzte Platinhalskette (Wert 850 GM), einen Dreizack [Meisterarbeit], eine *Geschosse anziehende Tartsche +1*, einen *Ring der Sprungkraft*, zwei Einheiten *Öl: Gegenstand verbergen* und einen *Stab: Schutz vor Bösem* (5 Ladungen).

C2. Brunnenkammer (HG 4 oder 6)

Dieser große Raum enthielt früher Material und Ersatzteile, um die Pumpe zu reparieren und den Brunnen zu reinigen, allerdings ist alles mittlerweile verrottet.

Der Brunnenschacht in der nordöstlichen Ecke führt 18 m bis ins Grundwasser, allerdings ist das Wasser darin stagniert und stinkt. Der Pumpmechanismus wurde ganz klar für ein Seil modifiziert, das früher durch eine kleine Öffnung in der Wand geführt worden war; gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Beruf (Fahrzeuglenker) oder Wissen (Baukunst), erkennt er, dass die Pumpe so modifiziert worden war, dass Tiere als Kraftquelle zum Einsatz kamen.

STACHYS

Sowie die SC ins Betony-Anwesen einziehen, sind sie für die Gemeinde Stachys verantwortlich. Das vernachlässigte kleine Dorf kommt ohne offizielle Führung oder Erhalt der Infrastruktur mehr schlecht als recht über die Runden, während die Bewohner langsam abwandern. Die folgenden Spielwerte repräsentieren Stachys zu Beginn dieses Kapitels. Von den SC vorgenommene Verbesserungen können verschiedene Aspekte verbessern, besondere Eigenschaften hinzufügen, die Art der Regierung verändern oder ein Bevölkerungswachstum herbeiführen.

STACHYS
N Nest
Gesellschaft –2; **Gesetz** –2; **Korruption** –2; **Verbrechen** –2; **Wirtschaft** –6; **Wissen** +0
Eigenschaften Heruntergekommen
Gefahr –5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie (Tribunin Piscum)
Einwohner 66 (48 Menschen, 7 Halb-Elfen, 6 Halblinge, 1 Halb-Ork, 4 weitere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Ehrentribunin Onora Piscum (NG Halb-Elfische Expertin 4/Kriegerin 1)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 100 GM; **Kaufkraft** 500 GM; **Zauberei** —
Gegenstände, Schwache 1W6

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Heruntergekommen: Die Vernachlässigung des Ortes durch die Obrigkeit macht die Einheimischen apathisch. (*Wirtschaft -4; halbiere Verfügbarkeit und Kaufkraft, keine Zauberei verfügbar*) Sowie die SC eine Verbesserung der Gehöfte und eine Verbesserung der Infrastruktur vorgenommen und die Mühle repariert haben, wird dieser Nachteil gestrichen.

Kreaturen: Die meisten Ghule des Pumpenhauses ruhen tagsüber in dieser klammen Kammer und stiller Starre voller Selbstverachtung. Kampfgeräusche hier wecken die Gesichtslose Königin (siehe Bereich **C3**) aus ihrem eigenen Schlummer, so dass sie sich dem Kampf nach 5 Runden anschließt.

GHULE (3 ODER 6) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB*, S. 125)

Schätze: Als Marjori Sandaris sich aus ihrer zuvor geschützten Gruft erhob, trug sie noch monatelang ihren gesegneten Speer, *Gottesdorn*, mit sich, auch wenn der Kontakt ihr Fleisch verbrannte. In einem Anfall aus Elend und Schmerz schleuderte sie schließlich den Speer in den Brunnen, wo er heute noch 18 m unter der Wasseroberfläche im Schlamm steckt. Um den schlammigen Boden des Brunnens zu erreichen, sind Fertigkeitswürfe für Schwimmen nötig. Um den Speer in der Dunkelheit zu finden, ist ein

Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich. Wer im Wasser des Brunnens schwimmt, ehe das Pumpenhaus repariert wurde, muss jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen; misslingt dieser Rettungswurf, steckt man sich mit Schmutzfieber an. *Gottesdorn* ist ein *Heiliger Speer +1*.

C3. Pumpenkammer

Ein großer arkaner Mechanismus füllt den Gutteil dieser Kammer – dies sind die Überreste einer uralten magischen Maschine, wie sie oft während Taldors Blütezeit gebaut wurden für gewöhnliche Zwecke wie Wartungsarbeiten an Kanälen. Die Gerätschaft steht seit einem Jahrhundert still und viele ihrer wertvollen Komponenten wurden entfernt, so dass umfangreiche Mittel und Spezialkenntnisse erforderlich sind, um sie jemals reparieren (oder alternativ mit einem mechanischen Äquivalent ersetzen) zu können.

Das kleine Büro im Norden wurde früher von jenem Beamten genutzt, der für die lokale Wartung des Kanals zuständig war, indem er über durchfahrende Schiffe Buch führte, kleinere Arbeiten selbst vornahm und größere Reparaturen bei seinen Vorgesetzten erbat. Heute dient es als Unterschlupf für die Gesichtslose Königin, welche es mit verrottender Vegetation und den wassergetränkten Überresten ihres Sarges ausgelegt hat. An die Wände hat sie mehrfach das Heilige Symbol Araznis gemalt, der einstigen Heroldin Arodens.

Kreaturen: Marjori Sandaris wurde während des Kreuzzuges des Lichts mit Ghulfieber verflucht und erlag der Krankheit, ehe sie nach Hause zurückkehrte. Auf ihrer eigenen Beerdigung erhob sie sich als heißhungrige Untote und fiel über ihre Verwandtschaft her. Ein Vetter, welcher dem Arodenklerus angehörte, hielt sie auf, indem er ihr mit heiligem Licht das Gesicht vom Schädel brannte. Die verfluchte Abart des Ghulfiebers, unter dem die Edle Sandaris litt, gestattete ihr aber keine Ruhe und sie erhob sich zum nächsten Neumond erneut. Ihre Familie versiegelte ihren Sarg schließlich mit Schutzzaubern und Segnungen verschiedener guter Götter, um die Kriegsheldin in gesegnetem Vergessen zu halten. Dieser Friede währte eintausend Jahre, bis die Überschwemmung diese Schutzmaßnahmen fort wusch und verrotten ließ. Und Marjori, welche sich nun die Gesichtslose Königin nannte, erhob sich wieder, um nun das Moor heimzusuchen.

In ihr existiert noch genug ihres einstigen Glaubens, dass sie lieber im Exil verweilt, als auf die rechtschaffenen Bürger von Stachys Jagd zu machen, allerdings kann sie ihren Heißhunger nicht kontrollieren, wenn sie sich in Gegenwart von Fleisch befindet. Sie sehnt sich nach dem endgültigen, wahren Tod, doch bisher ist die Berührung des Wispernden Tyrannen stärker als der besänftigende Zug des Flusses der Seelen.

Kampflärm in diesem Raum weckt jeden in Bereich **C2** schlummernden Ghul, welcher sich nach 5 Runden dem Kampf anschließt.

DIE GESICHTSLOSE KÖNIGIN **HG 5**

EP 1.600

Weiblicher Grul-Ex-Paladin 4 (*MHB*, S. 125)

RB Mittelgroße Untote

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

Aura Gestank (3 m, SG 16, 1W6+4 Minuten)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 14 (+6 GE, +4 Natürlich)

TP 65 (6 TW; 2W8+4W10+34)

REF +7, **WIL** +13, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +11 (1W6+4 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +11 (1W6+4 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Lähmung (1W4+1 Runden, SG 16)

TAKTIK

Im Kampf Die meisten von Marjoris Paladinfähigkeiten funktionieren nicht mehr und sie kämpft eher wie ein verletztes Tier, indem sie mit Klauen und Reißzähnen angreift.

Moral Marjori kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 23, **KO** —, **IN** 15, **WE** 22, **CH** 21

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 25

Talente Gesinnung fokussieren, Waffenfinesse, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Beruf (Bibliothekar) +12, Diplomatie +9, Heimlichkeit +13, Klettern +9, Schwimmen +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel) +8, Wissen (Religion) +8

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Halblingisch

Ausrüstung silbernes achatbesetztes Heiliges Symbol der Arazni (Wert 250 GM)

Entwicklung: Selbst wenn die Gesichtslose Königin getötet wird, erhebt sie sich unter dem nächsten Neumond wieder, außer sie wird verbrannt, vollständig in Stücke gehackt oder in geweihtem Boden bestattet. Sollten die SC mit ihrem Heiligen Symbol nach Stachys zurückkehren und berichten, dass sie sie endgültig zur Ruhe gelegt haben, erhalten sie 2 Loyalitätspunkte.

C4. Wall

Durch diesen seichten Graben wurde Wasser in den Kanal gepumpt. Zudem diente er einst dem Betreiben verschiedener Mühlen im nahen Dorf.

D. DER BETTLERWALD (HG 7)

Auch wenn der offizielle Name dieses Waldes „Grottenschratwald“ ist aufgrund der einst dort hausenden Kreaturen, bezeichnen die meisten Einheimischen diesen alten Eichenforst als Bettlerwald, bietet er den Armen doch Obdach und Nahrung. Außerdem kann man von dort aus leicht den nahen Hellweg nach Oppara erreichen, so dass die Verzweifelten Handelsgüter an Durchreisende verkaufen können. Der lokale Adel betrachtet den Wald und seine Bewohner als Plage, aber nicht als ausreichend peinlich, um die Ressourcen zu verschwenden, welche erforderlich wären, um sie auszuradieren – zudem sind die Bewohner Meister darin sich zu verbergen, haben sie doch kaum permanente Habe oder Heime, die man zerstören könnte. Ritter Gal Gusairn entsendet immer wieder ein paar Soldaten, welche den Marktplatz am Straßenrand zerstören sollen, den die Bettler immer wieder aufbauen; die Soldaten erbeuten dabei Güter und Münzen, doch alles Weitere würde die Unterstützung der Barone Telus und Okerra erfordern, die beide kein Interesse zeigen.

Wie bereits erwähnt, funktioniert diese Gemeinschaft effektiv wie der Marktplatz eines Dorfes. Die meisten gewöhnlichen Güter (keine Luxusgüter) werden zu 10% über Markt-

preis verkauft, doch sollten die SC mit normaler Kleidung, Nahrungsmitteln, Werkzeugen oder anderen Dingen des alltäglichen Bedarfs als Tauschwaren bezahlen, senken die Waldbewohner ihre Preise auf 10% unter dem Marktpreis. Die meisten Dinge wurden von ihnen zusammengeflickt, gegen Dienstleistungen wie Reparaturen oder Auskünfte von Reisenden ertauscht oder stammen aus Wagenladungen, die aufgrund schlechter Witterung, Rad- und Achsenbrüchen oder geringer Gewinnaussichten am Straßenrand zurückgelassen wurden. Die Waldbewohner betätigen sich nur sehr selten als Banditen, da sie wissen, dass dies den ansonsten neutralen Baron Okerra zum Eingreifen zwingen würde.

Kreaturen: Der Bettlerwald hat etwa 25 permanente Bewohner, die hauptsächlich rund um den Bärenteich am Nordende in Höhlen, Zelten und Baumhäusern leben. Hinzu kommen weitere 25 Personen ohne Wohnsitz im Wald, die zu jeder Zeit anwesend sind. Die meisten von ihnen sind Bürgerliche und Experten, welche beim ersten Anzeichen von Ärger die Flucht ergreifen. Die Verteidiger dieser Gemeinschaft sind die Vier Gesellen, Verbannte aus Andoran, die sich zusammengetan haben, um in der taldanischen Wildnis ein einfaches Leben zu führen. Gurta Drescher war eine Apothetekin in Triela, deren verborgener Glaube an Norgorber ans Licht kam, als man sie des Mordes bezichtigte. Sie floh mit ihrer Adoptivschwester, der Unruhestifterin Ginni. Kaum hatten sie die Grenze überquert, freundeten sie sich rasch mit einem Geschwisterpaar an, den Grenzhütern Malifort und Nani Meisterschütz, die sich stark auf ihren Posten langweilten. Keiner der vier hatte vorgehabt, zu einem Anführer zu werden, andererseits waren sie nicht bereit, hungrige Flüchtlinge auf der Straße sterben zu lassen.

Sie (insbesondere Gurta) begegnen gutgekleideten Fremden distanziert und misstrauisch und beobachten Händler lieber aus der Ferne, statt sich ihnen zu nähern.

Die Vier Gesellen sind streng antiautoritär und nicht bereit, den SC zu helfen, selbst wenn sie sich als Feinde von Graf Losacht zu erkennen geben – in ihren Augen ist eine Prinzessin ebenso übel wie ein Graf. Die Gesetzlosen erklären sich nur dann bereit, den SC zu helfen, wenn diese ihnen den Kopf von Losachts oberstem Vollstrecker, Ritter Gal Gusairn, bringen und ihnen Amnestie für das Überschreiten der Grenze und alle bisherigen Verbrechen garantieren. Letzteres erfordert einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25, um Prinzessin Eutropia zu überzeugen, dem nachzukommen, oder einen Wurf für Bluffen gegen SG 25 gegen jeden der Vier Gesellen, um ihnen zu versichern, dass die Prinzessin mitspielt.

GURTA DRESCHER **HG 5**
EP 1.600
Rebellischer Priester (*WKO,* S. 87)
TP 49

GINNI **HG 3**
EP 800
Halblinglangfinger (*WKO,* S. 85)
TP 29

MALIFORT UND NANI MEISTERSCHÜTZ (2) **HG 2**
EP je 600
Gesetzloser Bogenschütze (*WKO,* S. 84)
TP je 27

PERSONAPHASEN

Im Verlauf des zweiten Teils sollten die SC insgesamt acht Personaphasen erhalten, um ihren Ruf aufzubauen und eigene Agenten zu rekrutieren. Diese Zeit kann von dir nach Belieben aufgeteilt werden, wobei das Abenteuer grob von einer Personaphase pro Woche ausgeht, da die SC auch Zeit zum Heilen, Studieren, Reisen und Herstellen von Gegenständen benötigen, statt pausenlos ins Abenteuer auszuziehen.

Die SC können zudem ihre Agenten in Meratt mit den folgenden neuen Operationen beauftragen:

Dorforganisation (Charme, Opferbereitschaft): Deine Agenten rühren am Stolz der Dorfbewohner, so dass die Einwohner von Stachys sich am Wiederaufbau beteiligen. Lege einen Operationswurf ab, um das Zehnfache deines Ergebnisses an Kapital in Goldmünzen zu generieren, welches nur für Verbesserungen am Dorf genutzt werden kann.

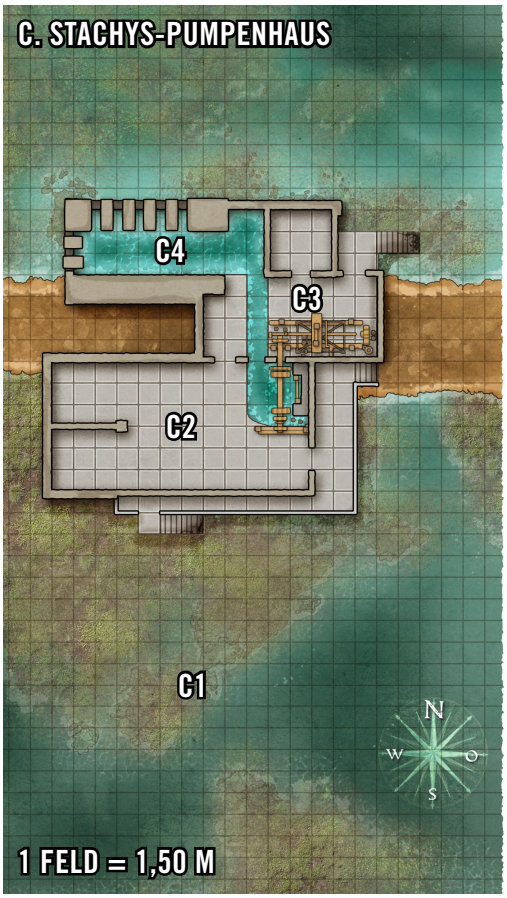
Herumfragen (Genie, Heldenmut): Deine Agenten bringen auf subtile Weise in Erfahrung, was gerichtet werden muss und wo man Ressourcen finden könnte. Mit einem Operationswurf gegen SG 15 erhältst du die Wahl zwischen einem Hinweis zu einer möglichen Mission und der Option, einen zufällig verfügbaren magischen Gegenstand in einem Ort bis zum Beginn deiner nächsten Personaphase neu auszuwürfeln.

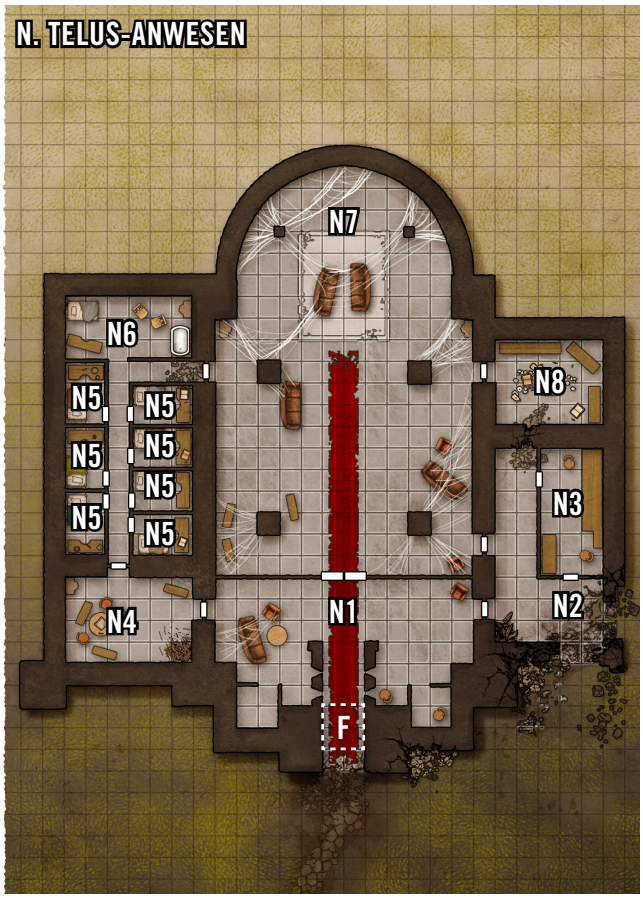
Infiltration (Klugheit, List): Agenten im Personal eines Adeligen berichten über dessen Einstellung und Angewohnheiten. Du kannst als Teil eines Einschätzenwurfes gegen den fraglichen Adeligen statt eines Fertigkeitswurfes einen Operationswurf ablegen.

Schätze: Die meisten Waren der Waldbewohner sind einfache Handelsgüter statt wertvoller Luxusgüter oder magischer Gegenstände. Was sie zur Seite geschafft haben, liegt in Höhlen versteckt oder wurde in Ölzeug eingewickelt vergraben. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 Handelswaren im Wert von 500 GM finden; übertrifft der Wurf den SG um 10 oder mehr, findet er stattdessen Güter im Wert von 1.500 GM. Diese Verstecke sind das Doppelte wert, wenn man sie zur Verbesserung des Dorfes nutzt.

Auf den Kopf jedes der Vier Gesellen ist ein Kopfgeld von 1.500 GM ausgesetzt.

Entwicklung: Die SC haben hinsichtlich des Bettlerwaldes mehrere Optionen. Sie können ihn ohne Konsequenzen ignorieren. Sollten sie mit einer gewissen Regelmäßigkeit mit den Waldbewohnern Handel treiben (insbesondere wenn sie in Stachys oder Losachtar Alltagsgüter erwerben, um sie gegen spezialisiertere Güter im Bettlerwald einzutauschen), ziehen sie so den Zorn Graf Losachts auf sich – in diesem Fall verschlechtert sich seine Einstellung um einen Schritt und kommt Ritter Gal Gusairn zu einem außerplanmäßigen Besuch vorbei. Sollten die SC stattdessen verkleidet den Wald besuchen, löst dies einen Überfall durch Ritter Gusairn und eine Handvoll Soldaten aus, welche das Ansteigen der Aktivitäten im Wald bemerkt haben. Ebenso könnten die SC aber auch den Wald angreifen und sich seinen Verteidigern stellen, um Graf Losachts Gunst zu erlangen. Ein einfacher Überfall unterbricht den Straßenmarkt für eine





Woche, wirkt aber amateurhaft, ist letztendlich ineffektiv und verleiht keine Boni. Nur mit dem Tod der Vier Gesellen löst sich die Gemeinschaft der Waldbewohner auf; können die SC Graf Losacht Beweise für den Tod der Anführer bringen, erhalten sie 1 automatischen Erfolg zur Verbesserung seiner Einstellung pro abgeliefertem Kopf, verlieren zugleich aber 1 Loyalitätpunkt pro Totem.

Falls die SC stattdessen ein Bündnis mit den Vier Gesellen eingehen, indem sie Ritter Gusairn neutralisieren, können sie die Gemeinschaft davon überzeugen, für eine Weile abzutauchen, so dass die SC die Vorteile für das Töten der Vier Gesellen erlangen können, ohne dabei Loyalitätspunkte zu verlieren. Die Vier Gesellen werden ihre Anhänger zwar nicht in Gefahr bringen, indem sie sie in einen Kampf zerren, werden die SC aber beim Angriff auf den Vogelsangpalast unterstützen, was den SC einerseits 3 zusätzliche Loyalitätspunkte einbringt, andererseits aber auch dazu führt, dass der Palast deutlich stärker geplündert wird als ohne diese Unterstützung.

Belohnung: Belohne die SC mit EP, als hätten sie die Vier Gesellen im Kampf besiegt, wenn sie mit ihnen stattdessen ein Bündnis schließen.

E. PENSARIS

Das produktive kleine Dorf Pensaris lebt hauptsächlich von der Ziegenhaltung, der Fischerei im Pensarissee und der Gewinnung von Salz aus der 4,5 km südwestlich gelegenen Mineralquelle. Es versorgt im Grunde die Grafschaft und jenseits der Grenzen liegende Ortschaften mit gesalzenem Fisch und Fleisch für den Winter. Dank des relativen Reichtums konnten sich hier spezialisierte Handwerker niederlassen wie Bootsbauer und Holzschnitzer, welche die Fischerei unterstützen. Als nächster Nachbar von Stachys und dem Anwesen der SC ist der hiesige Baron Okerra zudem jener Nachbar, den man am leichtesten besuchen und beeinflussen kann. Baron Nicolaus Okerras Anwesen ist eine kleine, aber gemütliche Zitadelle oberhalb des Dorfes.

F. PENSARISSEE (HG 5)

Mit 18 km Länge und fast 3 km Breite ist der Pensarissee das größte Gewässer in der Grafschaft und für die Region zudem ungewöhnlich tief – im Zentrum beträgt die Tiefe gut 60 m. Barsche und Forellen gibt es im Überfluss, dazu kommen eingewanderte Seewölfe. Das praktisch unzugängliche Ostufer besteht fast ausschließlich aus steilen Steinhängen. Wie jeder See ab einer gewissen Größe ist auch der Pensarissee Handlungsort zahlloser Anglerlateingeschichten. Am häufigsten reden die Fischer vom General, einem großen Seewolf, der ihnen seit einhundert Jahren durch die Netze geht (Seewölfe sind Fische der Kategorie Wels und werden auch als Katzenfische bezeichnet). Kehrt ein Fischer nicht von der Arbeit heim, sagt man, „der General rekrutiere wieder“. Eine beliebte Geschichte behauptet sogar, der Fisch hätte eines Sommers vor 50 Jahren sogar die Vergnügungsbarke einer zu Besuch weilenden Herzogin versenkt (Varianten der Geschichte besagen, der Fisch sei ein Trunkenbold und auf den Wein an Bord ausgewesen oder er wäre von der Schönheit der jungen Herzogin fasziniert gewesen).

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Wer diese wahre Bestie fangen und an Land vorführen kann, der wird sicherlich zu einer lokalen Legende.

Die Fischerei auf dem See erfordert Baron Okerras Genehmigung und gilt ansonsten als Wilderei. Der Baron vergibt seine Erlaubnis aber großzügig, solange niemand damit ein großes Gewerbe aufziehen will. Hinsichtlich der Otter im See ist er dagegen weniger gewillt, die Jagd oder das Fallenstellen zu erlauben, da er diese Tiere insgeheim mag.

Kreaturen: Die Berichte über die Größe des Generals variieren zwischen 1,80 m und 3 m Länge. Dabei entspricht dies definitiv nicht der Realität, ist der General doch satte 6 m lang! Der gewaltige Fisch nährt sich regelmäßig von Rotwild, Ottern und sogar zuweilen Fischern, ist aber faul und verbringt oft Wochen am Stück im Schlamm des Seegrundes eingegraben. Um den General aufzuspüren, ist eine Kombination aus fünf erfolgreichen Fertigkeitswürfen erforderlich, wobei hierzu auf eine bestimmte Fertigkeit nur ein Mal pro Woche gewürfelt werden kann: Beruf (Fischer; SG 13), Mit Tieren umgehen (SG 22), Schwimmen (SG 20), Überlebenskunst (SG 20), Wahrnehmung (SG 25), Wissen (Lokales; SG 17) oder Wissen (Natur; SG 15). Nach dem fünften Erfolg lokalisieren die SC einen der Lieblingsorte, an denen der General auf Beute lauert: einen tiefen, schmalen Kanal zwischen den östlichen Klippen. Um ihn nun auch noch an den Haken zu bekommen, ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Fischer) gegen SG 17 erforderlich, wobei jeder Wurf 1 Stunde Angeln repräsentiert; der Fertigkeitswurf kann ungeübt erfolgen. Dies holt den General aber nicht aus dem Wasser und an Land, sondern macht ihn nur auf seine Verfolger aufmerksam und weckt seine Neugier und seinen Hunger!

DER GENERAL **HG 5**

EP 1.600

N Großes Tier (Aquatisch)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 18 (–1 Größe, +2 GE, +9 Natürlich)

TP 59 (7W8+28)

REF +9, **WIL** +5, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+12 plus Ergreifen), 2 Flossen +7 (1W4+6/19–20)

Besondere Angriffe Verschlingen (2W6+8 Wuchtschaden, RK 14, 5 TP)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 1, **WE** 13, **CH** 2

GAB +5; **KMB** +14 (Ringkampf +18); **KMV** 26 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Schwimmen +16, Wahrnehmung +11

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fieser Fisch (AF) Der General ist ein ungewöhnlich sturer Fisch und hatte in seinen 200 Lebensjahren wiederholt Kontakt zu Druidenmagie. Er erhält einen Bonus von +5 auf Willenswürfe gegen göttliche Magie.

Stachel (AF) Bestätigt der General einen Kritischen Treffer mit einem Flossenangriff, so spießt er sein Ziel auf und injiziert ihm ein schmerzhaftes Gift. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 zu; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es aufgrund der Schmerzen für 1W6 Minuten den Zustand Kränkelnd.

Schätze: Die Geschichte, dass der General die Vergnügungsbarke einer Adeligen zum Kentern gebracht hat, ist überraschend genau. In 24 m Tiefe können die SC in seinem Jagdrevier die Überreste des einst schönen Schiffes finden – sofern der Katzenfisch noch lebt, erweist er sich aber als sehr besitzergreifend und will sich nicht von seinem Schatz trennen.

In den schlammbedeckten Trümmern findet man vier Flaschen Blutbeerenschnaps (Wert je 100 GM), einen mit Rubinen und Saphiren besetzten Ehering (Wert 1.000 GM) und einen Satz *Illusionskarten* in einer Schachtel aus Teakholz (die Schachtel ist nach all den Jahren im Wasser verzogener Müll, während die Karten in gutem Zustand, wenn auch leicht fleckig sind).

Entwicklung: Sollten die SC tatsächlich den General finden und erlegen, werden sie zu lokalen Legenden und erhalten 1 Loyalitätspunkt.

G. LAUCHLEINSEE (HG 6 UND HG 6)

Der Lauchleinsee ist seicht und voller Frösche und Wasserpflanzen, was ihn zu einem idealen Zuhause für alle Arten von Wasservögeln macht. Das Seeufer war zudem einst die Heimat eines aktiven Feenhofes, als der Rand des Verdurawaldes noch 150 km weiter südlich lag. Am Ufer steht immer noch ein Steinkreis, welchen die Einheimischen im Laufe der Jahre abwechselnd gefürchtet und mit romantischen Geschichten in Verbindung gebracht und einerseits für Heiratsanträge und Hochzeiten, aber auch für furchtbare Riten genutzt haben. Heute heißt es, der See werde von einem rastlosen Geist heimgesucht, den viele der Einheimischen mit dem Nachtschwan gleichsetzen.

Kreaturen: Ein lokaler Mythos, der oft in Schenken erzählt wird, behauptet, ein längst toter Herzog hätte seine junge Frau im Lauchleinsee ertränkt, nachdem er sie beim Steinkreis geehelicht hatte. Der zornige Geist der Jungfer kehrte ein Jahr später als Schwan zurück, welcher sich bei Mondlicht in eine Frau verwandeln konnte, um Rache an ihrem Gatten zu nehmen. Der Herzog hielt sie gesättigt und gebunden, indem er 6 Phiolen Heiliges Wasser jeden Sommer an ihrem Todestag in den See goss – diese Tradition wurde beibehalten, bis Bartelby Losacht Vogt der Grafschaft wurde – und nun rächt sich die ruhelose, ertränkte Jungfrau von Lauchlein als der furchtbare Nachtschwan.

Die Weiheit ist nicht minder seltsam als das Märchen: Der Lauchleinsee ist die Heimat einer übernatürlichen Schwänin namens Atratus, jedoch ist sie kein rachsüchtiges Opfer sondern eine gnadenlose Kriegerin, welche beim See zurückblieb, nachdem sich ihr Feenhof angesichts der näherkommenden Taldaner zurückgezogen hatte. Sie bewahrt den See standhaft als wilden Ort und vertreibt oder vernichtet jeden Sterblichen, welcher am See Veränderungen vornehmen will. Sie betrachtet den nahen Hellweg nach Oppara als Affront, allerdings haben die Vögte der Grafschaft jahrelang ihren Zorn mit Geschenken besänftigt. Bartelby betrachtete die Tradition jedoch als Verschwendung und entschied sich, eine magisch gestärkte Ockergallerte freizusetzen, welche die uralte Hüterin fressen sollte. Atratus konnte den Schlick bisher nicht töten und richtet ihre Wut stattdessen auf Bartelby und den nahen Hellweg. Viele ihrer Angriffe werden dem Nachtschwan zugeschrieben.

Die SC könnten Atratus begegnen, wenn sie ihnen auf dem Hellweg nach Oppara auflauert oder sie sie beim See suchen, weil sie sie für den wahren Nachtschwan halten. Die Schwanenjungfer ist Gesprächen gegenüber zwar aufgeschlossen, momentan aber eher in einer „erst schießen, dann fragen"-Stimmung. Sie glaubt, dass jeder – insbesondere die einheimischen Adeligen – ihr ans Leben wollen, und brüllt daher zornig, welche Verbrechen man bereits begangen hätte, während sie Zauber wirkt oder Pfeile verschießt. Atratus besitzt eine Anfangseinstellung von Feindselig, doch sollten die SC sie wenigstens Gleichgültig stimmen können, erklärt sie die Gründe für ihren Zorn und dass sie niemals die Dörfer der Menschen betrete. Sollten die SC zuerst auf die Ockergallerte stoßen und diese töten, nähert sich Atratus ihnen gesprächsbereit.

ATRATUS

Die von Bartelby freigesetzte Ockergallerte haust im nördlichen „Haken" des Sees, wo sie Vögel und Fische frisst und diesen Teil des einst prächtigen Gewässers in einen verdreckten Sumpf verwandelt. Sollte sie nicht bald zerstört werden, dürfte ihre Gegenwart auch den Rest des Sees in einem Jahr in eine unfruchtbare Ödnis verwandelt haben.

ATRATUS **HG 6**
EP 2.400
Schwanenjungfer (*MHB IV*, S. 222)
TP 55

VERBESSERTE OCKERGALLERTE **HG 6**
EP 2.400
TP 75 (*MHB*, S. 200, 295)

Schätze: Sollten die SC sich mit Atratus verbünden, belohnt sie sie mit einem Schatz, den sie vor einigen Jahren Wilderern abgenommen hat: ein seltsames Sammelsurium aus mechanischen Einzelteilen, Ölen und Werkzeugen. Diese Güter können in Losachtar für 1.000 GM verkauft oder für diverse Verbesserungen des Dorfes verwendet werden (in diesem Fall haben sie einen Wert von 3.000 GM).

Sollten sie zudem auch die Ockergallerte töten, belohnt die Schwanenjungfer sie mit einem weiteren Schatz, den sie vor vielen Jahrhunderten von einem Liebhaber erhalten hat: die *Subtile Maske* (siehe Seite 202). Sie kennt die Geschichte der Maske nicht, nur dass sie einst „von einem Sänger, dessen Stimme Könige zum Weinen und Berge zum Einstürzen" gebracht hätte getragen wurde.

Entwicklung: Wenn die SC sich mit Atratus verbünden, erhalten sie 1 Loyalitätspunkt.

Belohnung: Sofern die SC sich friedfertig mit Atratus einigen und ihren See verteidigen, belohne sie mit EP, als hätten sie die Schwanenjungfer im Kampf besiegt.

H. VOGELSANGPALAST

Graf Losachts Palast steht den SC während ihres Aufenthalts in der Grafschaft offen. Als lokale Tribune von Stachys und Landgrafen des Kanalseitenarms haben sie das Recht, ein Mal im Monat eine Audienz beim Grafen erbitten zu können. Sollte der Graf den SC gegenüber Unfreundlich oder Gleichgültig gestimmt sein, müssen sie eine formelle Anfrage per Boten machen, welcher 1W6 Tage später zugestimmt wird. Sollte der Graf Freundlich oder Hilfsbereit gestimmt sein, können sie nach Belieben vorbeikommen. Die Regeln für den Besuch des Palastes während des restlichen Abenteuers entsprechen weitestgehend denselben, die schon im Rahmen des Tangarenjubiläums präsentiert wurden.

Du findest die vollständigen Einzelheiten zum Vogelsangpalast im dritten Teil des Abenteuers.

I. LOSACHTAR

Das am Ufer des Staviansee gelegene und nach der Losachtfamilie benannte Dorf Losachtar ist die größte Ortschaft in der Grafschaft Meratt. Es gibt hier verschiedene Handwerkszweige beginnend mit Holzbearbeitung und Braukunst bis zu Handel und Schmiedehandwerk. In Losachtar liegt zudem der größte Tempel der Grafschaft – die Große Bank des Abadar, welcher die **Edle Erzbankierin Paril** (RN Menschliche Klerikerin des

Abadar 7) vorsteht. Egal ob die SC die Dienstleistungen eines Zauberkundigen oder Bankiers benötigen, der Edlen ist es wichtig, sich neuen lokalen Adeligen vorzustellen. Sie will sich aber auch nach zwei ihrer Akotlythen erkundigen, die anscheinend im Südteil der Grafschaft verschwunden sind. Sie hat die Akolythen Mise und Maladus vor fast 2 Wochen ausgeschickt, um nachzusehen, warum man nichts mehr aus Jambis hört. Die beiden haben sich seitdem nicht zurückgemeldet, sie weiß aber, dass sie den südlichen Hellweg genommen hatten, um unterwegs einige Bücher in Stachys abzuliefern. Nachfragen in Stachys ergeben, dass die Akolythen in Onoras Schenke ihre Bücher abgegeben, dort übernachtet und für zwei Mahlzeiten bezahlt haben und dann weitergezogen sind. Die beiden sollen westwärts gereist sein zur alten Brücke an der Goldschlucht (siehe Bereich **P**). Die Edle Paril verspricht eine große Belohnung in Form von Abadars Gunst, falls die SC ihre Akolythen finden können.

Kreaturen: Lucretzia Marthane — der Nachtschwan — lebt als landlose Adelige getarnt in Loschachtar, welche wie der Cousin des Grafen, Titus, von Bartelbys Großzügigkeit lebt. Ihre Angriffe auf den einheimischen Adel passieren größtenteils in und um Losachtar und auf den mit dem Dorf verbundenen Hellwegen. Dank ihrer Ausbildung als Vigilantin ist Marthane äußerst schwierig aufzufinden, doch sollten die SC eigene Tarnidentitäten neben ihren offenbar heroischen Identitäten aufrechterhalten, wendet sich der Nachtschwan schließlich an sie in der Hoffnung, in ihnen Verbündete gegen den Adel der Nation zu finden. Sollte es zu einer Kontaktaufnahme kommen, haben die SC 1 Gesellschaftsrunde pro Woche, um den Nachtschwan zu überreden, sie zu unterstützen; sie müssen allerdings einen ziemlichen Drahtseilakt unternehmen, wenn sie zugleich den antiautoritären Nachtschwan und den seiner Ehre verpflichteten Traditionalisten Baron Okerra als Verbündete halten wollen – ihre beiden wahrscheinlichsten Verbündeten bei ihrer Arbeit.

Die SC und der Nachtschwan besitzen mehrere gemeinsame Ziele, wollen doch beide die Losachts für ihre Taten zur Rechenschaft ziehen. Der Nachtschwan ist dieser Philosophie aber noch stärker verpflichtet – von galter Idealen beeinflusst, hofft sie, die ganze taldanische Regierung unterminieren zu können und den gesamten Adel in die Knie zu zwingen, ganz wie es Taldors nördlichster Satellitenstaat getan hat. Sollte der Nachtschwan erfahren, dass die SC Prinzessin Eutropia dienen – insbesondere wenn sie dies von einem der Losachts erfährt -, verschlechtert sich ihre Einstellung sofort um einen Schritt.

Die Spielwerte des Nachtschwans findest du in der NSC-Galerie; ihre gesellschaftlichen Spielwerte dagegen wären:

NACHTSCHWAN

CN Menschliche Vigilantin 7

Hintergrund Lucretzia wurde in eine reiche Familie hineingeboren und von den besten Lehrern unterwiesen. Dennoch fühlte sie sich mehr von einer romantischen Version der Philosophien des nahen Galts angezogen. Sie ist davon überzeugt zu wissen, was für andere am besten ist. Als Verbündete wie als Gegnerin ist sie dickschädelig und neigt zum direkten Handeln.

BESCHREIBUNG

Aussehen In ihrer Gesellschaftlichen Identität ist Lucretzia dürr und blass — fast kränklich — und geht leicht wankend. Als Nachtschwan ist sie dagegen leichtfüßig und behände und bewegt sich bedacht und elegant. Ihr langes, platinblondes Haar ist fest zusammengebunden – tagsüber zu einem Dutt und in ihrer Vigilanten-Identität zu einem peitschenden Zopf.

Persönlichkeit In ihrer Gesellschaftlichen Identität ist Lucretzia zurückgezogen und unterwürfig — beinahe unsichtbar —, als Nachtschwan dagegen bombastisch, selbstbewusst und stur. Sie ist nicht nur von der Rechtschaffenheit ihres Zieles, sondern auch von ihren Taktiken absolut überzeugt. Außer man geht es sehr, sehr sorgfältig an, betrachtet sie alles als fehlende Treue, was nicht ihren Ansichten entspricht.

Ziel Als Anarchistin strebt der Nachtschwan nach dem Ende aller politischen Strukturen und der völligen Selbstbestimmung innerhalb der Grenzen Taldors, ist aber auch zufrieden, wenn alle Adeligen ein blutiges Ende nehmen.

Fertigkeiten Bluffen +8 (als Lucretzia +12), Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Motiv erkennen +7 (als Lucretzia +1)

BEURTEILEN

Vorurteile Der Nachtschwan hasst Adelige und ihre Diener (–2), verspürt aber sofortige Zuneigung gegenüber jedem, der gegen Korruption und Missbrauch vorgeht (+2).

Stärken (Motiv erkennen SG 16) Lucretzia hasst jeden, der andeutet, sie wüsste nicht, was sie tut, oder was andere benötigen – egal ob dies stimmt oder nicht.

Schwächen (Motiv erkennen oder Wissen [Geographie, Geschichte] SG 16) Lucretzia schätzt die galter Geschichte und die Schriften der galter Philosophen sehr, so dass man sie beeindrucken kann, wenn man neue Ideen und Gedanken mit revolutionärem Bezug vertritt.

EINFLUSS

Ausgangseinstellung Gleichgültig. Der Nachtschwan ist hinsichtlich Neulingen neugierig aber zurückhaltend und wachsam.

Einflusswürfe (Motiv erkennen oder Wissen [Lokales] SG 16) Beruf (Bibliothekar) oder Wissen (Geschichte) SG 16; Akrobatik, Verkleiden oder Wissen (Adel) SG 21; Bluffen oder Diplomatie SG 26

Benötigte Erfolge Um Lucretzias Einstellung zu verbessern, benötigen die SC 5 erfolgreiche Einflusswürfe.

Speziell Lucretzias Einstellung gegenüber den SC verschlechtert sich augenblicklich um einen Schritt, sollte sie erfahren, dass die SC Eutropia an die Macht bringen wollen, außer die SC konnten sie bereits Hilfsbereit stimmen und bei ihr so einen vorsichtigen Optimismus wecken, dass das System reformiert werden könnte. Sollten die SC Baron Okerras Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, verschlechtert sich Lucretzias Einstellung sofort um drei Schritte.

Vorteil Sollten die SC Lucretzias Einstellung zu Freundlich verbessern, erhalten sie 2 Loyalitätspunkte. Können sie ihre Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, bringt ihnen dies 2 zusätzliche Loyalitätspunkte.

Belohnung Belohne die SC mit 1.200 EP, wenn sie Lucretzias Einstellung zu Freundlich verbessern können, und mit zusätzlichen 1.200 EP, wenn sie sie Hilfsbereit stimmen können.

Schätze: Sofern die SC wenigstens einen ihrer Akolyten retten, übergibt ihnen die Edle Paril als Belohnung einen vollaufgeladenen *Stab: Mittelschwere Wunden heilen.*

J. SOTTO (HG 4 UND HG 5)

Diese Ortschaft besteht im Grunde nur aus einem Dutzend Häusern, Scheunen und Hühnerställen rund um den Dorfbrunnen. Eine ungepflasterte Straße windet sich südwärts nach Voinaris. Die Einwohner sind stur und auf ihre Unabhängigkeit bedacht – sie zahlen ihre Steuern, wollen

ansonsten mit dem Rest der Grafschaft aber nichts zu tun haben. Von außen wirkt dieses Nest wie eine beschauliche kleine Gemeinde am Waldesrand, dessen Bewohner von der Landwirtschaft, der Ziegenhaltung und der Forstwirtschaft leben. Unter dieser Tünche befindet sich allerdings ein belagerter Ort: Sotto hatte schon immer mit den Wölfen des Verdurawaldes zu kämpfen und in nahezu jedem Haus gibt es ein paar Wolfstrophäen und fast jeder Wintermantel besteht aus Wolfsfell.

Besucht ein SC den Ort und legt einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 15 ab, bemerkt er, dass die Einheimischen offenbar etwas verbergen. Ein Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen oder Wissen (Natur) enthüllt, dass die Ziegen ungewöhnlich schreckhaft sind.

Kreaturen: Sottos Wolfsjägertradition hat einen Worg namens Halmasch tief beleidigt, welcher im letzten Frühling sein Revier in die Region verlegt hat. Statt aber die arroganten Dörfler einfach aufzufressen, entschied er sich stattdessen, sie Respekt zu lehren. Er riss der größten Wolfsjägerin von Sotto das Herz aus dem Leib und vertilgte sie über 3 Tage hinweg langsam mit Haut, Haar und Knochen neben dem Dorfbrunnen. Nun schickt er jeden Monat bei Vollmond drei seiner Wölfe ins Dorf, die jeder eine Ziege holen sollen. Für jede Ziege, die ihnen nicht freiwillig übergeben wird, holen sich die Wölfe stattdessen ein Kind. Zu Beginn war die Lage noch erträglich, doch inzwischen sind die Ziegenherden recht ausgedünnt. Dennoch weigern sich die Einheimischen, um Hilfe zu bitten – zum Teil sind sie zu stur, hauptsächlich befürchten sie aber die Rache von Halmaschs Rudel. Die Ältesten sind sich einig, dass – sofern man gehorsam ist – Halmasch letztendlich weiterziehen wird, sowie es keine Ziegen mehr gibt, auch wenn sie nicht wirklich wissen, wie sie ohne die Herden den Winter überleben wollen.

Sollten die SC ermitteln, können sie beobachten, wie die Ältesten drei verängstigte Ziegen aus dem Ort führen und den drei ankommenden Wölfen übergeben. Falls sich die SC einmischen, greifen die Wölfe an. Ein Wolf versucht zu fliehen, wenn er unter 4 TP reduziert wird; sollte nur noch ein Wolf übrig sein, ergreift er ebenfalls die Flucht.

WÖLFE (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB*, S. 278)

Jede von den SC ausgehende Gewalt überzeugt Halmasch, dass die fetten Zeiten vorbei sind und es nun soweit ist, das Dorf auszulöschen. Er greift mit zweien seiner Wölfe 1 Woche später an, außer die SC folgen den Spuren zum Wolfsbau (Überlebenskunst, SG 24).

Jeder Wolf, der der ersten Konfrontation mit den SC entkommen konnte, ist ebenfalls bei Halmaschs Überfall oder im Wolfsbau zugegen.

HALMASCH **HG 3**
EP 800
Verbesserter Worg (*MHB*, S. 279, 295)
TP 34

WÖLFE (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB*, S. 278)

Schätze: Halmaschs Bau enthält die Besitztümer von Amallah, der sottoer Wolfsjägerin, die er gefressen hat; darunter sind ein zerbrochener Langbogen, ein Kettenhemd [Meisterarbeit], 13 *Pfeile des Verderbens (Tiere)* und eine verwitterte silberne Halskette mit einem Falkenanhänger (Wert 150 GM). Sofern die SC die Wölfe getötet haben, ohne dass Bewohner Sottos zu Tode gekommen sind, bitten die Ältesten die SC, nach dem nächsten Vollmond zurückzukommen; dann übergeben sie ihnen einen *Umhang des Jägers*[ARK], den sie aus Halmaschs Pelz und Zähnen angefertigt haben.

Entwicklung: Sollten die SC nur das erste Wolfstrio bekämpfen und dann Sotto unverteidigt lassen, wird der Ort ausgelöscht und verliert die Gruppe 1W4 Loyalitätspunkte, da die Einheimischen wispern, sie hätten alles nur schlimmer gemacht. Sollten sie dagegen Halmasch töten, erlangen sie Sottos Bewunderung und Unterstützung in Form von 2 Loyalitätspunkten.

K. VOINARIS

Das Herz von Baronin Voinums Reich ist nach dem Namen der Adelsfamilie benannt und hat eine lange Tradition des Militärdienstes – viele Soldaten der Grafschaft stammen aus diesem verschlafenen Dorf. Nähert man sich Voinaris nimmt man aus jeder Richtung schon in noch kilometerweiter Entfernung den Geruch von Wein und Essig wahr, lebt der Ort doch von der Herstellung dieser Waren.

Das Voinum-Anwesen liegt 4,5 Kilometer außerhalb des Ortes und verfügt über einen der umfangreichsten Weinkeller Taldors mit jahrhundertealten Flaschen und geheimen Räumen, in denen diverse Rezepte, Weine und Hefesorten aus ganz Avistan und von anderen Kontinenten lagern. Baronin Voinum beherbergt die SC gern, wann immer sie vorbeikommen, solange diese weder sie noch ihr stolzes kleines Dorf beleidigen. Sowie die SC 10 Loyalitätspunkte zusammengetragen haben, hat die Baronin allerdings die Motive und Ziele der SC durchschaut. Sie ist eine Veteranin hinsichtlich taldanischer Politik und Winkelzüge und auch wenn sie zuweilen etwas Irreführendes sagt oder für unangenehme Umstände sorgt, um die SC schwitzen zu sehen, hat sie nicht vor, sie an die Losachts zu verraten. Unter den Losachts ist die Grafschaft in ihren Augen einfach nur langweilig und auch wenn sie es nicht offen sagen wird, unterstützt sie Prinzessin Eutropias Bemühungen den Thron zu erlangen.

L. MOOST

Das Dorf Moost ist um das Krabbe-Anwesen herum gewachsen. Hauptsächlich diente es zunächst den Bedürfnissen der Familie und pflegte die umfangreichen Moosbeerenmoore, ist mittlerweile aber zu einer gedeihenden kleinen Gemeinde herangewachsen, die nur noch teilweise von der Unterstützung der Adelsfamilie abhängig ist.

Wie Freifrau Krabbe lebt das Dorf regelrecht vom Klatsch und Tratsch, so dass die SC hier einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Informationen über die Grafschaft sammeln erhalten. Das Lieblingsthema der Bürger ist die junge Sepsinia Krabbe und ihre eventuellen romantischen Zukunftsaussichten. Da der Wohlstand und die Zukunft des Dorfes mit dem Fortbestand der Familie verbunden sind, möchte man sehr gern sehen, dass sie alsbald heiratet und die Linie fortführt (und so ein ähnliches Schicksal abwendet, wie es dem Haus Betany und Stachys widerfahren ist).

Das Krabbe-Anwesen

Freifrau Krabbe ist hocherfreut, die SC zu Gast zu haben, wann immer diese vorbeikommen, und überschlägt sich regelrecht, damit sie sich wie zu Hause fühlen. Insbesondere lässt sie die verschiedenen Desserts, Weine und Soßen auftischen, welche die familieneigenen Moosbeerenmoore hervorbringen. Ebenso berichtet sie gern die Neuigkeiten, welche sie von Familienmitgliedern in Cassomir und Yanmass erfahren hat – auf diese Weise könntest du den SC Informationen zu Martellas Taten und Fortschritten zukommen lassen oder künftiges Geschehen aus Kapitel 3 andeuten. Sie verfügt zudem über eine Sammlung von Brettspielen. Sofern sie vom Kommen der SC im Voraus informiert wird, lädt sie zudem Schüler aus Moosts Konservatorium ein, damit sie zur Unterhaltung der SC aufspielen. Kurz, Parthena tut alles in ihrer Kraft stehende, um Besucher willkommen zu heißen – insbesondere jene, die Sepsinia aus ihrer Trübsal reißen könnten.

Während des Tangarenjubiläums weigerte sich die Freifrau zwar, sich darüber zu unterhalten, jedoch macht sie sich große Sorgen um ihre in sich gekehrte Tochter. Sepsinias Verehrer, Opilio, hat sich vor einem Jahr das Leben genommen und auch wenn das Mädchen den Schock zu Beginn scheinbar gut verarbeitete, verließen sie schließlich Freude und Leidenschaft und sind seitdem nicht zurückgekehrt. Sie wandert nur noch umher, starrt aus den Fenstern und liest stundenlang in Büchern, die sie ganz willkürlich aus den Regalen zieht. Die einst vielversprechende Malerin zeigt kein Interesse mehr an Kunst oder Schönheit und sollte man sie nach einem beliebigen Thema fragen, so seufzt sie nur und bittet, alleingelassen zu werden. Sie ist zwar höflich genug, ihrer Mutter Gesellschaft zu leisten, während diese Gäste unterhält, bleibt aber in sich zurückgezogen. Sie zeigt nur dann eine Reaktion, wenn die SC nach dem Heckenlabyrinth oder ihrem verstorbenen Verlobten fragen, weigert sich aber, über beides zu reden. Man kann ihr Leiden zwar als schwere Depression einstufen, doch die Wahrheit ist weitaus finsterer als ein gebrochenes Herz wegen einer verlorenen Liebe. Opilio, ein talentierter, selbstbewusster Schüler am Moostkonservatorium, liebte Sepsinia zwar aus ganzem Herzen, doch diese konnte den arroganten, verwöhnten Jüngling nicht ausstehen. Seine Liebe wurde zu Verachtung aufgrund der Zurückweisung, selbst während ihre Eltern weiterhin versuchten, sie zusammenzubringen. Nach einigen Wochen fiel er im Garten über Sepsinia her. Aus Angst, sein Ruf und seine Zukunft würden leiden, sollte Sepsinia den Angriff berichten, nahm er sich das Leben. Sepsinia wusste nicht, wie sie seinen trauernden Eltern die Verbrechen ihres Sohnes enthüllen sollte, doch diese Geheimnisse waren nicht das einzige, was sie fortan heimsuchen sollte: Stiller, glühender Hass band den Geist des Ablehnung nicht gewohnten Opilio an die Welt der Lebenden und sein Herz erwachte zum Unleben als ein seltener, spinnenartiger Untoter, der als Liebeskummer bezeichnet wird. Opilio kehrte in jenen Garten zurück, wo er Sepsinia Gewalt angetan hatte, und verwandelte das Heckenlabyrinth der Krabbes in einen schattigen Irrgarten, in dem er sich verbergen konnte. Nun ruft er jede Nacht Sepsinia zu sich, zieht sie in den Garten und nutzt seinen Verfluchten Biss, um ihr alle Lebenslust zu rauben. Er hofft, so ihre Zukunft zu zerstören, ganz wie sie in seinen Augen die seine zerstört hat, und sie vielleicht sogar in den Selbstmord treiben zu können, auf dass sie auf ewig aneinander als hasserfüllte, untote Abscheulichkeiten gebunden werden.

Der Biss des Liebeskummers ist subtil, so dass die SC wohl erst verstehen, was vor sich geht, wenn sie nachts über das Anwesen streifen und sehen, wie Sepsinia in den Garten und das überwucherte Heckenlabyrinth wankt.

PERSÖNLICHE SIEGE

Viele der Taten der SC in diesem Abenteuer sind große, heroische Gesten, welche Leben verändern, allerdings machen oft auch kleine Dinge einen Unterschied. Bei ihren Reisen können die SC u.a. die folgenden vier einfachen Begegnungen haben – du kannst sie nutzen, um das Geschehen farbiger zu gestalten, doch sollten die SC mit Freundlichkeit, Ritterlichkeit oder Großzügigkeit reagieren, so erhalten sie für jede Begegnung 1 Loyalitätspunkt. Ferner können diese Begegnungen genutzt werden, um andere komplizierter zu gestalten, welche zu einfach verlaufen, insbesondere da die einheimischen Adeligen es als drollig und schrullig oder bizarr bis absonderlich oder gar als ekelhaft und widerwärtig betrachten, den Armen zu helfen.

Bruder gegen Bruder: Zwei Brüder, Tabo und Tumnus, streiten erst lautstark über den Erwerb eines Kalbes und gehen dann aufeinander los. Um die beiden Männer voneinander zu trennen, ist entweder ein Kampfmanöverwurf gegen SG 15 oder ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 18 erforderlich. Um ihren Streit beizulegen, ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Bauer, Händler), Mit Tieren umgehen oder Schätzen nötig.

Hungriger Veteran: Die SC begegnen einem schmutzigen, hungrigen Einbeinigen namens Borget, welcher in der Taldanischen Phalanx gedient, dort sein Bein verloren hat und nach seiner Heimkehr feststellen musste, dass der Hof seiner Familie wegen ausstehender Steuerzahlungen beschlagnahmt worden war. Er bittet um ein paar Münzen oder eine warme Mahlzeit; dies würde ihm aber nur für den Moment helfen. Falls die SC ihm langfristig helfen wollen, würde ein neuer Hof 2.000 GM kosten, alternativ können sie auch herumfragen und ihm mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 eine gute Arbeit verschaffen.

Verirrtes Kind: Das Schluchzen und Wimmern eines jungen Mädchens namens Trinnia weckt die Aufmerksamkeit der SC. Um das panische Kind zu beruhigen, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 18 erforderlich, es weiß aber nur, dass die Namen seiner Eltern „Mami“ und „Mama“ sind. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln oder für Wissen (Lokales) gegen SG 17 kann man ihre ebenso hysterischen Eltern auffinden – ein Bäckerpaar aus Voinaris, welches häufig unterwegs ist und gedacht hat, seine geliebte Tochter wäre endlich alt genug, sich ihnen anzuschließen, ohne auf eigene Faust loszuziehen.

Werdende Mutter: Die SC treffen auf ein junges Paar — Calia und Dratus — am Straßenrand. Eigentlich hatten sie gehofft, den Tempel in Losachtar zu erreichen, ehe bei Calia die Wehen einsetzen. Doch sind sie praktisch mitten im Nirgendwo gestrandet und das Baby ist unterwegs. Um bei der Geburt zu helfen, ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Hebamme) gegen SG 12 oder für Heilkunde gegen SG 17 nötig. Um Dratus zu beruhigen, damit er nicht wie ein kopfloses Huhn durch die Gegend läuft und vielleicht alles schlimmer macht, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 17 erforderlich.

Krabbe-Irrgarten (HG 5)

Das Heckenlabyrinth hinter dem Krabbe-Anwesen war früher ein regionales Wunderwerk, wird nun aber seit einem

Jahr vernachlässigt – die Gärtner scheinen irgendwie nie Zeit zu haben, sich um den Irrgarten zu kümmern.

Im Zentrum steht ein malerischer, von Rosen überwucherter Pavillon, in dem die Freifrau Krabbe früher gern mit Gästen gesessen hat. Heute ist das Labyrinth aber voller Dornensträucher und Unkraut und hängt ein kalter Nebel über ihm, welcher nie zu schwinden scheint. Sepsinia hat keine Mühe, das Picknick aus verrottender Nahrung und Leichen zu finden, welches Opilio für sie jede Nacht im Zentrum des Labyrinths veranstaltet, doch wer ihr folgt, muss sich belebten Ranken und in Veränderung befindlichen Illusionen stellen.

Um das Zentrum des Labyrinths zu finden, ist eine Kombination aus fünf erfolgreichen Würfen erforderlich: Kampfmanöverwurf (SG 15), Klettern (SG 20), Überlebenskunst (SG 18), Wahrnehmung (SG 18), Wissen (Baukunst; SG 18), Wissen (Natur; SG 20), Zauberkunde (SG 22) oder Willen (SG 15); ein fliegender Tiergefährte, Vertrauter oder anderer Führer verleiht den SC einen Situationsbonus von +2 auf diese Würfe. Jede Art Wurf kann nur ein Mal genutzt werden und ein Fehlschlag bedeutet, dass die SC versehentlich das Labyrinth verlassen und von vorn beginnen müssen. Die SC können drei Anläufe wagen, ehe Sepsinia (gesund, aber ohne Erinnerungen an ihre nächtlichen Aktivitäten) in ihr Bett zurückkehrt – und Opilio in den alten Kaninchenbau zurückhuscht, der ihm als Versteck dient.

Kreaturen: So die SC das Zentrum erreichen, sehen sie die gräuliche Parodie eines romantischen Picknicks, bei dem die umherhuschenden Überreste Opilios umgeben von den Leichen jener Gärtner, welche das Versteck des Liebeskummers aufräumen wollten, Sepsinia kalten Tee und schimmelbedeckte Kekse anbieten. Sepsinia steht unter den Effekten starker Zauber der Kategorien Illusionen und Verzauberung und erinnert sich an die furchtbare nächtliche Szene bestenfalls in Form von Albträumen. Sollten die SC das Picknick stören, belebt Opilio die drei Leichen und huscht dann umher, um abwechselnd die Eindringlinge anzugreifen und auf sie Zauber zu wirken.

OPILIO **HG 4**
EP 1.200
Liebeskummer (*MHB VI*, S. 182)
TP 37

ZOMBIES (3) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 12 (*MHB*, S. 287)

Schätze: Opilio hat einige Schmuckstücke als „Liebesbeweise" für Sepsinia zusammengetragen und um den Pavillon verteilt: einen Perlenring (Wert 100 GM), eine Harfe aus purpurnem Herzholz [Meisterarbeit] (Wert 350 GM), ein Paar *Rüstungsarmschienen* +2 und eine Flasche mit einem *Liebeselixier*. Der Liebeskummer wollte den Trank eigentlich nutzen, um Sepsinia zu zwingen, ihm zu verfallen, konnte aber ironischerweise den Verschluss nicht öffnen. Eine noch größere Ironie dürfte der Umstand sein, dass das *Liebeselixier* zu den wenigen Dingen gehört, welche den Apathie verursachenden Biss eines Liebeskummers heilen können.

Entwicklung: Sollte Opilio zerstört werden, verblasst seine Kontrolle über Sepsinia und kann er sie nicht länger missbrauchen, allerdings bleibt sie apathisch, bis der Fluch auf magische Weise aufgehoben wird. Wenn die SC es auch schaffen, den Zynischen Biss aufzuheben, erlangt Sepsinia langsam ihren Lebenswillen zurück. Tiefe mentale Narben werden noch jahrelang zurückbleiben, doch schon binnen Tagen erlangt sie ihre Persönlichkeit zurück, wenn auch weitaus sarkastischer und süffisanter als zuvor.

Freifrau Krabbe ist entsetzt zu erfahren, was sich unmittelbar unter ihrer Nase abgespielt hat, und den SC für die Rettung ihrer Tochter unendlich dankbar. Sie bietet daran interessierten SC die Adoption in ihr Haus an, stellt aber klar, dass sie angesichts der jüngsten Ereignisse derzeit keinen Gemahl mehr für ihre Tochter sucht. Ihre Einstellung gegenüber den SC verbessert sich um einen Schritt und eine Woche später schickt sie eine kleine Gruppe aus Gärtnern, Bediensteten und Holzarbeitern nach Stachys, um den SC bei Reparaturen am Dorf zu helfen – diese Hilfe besitzt einen Gegenwert von 5.000 GM, die nur für Verbesserungen am Ort genutzt werden können.

Belohnung: Sollten die SC Sepsinia vom Fluch des Liebeskummers heilen, so belohne sie mit zusätzlichen 1.200 EP.

M. RUINEN VON JAMBIS (HG 5)

Dieser einst wohlhabende Marktflecken wurde von seinen Bewohnern verlassen, nachdem Baron Telus' Fluch das lokale Oberhaupt verzehrt und die Wirtschaft zerstört hat. Einige sind nordwärts nach Moost oder Voinum gezogen, während andere sich im Süden niedergelassen und Neustadt gegründet haben. Zurückgeblieben sind nur mittlerweile windschiefe Gebäude und in den Ecken wie Herbstlaub zusammengekommene, bleiche Knochen, die nicht alle von Tieren stammen.

Kreaturen: Baron Telus' Räuber nutzen die Dorfruinen zuweilen als Lager, meiden meistens aber die alternden Gebäude, hausen dort doch nun Riesenspinnen. Dutzende handgroße, springende Spinnen huschen wie Ratten durch die Schatten und nagen Fleisch von zurückgelassenen Knochen, machen um Humanoide aber einen weiten Bogen. Die wahre Gefahr geht von zwei Riesigen Schwarzen Witwen aus, welche durch die Ruinen schleichen und Matten aus klebrigen Netzfäden auf dem Boden hinterlassen, um Tiere – und unglückselige Reisende – einzufangen.

RIESIGE SCHWARZE WITWEN (2) **HG 3**
EP je 800
TP je 37 (*MHB II*, S. 239)

N. TELUS-ANWESEN

Wenn die SC sich dem Telus-Anwesen nähern, lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

Eine Festung aus wehrhaftem Stein, bröckelndem weißem Putz und zerlumpten Bannern überschaut das Tal und das Dorf. Die einst standhaften Holztüren liegen nun halb verrottet auf dem wildwachsenden Rasen und ein Baum ist in die Ostwand gestürzt und hat sie zum Teil eingerissen.

Das Telus-Anwesen diente einst als Grenzbefestigung und existiert schon fast ebenso lange wie Taldor selbst. Endlose Renovierungen haben die Steinmauer selbst zwar unberührt gelassen, sie mit der Zeit aber hinter teurer Holzvertäfelung, Vergoldungen und Seide verschwinden lassen, um ein Heim zu schaffen, in dem opulente Feierlichkeiten stattfinden konnten – zumindest bis zu Baron Telus' jüngster… Unpässlichkeit…

Vor zehn Jahren klopften während einer Sturmesnacht drei alte Frauen am Haupttor des Anwesens und baten um Schutz vor dem Unwetter. Araig befahl ihnen, sich gefälligst ein Gasthaus zu suchen und schlug ihnen die Tür vor der Nase zu. Er wusste nicht, dass es sich bei den dreien um die Schwestern der Schwelgerischen Träume handelte, eines Nachtvettelzirkels in den Diensten Herzog Losachts und des Kreises der Makellosen, welche unterwegs zum Vogelsangpalast waren. Die Vetteln verfluchten Baron Telus lautstark, er solle künftig eine Gestalt besitzen, die zu seiner minderwertigen, einem Ungeziefer gleichenden Seele passte, ehe sie in die Nacht verschwanden. Araig schenkte dem keine Beachtung, ahnte er doch nicht, dass die alten Frauen nicht waren, was sie schienen. Im Lauf der kommenden Wochen veränderte sich sein Verhalten aber auf beunruhigende Weise: Er verbarg sich in Winkeln, ernährte sich von Insekten und war von der Webkunst wie besessen. Jene Dienstboten, denen es möglich war, setzten sich ab und jene, die bleiben mussten, taten ihr Möglichstes, um ihren zunehmend exzentrischeren Herrn zu besänftigen. Nach einem Jahr begann sich Araigs alte Haut zu lösen und enthüllte darunter violettbläuliche, an die Farbe eines Blutergusses erinnernde, von Stoppelhaaren bewachsene Haut, während sich seine Hände in Klauen verwandelten – so begann die Verwandlung des gutaussehenden, menschlichen Barons in einen Fürsten der Spinnen. Angesichts der weitestgehend modularen, unabhängigen Natur der lokalen Herrschaftsgebiete und des Todes von Allis Betony, mit welcher Araig als einziger größeren Umgang pflegte, erkannte niemand außer seinen Dienern, was mit dem Baron passierte. Selbst die Bürger von Jambis erfuhren nur, dass ihr Herr sich in eine Art Monster verwandelte, nachdem er eine Hexe beleidigt hatte – und da die meisten die Geschichte nur aus zweiter oder dritter Hand vernahmen, hielten die meisten dies für eine Umschreibung dafür, dass der Mann seinen Verstand verlor.

Die letzten Diener Baron Telus' wurden zu Räubern, welche Reisende auf den nahen Hellwegen nach Cassomir und Ridonport überfielen, um den zweifachen Hunger ihres Herrn – nach Gold und nach Fleisch – zu sättigen. Trotz seiner Verwandlung – oder vielleicht gerade deshalb – bleiben sie ihrem monströsen Baron gegenüber loyal. Sie betrachten sich als Hüter eines furchtbaren Geheimnisses und werfen Gefangene Araig mit einer Mischung aus Schrecken und Pflichterfüllung zum Fraß vor.

Verwende die Karte des Telus-Anwesens auf Seite 95 für Bereich **N**.

N1. Empfangszimmer (HG 3)

Wenn die SC diesen Raum betreten, lies das Folgende vor:

Totes Laub bedeckt den Boden. Die Möbel haben sich recht gut gehalten, sind aber etwas verblasst und von Mehltau bedeckt. Der offene Gang im Süden führt nach draußen, in der West- und der Ostwand befinden sich Holztüren. Im Norden wurde eine massive Doppeltür aus Eichenholz von dieser Seite mit Schloss und Kette gesichert und zusätzlich verrammelt.

An diesem Haupteingang wurden früher Gäste empfangen, zudem diente er als einfacher Wachraum. Die östliche Tür ist nicht verschlossen und steht einen Spaltbreit offen. Die westliche Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 20). Die Nordtür ist mit zwei verschiedenen Vorhängeschlössern gesichert (Mechanismus ausschalten, SG 25 und SG 30) und zudem auch noch selbst verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25). Meister Mosel (Bereich **N6**) führt alle erforderlichen Schlüssel mit sich.

Falle: Araigs Räuber hatten hier ursprünglich ein paar Wachhunde gehalten, allerdings schlüpfte ihr Herr immer wieder aus seiner Klausur, um die armen Tiere zu fressen. Stattdessen haben sie hier nun eine Fallgrube angelegt.

GETARNTE FALLGRUBE **HG 3**

EP 800

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt 9 m tiefe Grube (3W6 Sturzschaden); REF, SG 20, Sturz vermeiden; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 3 m x 3 m)

N2. Dienstbotenunterkünfte

Die ehemaligen Bedienstetenunterkünfte stehen Wind und Wetter gegenüber offen, seit ein entsetzlicher Sturm eine mächtige Eiche durch die südöstliche Ecke des Gebäudes getrieben hat, so dass diverse kleine Aasfresser nun leicht hineinkommen. Eine Tür im Norden führte früher in die Bibliothek

OPILIO

(Bereich **N8**), doch ein Einsturz (und etwas Nachhelfen, um Baron Telus dahinter eingesperrt zu halten) hat sie versiegelt – um sie überhaupt zu finden und dann freizulegen sind mehrere Arbeitstage nötig.

N3. Küche (HG 4)

Die frühere Palastküche wird kaum noch genutzt, da es sich für ein halbes Dutzend Räuber einfach nicht lohnt. Gegenwärtig dient sie nur als Lager für überschüssiges Fleisch, welches man Araig später zuwerfen will. Die jüngste Beute ist ein Pferd namens Verlin und reift seit über einem Monat in der Küche.

Kreaturen: Die Küche ist von Tausendfüßlern befallen, welche der Verwesungsgeruch des Pferdefleisches angezogen hat. Sie stürzen sich sofort auf Frischfleisch, wenn es die Küche betritt.

TAUSENDFÜSSLERSCHWARM **HG 4**
EP 1.200
TP 31 (*MHB*, S. 247)

Schätze: Die Räuber haben vergessen, sich mit Verlins Satteltaschen zu befassen, nachdem sie das tote Pferd in die Küche gewuchtet hatten. In der Tasche befindet sich immer noch der Lohn für ein Holzfällerlager im Verdurawald: 2.300 SM, 320 GM, sieben Flaschen mit Tinte und ein neues, ledergebundenes Logbuch.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 stoßen die SC zudem in einem Berg schmieriger Knochen in der Ecke auf einen *Schutzring +2*.

N4. Aufenthaltsraum (HG 5)

Die Räuber verbringen den Gutteil ihrer Zeit hier mit Lesen, Kartenspielen und Kochen über einer einfachen Feuerstelle. Kampflärm in diesem Bereich lässt Meister Mosel (Bereich **N6**) in 1W4 Runden nachsehen.

Kreaturen: Vier Räuber halten sich hier zu jeder Zeit auf. Sie hoffen, Eindringlinge einfach verscheuchen zu können, haben aber auch keine Skrupel, sie einzufangen und Araig zum Fraß vorzuwerfen. Sollte ein Räuber unter 4 TP reduziert werden, bettelt er um Gnade.

TELUSRÄUBER (4) **HG 1**
EP je 400
Schläger (*SLHB*, S. 281)
TP je 16

Schätze: Auch wenn die meisten erbeuteten Münzen an Baron Telus gehen, behalten die Räuber ein paar nützliche Dinge für sich: ein *Elixier des Turnens*, ein *Elementaredelstein (Feuer)*, ein *Eisenseil*[ARK] und zwei *Tränke: Schwere Wunden heilen*.

Entwicklung: Falls die SC Baronet Vorts Amulett (siehe Neustadt auf Seite 105) vorzeigen und verlangen, mit Mosel zu sprechen, streiten die Räuber ein paar Minuten, ehe sie die SC letztendlich auffordern, draußen zu warten, während sie ihn holen.

N5. Schlafzimmer

Diese waren früher gut ausgestattete Schlafräume; obwohl sie ein wenig abgenutzt sind, kann man sie dazu immer noch nutzen.

N6. Gemach des Barons (HG 5)

Nur fadenscheiniges Bettzeug ist in Baron Telus' einstigem Schlafzimmer zu finden. An den Wänden stehen Regale mit Büchern zu Stammbäumen, Geschichte und Magie zwischen Landkarten der Grafschaft.

Kreaturen: Baron Telus' früherer Wildhüter ist nun sein widerwilliger Kerkermeister. Meister Claus Mosel wuchs zusammen mit Araig auf und auch wenn er wusste, dass der junge Baron arrogant und achtlos sein konnte, bekam er dennoch die Neugier, Großzügigkeit und den Einfallsreichtum des Adeligen zu sehen. Es schmerzte ihn mitanzusehen, wie sein Freund sich verlor und zu einem Monster wurde, und Claus hasst es, dass er die Effekte des Fluches nicht umkehren kann – er kann seinen Freund nur daran hindern, zu weit fort zuwandern.

Claus beschützt gleichermaßen seine Untergebenen und Araig. Er wird die SC nicht in Araigs Kammer lassen, um seinen Freund zu töten, jedoch ist es unwahrscheinlich, dass die SC über die zu seiner Heilung nötige Magie verfügen. Um Claus zu überzeugen, dass sie dem Baron helfen können, ist ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Bluffen gegen seinen Wurf für Motiv erkennen nötig (und hinterher bekommen die SC es mit einem zornigen Claus zu tun). Den selbsternannten Wächter dazu zu bringen, beiseite zu treten und sie seinen Schützling töten zu lassen, erfordert einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 29; sollten die SC Vorts Amulett vorweisen, erhalten sie einen Situationsbonus von +5 auf diesen Wurf.

MEISTER CLAUS MOSEL **HG 5**
EP 1.600
Monsterjäger (*SLHB*, S. 257)
TP 45

Schätze: Neben seiner Ausrüstung hat Claus alle Schlüssel bei sich, um die Tür nach Bereich **N7** zu öffnen. Unter einem losen Stein (Wahrnehmung, SG 22), verwahrt er zudem einen kleinen Schatz : 344 GM und eine *Zauberstatuette (Serpentineule)*. Falls die SC Baron Telus von seinem Elend erlösen (oder ihn heilen) können, bietet Claus ihnen als Dank die *Zauberstatuette* an, behält das Gold aber für sich, um seinen Leuten anderswo einen ehrlichen Neubeginn ermöglichen zu können.

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, gewaltlos mit Meister Mosel und seinen Räubern zurechtzukommen, so belohne sie mit EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

N7. Der Saal des Spinnenfürsten (HG 6)

Dieser große Speisesaal war früher ein eleganter Ort der gepflegten Unterhaltung, doch nun sind die Seidenbanner ausgefranst und bröckelt der Putz von den Wänden. Mit Ausnahme der südlichen Doppeltür wurden alle hinausführenden Türen zugemauert, damit Baron Telus nicht entkommen und seine Wachen auffressen kann. Mehrere Sofas und Stühle wurden auf das Podest im Norden geschleift und dort mit Knochen und Spinnennetzen zusammengebunden, so dass ein warmes Nest entstand. Araig verbirgt sich ab und an in dieser Höhle, huscht aber auch gern an der 9 m hohen Saaldecke entlang.

Kreaturen: Baron Araig Telus hat die letzten zehn Jahre fast ausschließlich in diesem Raum verbracht. Wenn ihm die Flucht gelang, wurde er rasch von seinen früheren Dienern wieder aufgespürt und eingesperrt. Der einst anständige, wenn auch weltfremde Mann hungert nun ständig nach Fleisch und hat mehr und mehr Schwierigkeiten, menschliche Gedanken zu formen. Früher verspürte er noch Schuldgefühle, wenn er Leben nahm und Leute fraß, doch heute gibt es nur noch den

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Hunger und das Verlangen, auf die Jagd zu gehen und seine Beute auszutricksen.

Araig war bereits ein mächtiger Hexenmeister gewesen und das Vettelritual hat ihn effektiv in einen Atterkopp verwandelt (wie *Mächtiger Fluch*, zu bannen mit *Verzauberung brechen*). Wie die meisten Vettelflüche kann auch dieser durch eine bestimmte Handlung gebrochen werden – in diesem Fall kehrt der Kuss der wahren Liebe die Verwandlung um, jedoch ist dieses Kriterium fast unmöglich zu erfüllen aufgrund Araigs kannibalischem Hunger.

Araig verbringt viel Zeit in einem großen Spinnennetz unter der Decke zwischen den vier Säulen. Sollte er gestört werden, nutzt er *Bauchreden*, um seine Stimme aus dem Nest erklingen zu lassen und zu wissen zu verlangen, wer es wagt, „den Spinnenfürsten" zu stören. Es gibt keine richtige Antwort, da er ohnehin die Eindringlinge fressen will, allerdings hat er seit langer Zeit mit kaum jemandem gesprochen und möchte wissen, was aus seinen schmackhaften Untertanen geworden ist.

TRIUMPHE IN DIESEM KAPITEL

So du den „Relikte des Alten Taldor"-Artikel in diesem Band verwendest, um deiner Kampagne ein Gefühl historischer Bedeutung und Schwere zu geben, können die SC in diesem Kapitel zwei neue Relikte finden: *Korianas Klinge* befindet sich im Besitz der Domowoi des Betony-Anwesens, während die Schwanenjungfer Atratus über die *Subtile Maske* verfügt.

Im Rahmen des 2. Kapitels können die SC zwei bedeutsame Triumphe erlangen: Indem sie die Einstellung von Stachys zu Hilfsbereit verbessern, stellen sie das Vertrauen des gemeinen Volkes in Taldor wieder her. Und indem sie Graf Losacht seiner Macht berauben, führen sie jene Adeligen der Gerechtigkeit zu, welche ihre Macht ausnutzen.

BARON ARAIG TELUS **HG 6**

EP 2.400

Einzigartiger Atterkopp-Hexenmeister 5 (*MHB*, S. 19)

NB Mittelgroße Aberration

INI +9; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +5 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 67 (9 TW; 5W6+4W8+32)

REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Schicksalsbestimmt (+1)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+3 plus Gift), 2 Klauen +8 (1W4+3)

Beondere Angriffe Fallen, Spiennennetze (Fernkampf +10, SG 15, 9 TP)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)

6/Tag — Berührung des Schicksals (+2)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (5/Tag) — *Schwarm herbeizaubern*, *Spinnennetz* (SG 15), *Verschwimmen*

1. (7/Tag) — *Alarm*, *Bauchreden* (SG 14), *Magierrüstung*, *Schockgriff*, *Sprühende Farben* (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Erschöpfende Berührung* (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magierhand*

Blutlinie Schicksalhafte Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Araig nutzt eine Pause in der Unterhaltung, um mittels Lautlos Zaubern *Magierrüstung* auf sich zu wirken.

Im Kampf Sowie der Kampf beginnt, wirkt Araig *Schwarm herbeizaubern*, um einen Spinnenschwarm zu beschwören, gefolgt von *Spinnennetz*. Sobald seine Gegner auseinandergetrieben wurden, huscht er zum Boden hinunter, um mit Klauen und *Schockgriff* anzugreifen. Nach einigen Runden erinnert er sich, dass er immer noch seinen *Gleißenden Stirnreif* trägt, und visiert den größten Gegner an, den er sehen kann.

Moral Araig kämpft bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* besitzt Baron Telus die folgenden Spielwerte: **RK** 18, Auf dem Falschen Fuß 12.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 20, **KO** 17, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 16

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 2

Talente Ausweichen, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Handwerk (Fallen) +12, Heimlichkeit +10, Klettern +15, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +10, Zauberkunde +6; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Fallen) +8

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Geheimnis des Blutes (erhält Glücksbonus auf Rettungswürfe, wenn er Zauber mit Reichweite: Persönlich wirkt), Spinnenempathie +11

Kampfausrüstung *Schwacher Gleißender Stirnreif*; **Sonstige Ausrüstung** *Resistenzumhang +1*, Telus-Siegelring

Entwicklung: So die SC Baron Telus besiegen oder heilen, erhalten sie 1 Loyalitätspunkt. Sollten sie dabei Meister Mosel und seine Räuber verschonen, unterstützen diese sie fortan und singen leise Loblieder auf sie; dies verschafft den SC 2 weitere Loyalitätspunkte.

N8. Bibliothek

Die einstige Bibliothek des Hauses Telus ist nun hauptsächlich eine Schatzkammer. Eine Weile hoffte Baron Telus, durch Lesen seinen Verstand zusammenhalten zu können, doch irgendwann begann er, die Seiten auszureißen und zu zerfetzen, weil es ihm Freude bereitete. Claus hat an Büchern gerettet, was er konnte, und verwahrt sie nun in Bereich **N6**.

Schätze: Alle Schätze, welche Meister Mosels Räuber zusammentragen, bringen sie Araig als „Steuern". Das Funkeln der Münzen scheint seinen wirren, spinnenartigen Verstand für lange Zeiträume zu beruhigen. Der Schatz des Spinnenfürsten umfasst zurzeit 8.052 KM, 1.514 SM, 532 GM, 17 PM, eine *Ritterrüstung +1*, eine *Schriftrolle: Genesung*, einen (leicht angekauten) *Stab: Sprühende Farben* (42 Ladungen), zwei Amethyste (Wert je 50 GM), ein Glasauge aus Mondstein (Wert 65 GM) und ein Satz Essbesteck, welches Greifenklauen nachempfunden ist (Wert als Satz 500 GM).

O. NEUSTADT

Dieses verzweifelte, ums Überleben kämpfende kleine Dorf liegt in einem freundlichen Tal. Neustadt wurde vor nicht einmal zehn Jahren gegründet und kämpft seitdem um den Fortbestand. Als die meisten Bewohner von Jambis aus ihrem Dorf und vor ihrem Baron (siehe Bereich **N**) die Flucht ergriffen, flohen etwa 60 von ihnen nach Südosten und ließen sich in einem Gebiet nieder, welches ihnen gut für den Ackerbau geeignet schien. Wie fast überall in der Tandakprovinz ist aber auch hier der Boden ausgelaugt und von schlechter Qualität. Und da man nur wenig Saatgut, Werkzeuge und Vieh auf die Flucht hatte mitnehmen können, schafft es das Dorf bislang nicht, sich selbst zu ernähren. Mit jeder verstreichenden Jahreszeit wird die Situation schwieriger, da die Neustädter zum Überleben alles Wild jagen, das sie in der Umgebung finden. Viele von ihnen leben immer noch in denselben windschiefen Zelten und Hütten aus Holz und Zelttuch, die sie bei ihrer Ankunft hier errichtet haben.

Neustadts „Tribun“ ist Baronet **Caphridius Vort** (NG Menschlicher Adeliger 4), ein ehemaliger Assistent Baron Talus', welcher eigentlich weitaus mehr Interesse am Theater und an der Oper hat als am Leben in der Wildnis. Auch wenn ihm dies alles aufs Gemüt schlägt, arbeitet er weiterhin hart daran, die Gemeinschaft anzuführen, während er insgeheim Selbsthass spürt, dass er die anderen in dieses elende Tal geführt hat. Er ist eigentlich ein geselliger Mann und empfängt gern Besucher, kann es aber nicht vermeiden, die Probleme des Dorfes, die mangelnden Ressourcen und die schlechte Infrastruktur anzusprechen. Ebenso erzählt er gern die traurige Geschichte, die sie hergeführt hat – wie sein guter Freund Baron Araig Telus von einer Hexe verflucht wurde und sich in einen gewalttätigen und paranoiden Mann verwandelte, welcher Jagd auf die eigenen Untertanen zu machen begann, und wie die Bewohner von Jambis in alle Richtungen flohen, wobei ihm einige nach Süden folgten in der Hoffnung, besseres Ackerland zu finden. Sollten die SC sich hilfsbereit zeigen, überreicht Baronet Vort ihnen sein Amulett mit dem Wappen seiner Familie und erklärt, dass man es in Jambis und auf dem Telus-Anwesen erkennen würde, sofern sich dort noch jemand aufhalte.

Stachys ist in seinem Ausgangszustand selbst nicht imstande, Flüchtlinge aufzunehmen, allerdings könnten die SC andere Dörfer davon überzeugen, die Bevölkerung aufzunehmen – in Losachtar, Moost, Pensaris und Voinum erfordert dies jeweils einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 und zudem einen weiteren Wurf für Diplomatie, um die stolzen Neustädter davon zu überzeugen, ihre Sachen zu packen und umzuziehen. Die SC können alternativ das Dorf am Leben erhalten, bis Stachys alle aufnehmen kann oder Jambis sicher für eine Rückkehr ist, sofern ihnen eine Kombination von fünf Fertigkeitswürfen gegen SG 22 aus Beruf (Bauer, Fallensteller), Handwerk (Tischlerarbeiten), Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst oder Wissen (Geographie, Natur) gelingt; falls die SC die Einstellung von Stachys bereits zu Freundlich verbessert haben, können sie stattdessen Dorfbewohner abstellen, welche Neustadt bei diesen Fertigkeitswürfen helfen. Sobald Stachys (regeltechnisch) zu einem Dorf herangewachsen ist, können die SC die Bewohner von Neustadt mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 überreden, dorthin umzuziehen. Alternativ kehren die Neustädter gern nach Hause (und zu besseren Äckern) zurück, sofern Jambis und das Telus-Anwesen wieder sicher sind, und bauen ihr altes Dorf wieder auf.

Schätze: Die Neustädter sind bettelarm und haben daher nichts anzubieten, teilen ihre mageren Mahlzeiten aber gern mit Besuchern. Wenn die SC Jambis befreien und die Dorfbewohner dorthin zurückkehren, entdecken sie beim Aufräumen und Saubermachen einen glücklichen Nebeneffekt: Die Netze der verbliebenen, katzengroßen Spinnen lassen sich leicht ernten und weiterverarbeiten. Nach einem Monat erhalten die SC zum Dank und als Demonstration des wachsenden neuen Handwerks in Jambis 150 m Spinnenseidenseil[ARK]. Einen weiteren Monat später stellt man in Jambis bereits Lassos, Netze, Peitschen, Skorpionpeitschen, Schleudern, Fellrüstungen und Waffenröcke – alles von Meisterarbeitsqualität – aus Spinnenseide her, welche die SC für 50% des Marktpreises erwerben können.

BARON ARAIG TELUS

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Entwicklung: Helfen die SC den Bewohnern von Neustadt, sich anderswo niederzulassen, wo die Überlebenschancen besser sind, erhalten sie 1 Loyalitätspunkt.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, wenn sie die Neustädter sicher umsiedeln.

P. GOLDSCHLUCHT (HG 5)

Die Goldschlucht ist keine natürliche Schlucht, sondern die Überreste eines Tagebaus, welcher einer Gold- und Quarzader folgte, die sich über Kilometer hinweg durch zerklüftetes, felsiges Gelände gewunden hat. Die Ader ist seit 4.000 Jahren erschöpft. Danach diente die entstandene Schlucht noch einige Jahrhunderte lang als Steinbruch und lieferte einen großen Teil des für die örtlichen Befestigungen nötigen Granits. Heute ist nur noch ein gestufter Graben von etwa 9 m Tiefe, 24 m Breite und fast 15 km Länge übrig. Früher führte eine Steinbrücke aus den Tagen des Steinbruchs über die Schlucht und stellte die einzige leichte Reisemöglichkeit zwischen dem Südwesten und dem Südosten von Meratt dar. Sie stürzte jedoch während eines leichten Erdbebens aufgrund seit langem andauernder Vernachlässigung ein, so dass nur noch die Wachtürme an beiden Enden übrig sind.

Die Einheimischen können die Schlucht leicht durchqueren, da zu beiden Seiten neben der alten Brücke Stufen in den Felsen gehauen wurden. Man muss nur auf einer Seite hinabsteigen, durch das flache, stehende Wasser am Boden der Schlucht waten und auf der anderen Seite wieder hinaufklettern. Für Vieh, Wagen und Reittiere ist dieser Weg natürlich nicht begehbar und diese Isolation trägt zusätzlich zu den wirtschaftlichen Problemen des nahegelegenen Stachys bei.

Da das meiste hier gewonnene Gold zum Prägen taldanischer Münzen genutzt wurde, ist die Schlucht eine unbedeutende und inoffizielle Pilgerstätte der einheimischen Abadargläubigen, welche sich von ihrem Gott bestätigt und gesegnet sehen, wenn sie im Wasser Goldkörner oder sogar -klumpen finden können. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 (Entfernungsmodifikator bereits enthalten) kann halb im Schlamm begraben am Westufer eine Leiche in gold- und silberfarbener Robe entdeckt werden…

Kreaturen: Neben Abadargläubigen lockt das an Mineralstoffen reiche Wasser auch Schlangen der seltenen Spezies Goldkieselschlange an, welche mit ihren goldenen Schuppen neugierige Tiere und gierige Humanoide anlocken. Der hiesige Vertreter dieser Art hat bemerkt, dass menschliche Beute oft nahe der alten Brücke die Schlucht durchquert und speist daher regelmäßig, wenn einsame Reisende kommen.

GOLDKIESELSCHLANGE **HG 5**

EP 1.600

TP 51 (siehe Seite 240)

Schätze: Die auf dem Bauch liegende Leiche ist Dradi Maladus, eine der vermissten Akolythen des losachter Abadartempels. Sie ist gut zur Hälfte aufgefressen, aber immer noch identifizierbar. Ein glänzender Kreis an ihrem Gürtel ist in Wahrheit ein *Chakram der Rückkehr +1* und die mit einem grinsenden Wolfsgesicht bestickte Hülle, in der es steckt, ist ein hochwertiges Beispiel für taldanische Lederarbeiten (Wert 100 GM).

Entwicklung: Der andere vermisste Akolyth, **Festo Mise** (RN Menschlicher Kleriker des Abadar 2), hockt zitternde in einer Höhle in der Ostwand der Schlucht. Er ist zu geschwächt von Wind, Wetter und Goldkieselgift, als dass er allein den Aufstieg schafft. Sollte er jemanden hören können, ruft er um Hilfe und versucht, vor der Schlange zu warnen, wobei der Fels seine Worte dämpft und undeutlich klingen lässt. Sofern die SC Festo retten und Dradis Leiche entweder nach Losachtar zurückbringen oder ihr eine angemessene Beerdigung zukommen lassen, erhalten sie von der Edlen Paril die versprochene Belohnung und bittet Festo darum, nach Stachys versetzt zu werden, um dort bei den Modernisierungsarbeiten zu helfen. Festos harte Arbeit und magische Dienste haben einen Gegenwert von 5.000 GM, welche nur für einen Tempel im Dorf verwendet werden können. Zudem generiert seine Rettung 1 Loyalitätspunkt.

NACHRICHT AUS CASSOMIR

Während die SC an der Verbesserung der Grafschaft arbeiten, sucht (und findet) Martella weiterhin nach Verbündeten und Unterstützung im nahen Cassomir, um Eutropias Ansprüche auf die Familienländereien zu legitimieren (wir erinnern uns, eigentlich erhält der älteste männliche Erbe alles) und die harte Arbeit ihrer Agenten zu bestätigen.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während Teil 2, am besten aber nach Verstreichen einiger Wochen, erhalten die SC die folgende, mit einem modifizierten Siegel des Hauses Losacht versehene Botschaft:

Ich grüße Euch, meine treuen Freunde. Selbst in Cassomir hört man von Euren Taten und welchen Eindruck ihr bei den sturen Bewohnern der Grafschaft hinterlasst. Ich kann kaum erwarten, selbst mit eigenen Augen zu sehen, was ihr erreicht habt.

Ich habe mich mit verschiedenen Kontakten getroffen und einige Missverständnisse hier in Cassomir beigelegt. Ich glaube, wir haben eine Übereinkunft mit Großherzogin Tiberan. Sie ist gewillt, unserer Übernahme der Grafschaft zuzustimmen, sofern bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Erstens müsst ihr das Original der Charta finden, welche die Losachtfamilie zu Vögten ernennt. Sie dürfte sich in der Bibliothek in der Nähe des Büros meines Bruders im ersten Stock befinden. Wahrscheinlich hat Gal Gusairn den einzigen Schlüssel – ich schätze, der alte Fuchs wird ihn in der Nähe seines Zimmers versteckt haben. Großherzogin Tiberan verlangt zudem, dass Graf Losacht und sein amtierender Haushofmeister den Vogelsangpalast und die Stavianländereien verlassen – zum Wie hat sie sich nicht geäußert.

Ich habe zudem erfahren, dass mein Großonkel Panivar einen Teleportationskreis in den Kaiserlichen Gemächern im Turm angelegt hat, damit er nach Belieben kommen und gehen kann. Panivar ist ein äußerst begabter Magier und völlig skrupel- und gnadenlos. Ihr stimmt mir sicher zu, dass der Teleportationskreis zerstört werden muss, *ehe* er erfahren kann, dass Ihr aktiv geworden seid. Sowie Ihr mit dem eigentlichen Vorhaben beginnt, habt Ihr bestenfalls eine Woche, ehe er reagiert.

Viel Glück. Möge Taldor Stand halten!
Martella Losacht

Martellas Brief steckt den SC vier einfache Ziele für den letzten Abschnitt dieses Abenteuers: Erlangt die Ernennungsurkunde aus dem Archiv (Bereich **H24**), tötet oder entfernt Ritter Gal Gusairn (Bereich **H27**), tötet oder setzt Graf Losacht gefangen (Bereich **H21**) und zerstört Panivar Losachts Teleportationskreis in den Kaiserlichen Gemächern (Bereich **H36**).

TEIL 3: SABOTEURE

Im letzten Teil dieses Kapitels greifen die SC den Vogelsangpalast an, um ihn im Namen von Prinzessin Eutropia einzunehmen. Der Großteil des Palastes wird ohne seine Bewohner beschrieben (von ein paar magischen Wächtern abgesehen), da die SC in wenigstens zwei Teilen des Abenteuers – vielleicht auch in allen dreien – im Palast unterwegs sind und sich die Positionen der Bewohner verändern. Ebenso hängen die Taktiken des Grafen davon ab, wie alarmiert und paranoid er im Verlauf des Abenteuers wird.

Egal wie viel Unterstützung die SC bei den verschiedenen NSC in diesem Kapitel erlangt haben, müssen sie den Palast allein belagern. Sollten die anderen Adeligen auf ihrer Seite eingreifen, könnte dies leicht eine Reaktion aus den Nachbarlanden auslösen, welche den Losachts und dem Hohen Strategen Pythareus treu sind – was einen Flächenbrand und umfassenden Krieg im Land auslösen könnte. Solange es bei internen Streitigkeiten zwischen zwei rechtmäßigen Erben – den Losachts und den Stavians – bleibt, zögern aber auch jene Adeligen, die normalerweise den Losachts zur Hilfe eilen würden, die Grenze zu überschreiten.

Die Verbündeten können den SC allerdings eine sichere Zuflucht anbieten. Baron Okerra und Baronin Voinum residieren näher als die SC am Vogelsangpalast und können ihnen Obdach, Heilung und Ausrüstung anbieten, sofern die SC sie Hilfsbereit gestimmt haben. Andere Verbündete (wie z.B. Atratus und die Vier Gesellen) helfen hauptsächlich, indem sie den Truppen der Losachts nachstellen und sie belästigen und verhindern, dass die Losachts Verstärkung oder Nachschub erhalten.

DER LOHN DER LOYALITÄT

Die Bemühungen der SC, die Grafschaft Meratt zu verbessern, bleiben nicht unbemerkt und gewinnen langsam selbst die hartgesottenensten Losachtunterstützer bei der Bevölkerung für ihre Sache. Während die SC an Beliebtheit gewinnen, wenden sich Bedienstete und Wachen von den Losachts ab; egal ob sie an die Ansprüche der Grafenfamilie glauben oder nicht, weigern sie sich, gegen diese lokalen Legenden zu kämpfen, welche die Welt zu einem besseren Ort machen. Die folgende Tabelle zeigt dir die Effekte angesammelter Loyalitätspunkte. Ebenso erhalten die SC einen von der Menge der Loyalitätspunkte abhängigen, einmaligen Betrag an Bonus-EP zu Beginn dieses Teiles des Kapitels; dies spiegelt die größere Menge an Ressourcen, Erkenntnissen und Ausbildung wider, welche die SC durch lokale Experten, Informanten und Unterstützer erlangen.

EIGENSCHAFTEN DES VOGELSANG-PALASTES

Der ganze Palast ist gewaltig und prächtig; er gehört zu den wenigen Orten in Meratt, die in ihrer ursprünglichen Pracht erhaltengeblieben sind. Die Wände trugen einst kunstvolle Fresken, von denen aber viele weißgetüncht wurden, damit Herzogin Veleto Losacht nicht entkommen kann. Von jeder Wand starren Gemälde, welche frühere Großfürsten und Mitglieder der Losachtfamilie zeigen, während mit *Dauerhafte Flamme* belegte Kerzenleuchter die meisten Räume erhellen. Möbel und andere Gegenstände sind dekorativ und schrill gehalten. Der Palast ist offenkundig angelegt worden, um anzugeben, nicht aber als Verteidigungsbollwerk.

Das Herzstück des Palastes ist eine zentrale Galerie mit Unterhaltungsbereichen und Büroräumen. Der Ostflügel enthält den großen Ballsaal und die Bedienstetenunterkünfte, während der Westflügel die Räume der hier wohnenden Adeligen und die Gästezimmer für Besucher enthält. Hinter dem Westflügel erhebt sich ferner ein Turm mit den Kaiserlichen Gemächern, welche – zumindest theoretisch – dem Kaiser und seiner Familie vorbehalten sind. Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe 6 m, sind die Wände magisch behandeltes Hochwertiges Mauerwerk und die Hochwertigen Holztüren unverschlossen. Die Fenster sind verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 30) und bestehen aus magisch verstärktem Glas (Härte 8, 1 TP).

Die prächtigen Palastgärten erstrecken sich über 1,5 km in alle Richtungen und bestehen aus Blumengärten, niedrigen Hecken, Hainen mit Obst- und Nussbäumen und Weinbergen. Einige Schwäne und Pfauen laufen frei auf dem Gelände herum. Diese Vögel greifen Besucher nur selten an, laufen aber gern neben Leuten her und machen sich laut bemerkbar, um gefüttert zu werden – dieser Lärm generiert einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Am Westrand des Anwesens steht ein Dutzend Gästehäuser, jedes davon ist ein gemütliches Gebäude mit drei Zimmern; diese Bauwerke verfügen über keine Schlösser und werden von den Wachen zwei Mal am Tag überprüft.

WIEDERKEHRENDE ÖRTLICHKEITEN

Manche Räume erfüllen in dem großen Palast im Grunde dieselben Funktionen. Jeder Raum hat zwar seinen eigenen Charme und seine eigene Einrichtung, dennoch sind diese Räume einander ähnlich genug, dass sie keine detailreichen Beschreibungen benötigen:

Bedienstetenzimmer (BZ): Diese Bereiche sind eher bescheiden eingerichtet, es gibt Räume mit Stockbetten für mehrere Bedienstete und im Vergleich luxuriöse Zimmer für die Haushälterin und den Hauptmann der Wache.

Gästezimmer (GZ): Diese Bereiche sind gut ausgestattete Privatgemächer für Besucher oder entfernte Verwandte. Jedes Gästezimmer hat ein Hochwertiges Schloss, zu dem der jeweilige Besucher den Schlüssel erhält, allerdings besitzt Gal Gusairn einen Generalschlüssel.

Unterhaltungsbereiche (UB): Diese Bereiche sind Mal- und Zeichenzimmer, Empfangsräume, mit einer Bühne für Vorträge und Aufführungen ausgestattete Zimmer und Wintergärten, in denen Gäste zu kleinen Veranstaltungen oder zu Gesprächen zusammenkommen können.

H1. Freitreppe HG 8/7/5

Edle, in gelben Blüten stehende Goldregenbäume säumen den zum Palast führenden Zufahrtsweg. Ein großer Springbrunnen und mehrere Statuen geben einerseits Deckung und stellen andererseits aufdringlich Reichtum zur Schau.

Kreaturen: Sechs Wachen halten sich normalerweise an der Freitreppe zum Palast auf. Sollten sie von drinnen Lärm vernehmen, eilen sie hinein. Sie werden sich allerdings in keinen Kampf werfen, an dem die Karyatiden (siehe Bereich **H4**) beteiligt sind, da sie befürchten, von diesen ebenfalls angegriffen zu werden.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

AUSWIRKUNGEN VON LOYALITÄTSPUNKTEN

Loyaltätpunkte	Ergebnis
0–10	**Schurken:** Die SC sind in den Augen der Einheimischen inkompetente Adelige und/oder nur auf Ruhm aus, so dass die Kunde über ihre Angriffsvorbereitungen rasch Graf Losacht erreicht, welcher seine Verteidigungen stärkt, indem er zwei Doppelgänger (*MHB*, S. 59) zum Bewachen der Bedienstetenunterkünfte (diese patrouillieren die Bereiche **H9** und **H30**) und eine einheimische Grüne Vettel namens Verda (Verbesserte Grüne Vettel; *MHB*, S. 64, 295) anheuert, die sich als der Graf ausgeben und Eindringlinge im Erdgeschoss stellen soll. Mitten während des Angriffs auf das Anwesen erscheint Baron Okerra mit vier Soldaten, um bei der Verteidigung des Palastes zu helfen, sofern SC die Einstellung des Barons nicht zu Hilfsbereit verbessert haben.
11–35	**Streitbare Adelige:** Die SC besitzen genug lokale Unterstützung, um den Palast ohne direkte Einmischungen anderer angehen zu können. Leite Teil 3 wie beschrieben. *5.000 EP*
36 –43	**Ein Hoffnungsfunke:** Manche Einheimische glauben, dass die SC eine bessere Hoffnung für die Zukunft darstellen. Streiche zwei Wachen bei jeder Begegnung, die Wachen enthält. *13.000 EP*
44–50	**Lokalmatadoren:** Die Grafschaft Meratt steht geschlossen hinter den SC bei ihrer Revolte und nur ein paar Sturköpfe bleiben den Losachttyrannen treu. Streiche vier Wachen bei jeder Begegnung, die Wachen enthält. Ein hilfsbereiter Diener deaktiviert die Falle in Bereich **H8**. *19.000 EP*
51+	**Volkshelden:** Alle Palastwachen lassen den Vogelsangpalast im Stich, da sie die SC und deren Herren für die rechtmäßigen Erben halten. Die SC können im Rahmen eines Wortgefechts (siehe Seite 113) Graf Losacht davon überzeugen, sich kampflos zu ergeben. *22.000 EP*

LOSACHT-SOLDATEN (6/4/2) **HG 3**
EP je 800
TP je 37 (siehe Seite 86)

H2. Kutschenhaus

Hier ist die von Graf Losacht nur selten genutzte Kutsche untergestellt, zudem hat der Kutscher hier seine Wohnung.

Schätze: Neben der Luxuskutsche (Wert 500 GM, aber schwierig zu verkaufen) gibt es einen kleinen Schrank, welcher einen Satz *Hufeisen der Schnelligkeit* enthält.

H3. Veranda (HG 6)

Von dieser Marmorveranda überschaut man einen Garten voller Büsche, grünem Gras und Hecken, welche zu Löwen und Eulen zurechtgestutzt wurden, rund um einen Springbrunnen. Das Zwitschern, Singen und Rufen der rund um die Veranda in goldenen Käfigen aufgereihten Singvögel ist fast ohrenbetäubend.

Die Losachts bezahlen ein kleines Vermögen für den Erhalt der Gärten und der zahlreichen Singvögel hier. Die Käfige sind nicht verschlossen, nur zugehakt, und können leicht geöffnet werden – viele der eingesperrten Vögel gehören aber keinen einheimischen Arten an und werden in der Freiheit sterben.

Kreaturen: Die Losachts konnten über Kontakte im Verdurawald zwei Lebende Topiaris erwerben. Die Pflanzen sind zahm, setzen sich aber in Bewegung, um sich Neuankömmlinge näher anzusehen, sofern sie nicht an ihre Töpfe gekettet werden (wie es die Wachen vor Feiern tun).

LEBENDE TOPIARIS (2) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 42 (*MHB IV*, S. 174)

Schätze: Hier steht ein Dutzend großer Vogelkäfige aus Golddraht mit goldenen und silbernen Verzierungen (je 100 GM) am Rand der Veranda.

H4. Galerie (HG 7)

Beunruhigend weiße Wände flankieren diesen ansonsten oppulenten großen Saal. Die Wände sind mit Gemälden geschmückt und vier bearbeitete Säulen tragen die Decke. Ein weicher Plüschteppich sorgt dafür, dass man auf dem glänzenden Marmorboden nicht wegrutscht.

In diesem großen Saal erhalten Besucher in der Regel die ersten Eindrücke vom Palast. Die Decke wird von vier Marmorsäulen getragen, welche zu Abbildern von Abadar, Aroden, Cayden Cailean und Schelyn bearbeitet wurden. An der Decke befindet sich ein Fresko, das eine Karte Taldors zeigt, so dass die Säulen die Pfeiler des Glaubens darstellen, die die Nation tragen.

Kreaturen: Die vier Marmorsäulen hier sind in Wahrheit Karyatiden, die vor langer Zeit verzaubert wurden, den Palast (und wahrscheinlich den Kaiser) zu beschützen. Sie bleiben aktiv und aggressiv, werden aber durch die Phrase „Taldaris, Ruhm seinem Namen“ für 24 Stunden deaktiviert, wenn gesellschaftliche Ereignisse und Feiern anstehen.

KARYATIDEN (4) **HG 3**
EP je 800
TP je 36 (*MHB III*, S. 139)

H5. Spielzimmer

Dieser gut ausgeleuchtete Raum verfügt über einen Billardtisch, während an den Wänden Zielscheiben für Wurfpfeile und Tafeln für Punktestände hängen und Schränke mit den nötigen Gerätschaften stehen.

Dieser gemütliche Raum dient der persönlichen Unterhaltung der Losachts – während kalter oder regnerischer Tage spielen sie hier Billard oder Karten. Ein kleines Büro im hinteren Teil dient als Kunststudio, auf einer

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnen-überblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regional-beschreibungen
Bestiarium

Staffelei steht ein halbfertiges Gemälde eines viel jüngeren Bartelby und einer jüngeren Martella mit ihrem damals noch lebenden Vater.

Schätze: Ein Satz aus vier Elfenbeinkarambolekugeln (Wert je 50 GM) steht auf dem Tisch. Im Regal mit den Billardstöcken steht ein *Schwächeres Metamagisches Zauberzepter (Zauber ausdehnen).*

H6. Bibliothek

Dieser rechteckige Raum ist eine gutbestückte Bibliothek mit umfassenden Werken zu einerVielzahl faszinierender Themen, darunter viele einzigartige Tagebücher und Dissertationen verschiedener historischer Gestalten aus Taldor und anderen Ländern. Nutzt man die Bibliothek für 1 Stunde für Nachforschungen, generiert dies einen Situationsbonus von +2 auf einen einzelnen Fertigkeitswurf für Wissen und gestattet zudem die einmalige Wiederholung eines gescheiterten Fertigkeitswurfes für Wissen, ohne zuvor wenigstens eine Stufe aufsteigen zu müssen.

Schätze: In der Bibliothek sind mehrere Antiquitäten ausgestellt, darunter ein funktionsfähiger jistkaischer Zeitmesser (Wert 1.200 GM), ein Globus aus Elfenbein und Teakholz (Wert 400 GM) und die Schreibfeder, mit welcher der Wildwaldvertrag unterzeichnet wurde (Wert 250 GM); alles ist in Glasvitrinen versiegelt, welche mit permanenten *Alarm*zaubern geschützt sind. Eine verschlossene Schublade des Schreibtisches (Mechanismus ausschalten, SG 35) enthält eine *Brille der Verständigung*[ARK] und einen *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2.*

H7. Großer Ballsaal (HG 7/5/0)

Dieser gewaltige, offene Raum ist mit Marmor gefliest, während die Wände mit kräftigen, warmen Farben gestrichen sind. Im Norden befinden sich 3 m hohe Terrassentüren, während dickgepolsterte Bänke an der West- und der Ostwand stehen. Die Deckenhöhe beträgt 12 m.

Der Ballsaal wird in der Regel nur für große Ereignisse wie das Tangarenjubiläum genutzt, auch wenn die Losachtkinder im Laufe der Jahre hier zur Sorge der Bediensteten oft Ball und anderes gespielt haben. Geheimtüren in der Ostwand (Wahrnehmung, SG 20) führen in einen Korridor, den die Dienerschaft nutzt, so dass sie diskret kommen und gehen können.

Kreaturen: Normalerweise halten sich in diesem Saal vier Wachen auf, welche dank der großen Fenster zudem den Garten im Auge haben können. Sollte es im Garten zu Problemen kommen, warten die Soldaten 1W4 Runden, ob die Topiaris Eindringlinge vertreiben können, ehe sie nach draußen eilen, um ebenfalls einzugreifen.

LOSACHT-SOLDATEN (4/2) **HG 3**

EP je 800

TP je 37 (siehe Seite 86)

H8. Bedienstetenkorridor (HG 6)

Dieser lange, eher schmucklose Gang ermöglicht es den Wachen und Dienern, sich um die Unterhaltungsbereiche des Palastes zu bewegen, ohne die Gäste zu stören. Die Geheimtüren sind von dieser Seite aus problemlos zu erkennen, da sie nicht verborgen wurden. Die südlichste Tür führt zum Kutschenhaus (Bereich **H2**) und ist stets verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 30).

Falle: Eine magische Falle schützt den Bedienstetenbereich. Ein *Verarbeitung*zaubereffekt formt aus Eisenstangen unter dem steinernen Fußboden Fussketten, um Eindringlinge festzusetzen. Die Falle kann deaktiviert werden, indem man einen Schalter am geschnitzten südlichen Fensterbrett eindrückt. Die Diener sind angewiesen, die Falle aktiv zu lassen, wenn sie diesen Bereich nicht nutzen. Ein gefesselter SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst oder Mechanismus ausschalten gegen SG 30 oder einem Stärkewurf gegen SG 26 entkommen. Die Wachen aus Bereich **H7** überprüfen den Korridor ein Mal pro Stunde.

FESSELFALLE **HG 6**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** Automatisch (sowie die Eisenstangen ersetzt wurden)

Effekt Zaubereffekt (*Verarbeitung*; alle Kreaturen in einem Würfel mit 3 m Seitenlänge werden an den Boden gefesselt; REF, SG 18, vermeidet den Effekt)

H9. Küche

Diese große Palastküche ist ausgestattet, um bis zu 80 Personen zugleich zu versorgen, wobei das Küchenpersonal in der Regel gerade groß genug ist, um 10 Leute zu bekochen und Backwaren für diese Menge zu fertigen.

Eine Leiter führt zu einem Balkon (Bereich **H30**) hinauf.

H10. Vorratskammer

Der gut bestückte Wandschrank enthält genug Bohnen, Mehl, Reis und Wasser, um den ganzen Palast 6 Monate lang zu ernähren. Dazu kommt eine große Sammlung an Gewürzen und eingelegte und konservierte Lebensmittel aus Taldor und dem Rest der Welt. Ein kleiner Schrank ist dauerhaft verzaubert, so dass in ihm die Temperaturen eines kühlen Herbstmorgens herrschen und das Küchenpersonal Eier, Milch und anderes viel länger einlagern kann als normal. Eine Treppe führt in den beeindruckenden Weinkeller des Palastes hinab (auf der Karte nicht eingezeichnet).

Schätze: Im Keller ist es möglich, einen Fertigkeitswurf für Schätzen abzulegen und eine Anzahl seltener und teurer Weinflaschen (Wert je 100 GM) in Höhe des Wurfergebnisses zu finden. Der wahre Schatz befindet sich aber in der Vorratskammer und wird aufgrund seines Aussehens und Gestankes leicht übersehen (Schätzen, SG 18): 5 Pfund importierter Schreckhahnkaffee in einer Blechdose in einer Ecke sind 1.500 GM wert, sofern man den richtigen Käufer dafür findet.

H11. Schatzkammer

Dieser gesicherte Raum befindet sich hinter einer 10 cm dicken Eisentür (Härte 10, 120 TP) mit einem Hervorragenden Schloss (Mechanismus ausschalten SG 40). Die Innenwände sind zur Spionageabwehr mit Blei verkleidet.

Schätze: Hier lagert der Gutteil des Losachtvermögens in Form zahlloser Besitzurkunden für Grundstücke und Anteilen an verschiedensten Firmen (dies ist größtenteils nur für Martella von Nutzen, um die Verbindungen ihrer Familie nachzuvollziehen. Drei Kisten enthalten 10.060 KM, 12.711 SM, 4.618 GM, 26 PM, ein *Öl: Gegenstand schrumpfen*, ein Gefäß mit *Wohltuender Salbe*, eine *Schriftrolle: Tote erwecken* und der Stern von Cassomir, ein faustgroßes Stück Bernstein, welches zu einem vierzackigen Stern geschnitten wurde und eine zusammengerollte Schlange enthält (Wert 750 GM).

H12. Wartezimmer (HG 8)

Dieser aufgebretzelte Bereich ist ein weiterer Ort, an dem sich Besucher aufhalten können, insbesondere ist er für jene gedacht, die auf eine Audienz beim Großfürsten hoffen, so seine Hoheit im Palast weilt. Gegenwärtig nutzen ihn aber ganz andere Gäste des Palastes.

Kreaturen: Der Edle Titus Losacht-Casava ist ein entfernter, angeheirateter Verwandter der Familie. Nach dem Aufstiegsmassaker und einem Streit mit seinem Vater wurde Titus daheim in Oppara rausgeworfen und entschied sich, sich seinem Cousin, dem reichen Grafen Losacht anzudienen. Als verzogener, fauler Schläger musste er aber feststellen, dass es für ihn in Meratt eigentlich nichts zu tun gibt, so dass er abwechselnd durch den Palast schlurft und sich beschwert, dass alles langweilig sei, oder betrunken durch Losacht wankt und die Bewohner als tumbe Hinterwäldler beschimpft. Bartelby betrachtet den Burschen als nervigen Parasiten, sieht aber auch seinen Nutzen, da er angesichts seines Rufes als Duellant in der Hauptstadt durchaus andere einzuschüchtern vermag.

DER EDLE TITUS LOSACHT-CASAVA

Die SC begegnen Titus erstmals während des Tangarenjubiläums und könnten sich bereits mit ihm duelliert haben. Sobald sie in den Palast eindringen, betrachtet Titus es als Ehre und aufregende Abwechslung in der Monotonie, seine Klinge zur Verteidigung der Ländereien „seiner" Familie zu ziehen.

Wie immer sind Titus' Spießgesellen Carodd und Syras bei ihm, um ihn zu unterstützen (schließlich gelangen sie so an Essen auf dem Tisch), die beiden fliehen aber wie von tausend Dämonen gejagt, sollte Titus getötet werden.

DER EDLE TITUS LOSACHT-CASAVA **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Kämpfer 6

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Rüstung)

TP 55 (6W10+18)

REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Aldori-Duellschwert +1*, +12/+7 (1W8+5/19–20)

Fernkampf Dolch +9 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Titus Losacht-Casava ist ein exzellenter Duellant, aber ein miserabler Taktiker und waghalsiger Kämpfer. Er stürmt einfach ins Getümmel und nutzt Defensive Kampfweise und Verbessertes Entwaffnen, um Gegner zu frustrieren. Sollte sich eine gute Gelegenheit dazu ergeben, trink Titus seinen Zaubertrank, um sich heilen – z.B. wenn ein Gegner versucht, seine Waffe aufzuheben.

Moral Titus besitzt ein unglaubliches Selbstvertrauen und kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +7 (Entwaffnen +9); **KMV** 20 (22 gegen Entwaffnen)

Talente Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellschwert), Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellschwert), Waffenspezialisierung (Aldori-Duellschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +9, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +6, Klettern +7, Reiten +9, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Kelisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, *Aldori-Duellschwert*[WBIS] *+1*, Dolch (2x), *Resistenzumhang +1*, Casava-Siegelring, 71 GM

FREIFRAU CARODD NIESWURZ **HG 5**

EP 1.600

Kampfmagier (*SLHB*, S. 256)

TP 33

LANDJUNKER SYRAS SPITZKLETT **HG 5**
EP 1.600
Grabräuber (*SLHB*, S. 257)
TP 45

H13. Sauna

Diese Sauna nutzt einen gebundenen Elementar, welcher eine schweißtreibende Temperatur aufrechterhält. Sollte das Kohlenbecken in der Mitte des Raumes zerstört werden (Härte 8, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28), befreit dies den Kleinen Feuerelementar (*MHB*, S. 98). Es liegt in deinem Ermessen, ob er für Ablenkungen sorgt.

H14. Öffentliches Bad

Ein großes Bad für Besucher nutzt den in der Sauna gebundenen Elementar, um eine angenehme Wassertemperatur zu erhalten. Die Einrichtungen sind aus Marmor und die Armaturen aus Gold. Die Wände tragen Reliefs in Form skandalöser Meerjungfernmotive.

H15. Wachraum (HG 7/5/0)

Diese strenge Kammer hat rotgetäfelte Wände mit Messingabsätzen, welche die Größe und Bedeutung der aus Schwarzholz gefertigten Doppeltüren untermalen. Die Türen sind mit Szenen brüllender Löwen graviert.

Dieser Wachraum ist der einzige Zugang zu den Kaiserlichen Gemächern. Die nördliche Doppeltür ist fast undurchdringlich (Härte 15, 60 TP, Mechanismus ausschalten SG 40). Graf Bartelby Losacht führt den einzigen Schlüssel mit sich.

Kreaturen: Dieser Wachraum enthält normalerweise eine Ehrengarde für den Kaiser, sofern sich die kaiserliche Familie im Palast aufhält. Während die Losachts das Sagen haben, halten sich hier vier Soldaten der Familie auf.

LOSACHT-SOLDATEN (4/2) **HG 3**
EP je 800
TP je 37 (siehe Seite 86)

H16. Familiengemächer (HG 7/5/0)

Ein mit verzierten Möbeln ausgestatteter Korridor und eine kleine Bibliothek bilden einen Bereich, in dem sich Palastbewohner informell zusammenfinden können. An den Wänden hängen Gemälde der diversen Losachts der aktuellen Generation, darunter auch ein verächtlich blickender Herzog Panivar Losacht VI.

Kreaturen: Vier Soldaten halten in diesem Bereich Wache als persönliche Garde des Grafen und seiner Familie.

LOSACHT-SOLDATEN (4/2) **HG 3**
EP je 800
TP je 37 (siehe Seite 86)

H17. Gemächer des Vogtes

Große und bestens eingerichtete Gemächer sind für den Vogt der Grafschaft – in diesem Fall Graf Bartelby Losacht – und besonders prominente Familienmitglieder oder Besucher reserviert. Neben einem luxuriösen Schlafzimmer umfasst jede Zimmerflucht ein Bad und ein Büro.

Schätze: Bartelby verwahrt seine wichtigsten Wertsachen in der Schatzkammer (Bereich **H11**) oder führt sie mit sich. In seiner Garderobe verwahrt er aber zudem einen *Praktischen Rucksack*, sollte er auf Reisen gehen. Der Rucksack enthält gegenwärtig fünf Sätze Kleidung eines Adeligen, zwei Paar Seidenpyjamas, eine Wolfsmaske, eine Flasche Absinth, drei Flaschen Wismutsalix und einen Schal mit Taschen[ARK], der wiederum 34 GM und ein benutztes Taschentuch enthält.

H18. Büro des Majordomus

Wenn dieses Büro nicht genutzt wird, ist die Tür verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30). Dies ist Ritter Gal Gusairns Privatbüro zur Verwaltung der Finanzen des Palastes, wo er sich mit diversen Adeligen der Grafschaft trifft und Bedienstete diszipliniert. An den Wänden hängen mehrere Peitschen und Fesseln – einschüchternd, aber von einer leichten Staubschicht bedeckt. Man trifft Ritter Gal Gusairn meistens näher an seiner Unterkunft (Bereich **H28**).

Schätze: Eine Schließkassette im Schreibtisch (Mechanismus ausschalten, SG 30) enthält die Portokasse des Palastes – 342 KM, 812 SM, 44 GM und 18 PM – und einen mumifizierten kleinen Finger. Gusairn besitzt den einzigen Schlüssel.

H19. Buchhaltung

Wenn dieses Büro nicht genutzt wird, ist die Tür verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30). Dies ist das Büro von Graf Losachts Buchhalter und Geldwechsler, **Zenobius Caal** (RN Menschlicher Kleriker des Abadar 2), welcher sich um die Bücher des Palastes und um das Verleihen von Geldern an lokale Adelige und Institutionen kümmert. Für detailorientierte Verwalter ist dieses Büro eine wahre Schatzkammer, für Abenteurer gibt es aber nichts von Wert.

Eine Geheimtür in der Ostwand (Wahrnehmung, SG 20) führt in einen staubigen, 3 m langen Korridor, der an einer weiteren Geheimtür endet (Wahrnehmung, SG 25).

H20. Fluchtkammer

Diese isolierte, hinter zwei Geheimtüren verborgene Kammer ist in beruhigenden Farben eingerichtet und gestrichen. Hierhin können sich im Palast befindliche Familienangehörige flüchten, sollte es Probleme geben.

Schätze: Eine kleine Holzschatulle mit der Aufschrift „Notfallausrüstung“ enthält eine Flasche Schnaps, fünf *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen*, zwei *Schriftrollen: Verständigung* und einen *Nahrhaften Löffel*. Dieser Löffel ist ein Unikat, da er keinen geschmacksfreien Brei, sondern abwechselnde, schmackhafte Suppen hervorbringt; dies erhöht seinen Wert um 1.000 GM.

Entwicklung: Sollte Barbelby Losacht vor den SC fliehen, verbirgt er sich hier, bis im Palast Ruhe einkehrt und er glaubt, sicher entkommen zu können.

H21. Oberer Aufenthaltsraum (HG 8/6)

Durch die großen Fenster hier kann man nicht nur die wunderbaren Gärten des Vogelsangpalastes überblicken, sondern zudem viel von der schönen Landschaft der Grafschaft sehen. Wer eine Audienz bei Graf Losacht anstrebt, wird normalerweise gebeten, hier zu warten, während Bedienstete Kaffee, Tee, Wein und einfache Happen bringen.

Kreaturen: Sollten die SC in den Palast eindringen, stoßen sie hier auf den erzürnten, kampfbereiten Graf Losacht, der zwei Soldaten bei sich hat. Sollten die SC es geschafft haben, ihn Freundlich oder Hilfsbereit zu stimmen, und über genug Loyalitätspunkte verfügen, hat ihr Ruf sogar sein zynisches Herz erreicht und inspiriert, so dass die Chance besteht, ihn im Rahmen eines Wortgefechts[ABR VIII] zur friedlichen Aufgabe zu überreden.

Bei einem Wortgefecht repräsentiert Bartelby Losacht zugleich das Publikum und den Gegner. Er besitzt Durchsetzungskraft 19, ein Vorurteil gegen Allegorien, ein starkes Vorurteil gegen Emotionale Ansprache, ein Vorurteil zugunsten von Ausstrahlung und starkes Vorurteil zugunsten von Logik. Bartelby eröffnet am liebsten mit Ködern, Irreführen und Rhetorik, fällt aber stets auf Logik zurück, sobald der Einsatz steigt.

Sollte Bartelbys Durchsetzungskraft auf 0 reduziert werden, beginnt er, seine bisherigen Entscheidungen zu hinterfragen und ergibt sich, wobei er die SC lediglich bittet, gnädig zu verfahren. Er kann sodann den gräflichen Kämpfern im Palast befehlen, die Waffen niederzulegen, besitzt aber keine Kontrolle über die Verteidiger der Kaiserlichen Gemächer.

GRAF BARTELBY LOSACHT **HG 6**

EP 2.400

TP 56 (siehe Seite 182)

LOSACHT-SOLDATEN (2/0) **HG 3**

EP je 800

TP je 37 (siehe Seite 86)

Entwicklung: Besiegen die SC Graf Losacht, geben die restlichen Verteidiger nicht zwangsweise auf, es erschüttert sie aber dennoch hinreichend, dass die SC einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegen sie erhalten. Den unnatürlichen Mächten in den Kaiserlichen Gemächern ist Bartelby aber herzlich egal, so dass sie sein Tod oder seine Kapitulation nicht betreffen.

H22. Graf Losachts Arbeitszimmer

Schwarzholzpaneele reichen hoch bis zur freskenverzierten Decke, welche die noble Eroberung Cassomirs durch den Ersten Kaiser Taldaris zeigt. In der Mitte des Raumes steht ein Schreibtisch aus kirschrotem Holz, er ist so gearbeitet, dass es wirkt, als würden Eulen mit ihren ausgebreiteten Schwingen die Tischplatte tragen. Weichgepolsterte, burgunderrote Stühle stehen an den Wänden. An der Westwand hängt ein Familienporträt, das ein Dutzend finster blickende Adelige, darunter Bartelby als Heranwachsenden, und einen Jagdhund zeigt – wobei der Hund definitiv später und von Amateurhand in das ansonsten hochwertige Gemälde eingefügt wurde.

Von diesem opulenten Büro genießt man die Aussicht auf einen der großartigsten Gärten Taldors. Seit zweihundert Jahren residieren hier die Vögte aus dem Haus Losacht, welche die Grafschaft kontrollieren. Das Familienporträt wurde von Bartelbys Vater, Mercater, in Auftrag gegeben. Ursprünglich zeigte es auch Martella, allerdings ließ Bartelby sie beim Tod des Vaters mit einem seiner liebsten Jagdhunde ersetzen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann man ein Geheimfach unter einer der Bodendielen finden, dieses enthält einen Safe mit zwei Zahlenschlössern (Mechanismus ausschalten, SG 35); beobachtet man den Geist von Mercater Losacht (siehe unten, „Kreaturen“), verleiht dies einen Situationsbonus von +10 auf beide Würfe.

Kreaturen: Mercater Losacht, der Vater von Bartelby und Martella, war Bartelbys Vorgänger als Graf und Vogt von Meratt. Er war zwar arrogant und gierig, aber dennoch ein pflichtbewusster taldanischer Adeliger und kompetenter Verwalter, welcher den langjährigen Missbrauch der Macht verachtete, welchen seine Familie in der Grafschaft walten ließ. Die vielen Jahre, die er damit verbrachte, langwährende Probleme mit der lokalen Infrastruktur zu korrigieren, führten schließlich dazu, dass er auf Aufzeichnungen über seinen „Onkel“ Panivar Losacht VI. stieß. Schließlich ahnte er sogar, dass dieser nicht der sechste seines Namens sondern vielmehr der erste war, welcher nach Jahrhunderten immer noch lebte und sich als Reihe seiner Nachkommen ausgegeben hatte. Diese Nachforschungen entgingen Panivar nicht und er entsandte seinen treuen Sahkil Ehlers, um den alternden Mercator im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode zu erschrecken.

Da Mercator durch einen Gefühlsausbruch im Moment der Entdeckung zu Tode kam, weigerte sich seine Seele, ihre letzte Ruhe zu finden, so dass er nun an sein altes Büro gebunden ist. Seine Schande und Scham, zu einem Untoten geworden zu sein, hat ihn bislang davon abgehalten, seinen Kindern zu erscheinen, jedoch hat er wiederholt versucht, Diener und Besucher auf das Geheimfach im Boden hinzuweisen, dabei aber nur geschafft, sie zu verschrecken und in die Flucht zu jagen.

Der Geist Mercater Losachts wünscht sich verzweifelt, dass jemand sein Werk fortführt, kann sich aber nur in verängstigten Kreischlauten äußern. Er erscheint jede Nacht, schwebt heulend über dem Geheimfach und ahmt die Gesten nach, welche zum Öffnen des Safes erforderlich sind. Allerdings fühlt er sich auch dem Schutz seiner Familie verpflichtet und greift an, sollte er Grund zur Annahme haben, dass die SC Bartelby gefährden können oder bedroht haben. Sollte er erkennen, dass die SC Freunde Martellas sind – z.B. indem sie versuchen, ihr Gesicht auf dem Familienporträt freizulegen -, nimmt er sein furchteinflößendes Stöhnen wieder auf.

MERCATER LOSACHTS GEIST **HG 7**

EP 3.200

TP 73 (*MHB*, S. 122)

Schätze: Bartelby verwahrt in einer verschlossenen Schreibtischschublade (Mechanismus ausschalten, SG 20) ein paar Wertsachen: 127 GM, einen *Überzeugungsstirnreif* und einen *Stab: Teilweise Genesung* (12 Ladungen), um sich vom Zustand der Erschöpfung nach einer durcharbeiteten Nacht zu befreien.

Entwicklung: Sollte der verborgene Safe geöffnet werden, kann Mercaters Geist endlich Ruhe finden und ins Jenseits weiterziehen. Im Safe liefen verschiedene Geburtsurkunden, Zeitungen, kaiserliche Dekrete und Reisedokumente, welche die letzten 300 Jahre abdecken. Mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 20 kann man die Geburtsurkunden (für Männer namens Panivar Losacht II.-VI.) als Fälschungen erkennen, während die anderen Papiere allesamt Bezug zu diesen fünf und Panivar Losacht I. haben, seien es kaiserliche Verlautbarungen oder Zeichnungen, die auf äußerst ähnliche Beschreibungen hinauslaufen.

H23. Wartezimmer (HG 6)

Die Stühle in diesem Raum sind ungewöhnlich stabil und tragen Bärentatzenmotive. Dieser Raum dient als Wartezimmer für Bartelbys Büro und die angrenzende Kapelle, aber auch als Leseraum für Nutzer des Archivs. Die Tür zum Archiv ist magisch verstärkt (Härte 8, 60 TP) und verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 40; Ritter Gal Gusairn versteckt den Schlüssel in seinem Zimmer [Bereich **H28**]).

Kreaturen: Hier ist vor aller Augen ein Holzgolem versteckt, welcher Archiv, Büro und Kapelle schützen soll. Wird er gestört, gerät einer der übergroßen Stühle in Bewegung und richtet sich zu einem flachen, hölzernen Bären auf. Der Stuhlwächtergolem wird jede Nacht mit einem einfachen Befehlswort aktiviert („Beim Gehstock meines Vaters“) und morgens wieder deaktiviert. Losacht oder Gusairn aktivieren ihn sofort, sollte der Palast angegriffen werden.

STUHLGOLEM **HG 6**
EP 2.400
Holzgolem (*MHB*, S. 134)
TP 64

H24. Archiv der Grafschaft

Die Regale und Aktenordner des Archives enthalten Aufzeichnungen zu allen wichtigen Geburten, Todesfällen, Vertragsabschlüssen und finanziellen Transaktionen der letzten Jahrhunderte, wobei vieles schon zur langfristigen Verwahrung in die Provinzbibliothek von Cassomir ausgelagert wurde. Einem Außenstehenden erschließt sich das Ablagesystem kaum – sofern es überhaupt ein stringent durchgehaltenes System gibt. Ein bestimmtes Dokument in diesem Chaos zu finden, erfordert einen Fertigkeitswurf für Beruf (Bibliothekar) oder Sprachenkunde gegen SG 18.

Belohnung: Im Archiv lagert eine Abschrift der ursprünglichen Charta, mit welcher das Haus Stavian die Losachts zu Vögten über ihre Grafschaft Meratt ernannt haben. Diese Charta müssen die SC Prinzessin Eutropia bringen, damit sie ihre Ansprüche belegen kann, ohne dass es zu Unruhen unter den Bürgern kommt. Sofern die SC dieses Dokument selbst bergen, belohne sie mit 2.400 EP.

H25. Kapelle

Die Palastkapelle ist Abadar geweiht, enthält aber auch viele Motive mit Schelynbezügen wie blühende Rosen und Singvögel. Dies beruht auf dem Umstand, dass die beiden Architekten, die einst den Palast erbauten, endlos über die Frage stritten, ob Schönheit oder Praktikabilität wichtiger seien. Die Kapelle fungiert effektiv als heilige Stätte beider Gottheiten und wurde dauerhaft geweiht. Entsprechend gehört sie zu den wenigen Orten im Palast, die der Sahkil Ehlers nicht betreten kann.

H26. Arkanes Laboratorium

Das Haus Losacht steht im wohlverdienten Ruf, mächtige arkane Zauberkundige hervorzubringen, wie Generationen von Arkanisten, Kampfmagi und Magiern belegen können, welche im Laboratorium des Palastes ihre Kunst erlernt und verfeinert haben. Die Wände sind mit Paneelen aus Stahl und Blei verkleidet, um zu verhindern, dass Unfälle hier den restlichen Palast schädigen. Die hier lagernden Zauberbücher enthalten alle Zaubertricks des Grades 0 und alle arkanen Zauber des 1. und 2. Grades, sowie eine Reihe von Zaubern höherer Grade, welche fortgeschrittene Schüler studieren können. Ebenso befindet sich hier ein Alchemistenlabor.

Schätze: Die Zauberbücher hier können nach deiner Maßgabe Zauber bis zum 5. Grad enthalten, welche zauberkundige SC kopieren können. Technisch betrachtet gehören die Zauberbücher aber der Krone und sollten hier verbleiben. Eine in die Wand eingebaute Glasvitrine enthält einen gutgenutzten *Stab: Magie bannen* (13 Ladungen).

H27. Observatorium (HG 6 oder 8)

Dieser große, fenstergesäumte Raum hat eine gläserne Kuppeldecke, so dass man jede Nacht einen spektakulären Blick auf die Sterne hat. Ursprünglich wurde er als Observatorium zum Beobachten der Sterne und für astrologische Vorhersagen angelegt, doch da Prophezeiungen seit Arodens Tod nicht mehr zuverlässig funktionieren, wird der Raum von den Losachts kaum noch hierzu genutzt. Er dient nun hauptsächlich als Trainingsraum für die Palastwache.

Kreaturen: Ein uralter Mechanischer Soldat wird hier als Trainingsgegner für Soldaten verwahrt. Kommt es zu einem Angriff auf den Palast, wird er aktiviert, um die Bereiche der Bediensteten zu verteidigen. Sollte Ritter Gal Gusairn noch leben, hält er sich hier ebenfalls auf.

RITTER GAL GUSAIRN **HG 5**
EP 1.600
TP 42 (siehe Seite 85)

MECHANISCHER SOLDAT **HG 6**
EP 2.400
TP 64 (*MHB III*, S. 171)

H28. Unterkunft des Hauptmanns

Dieser geräumige, aber spartanisch möblierte Raum ist dem Hauptmann der Palastwache, Ritter Gal Gusairn, vorbehalten. Es gibt mehrere Bücher zur Geschichte, Organisation und Psychologie der Elfen. Ein ausgehöhlter Bettpfosten (Wahrnehmung, SG 18) enthält einen Satz Ersatzschlüssel für den Palast, darunter die Schlüssel zum Archiv (Bereich **H24**) und zu den Kaiserlichen Gemächern (Bereiche **H31 –H37**).

H29. Rüstkammer

Die Waffenkammer des Palastes enthält zusätzliche Ausrüstung für Soldaten und Waffen, mit denen verschiedene Familienmitglieder trainieren.

Schätze: Die Rüstkammer enthält Meisterarbeitsversionen der folgenden Waffen: ein Aldori-Duellschwert, fünf Hellebarden, fünf Schwere Armbrüste, zwei Rapiere, fünf Kurzschwerter und zwei Kurzbögen. Ferner findet man hier 240 Armbrustbolzen, 144 Pfeile, einen Großen Stahlschild [Meisterarbeit] und ein Buch mit primitiven, anzüglichen Zeichnungen.

H30. Handwerksbereich

Dieser Balkon wird von der darunterliegenden Küche aus erwärmt und zu diversen Arbeiten insbesondere während der eisigen Wintermonate genutzt. Was im Palast an Leder-, Näh- und Webearbeiten anfällt, wird hier erledigt, wo die Hausdame die Handwerker und die Küche zugleich beaufsichtigen kann.

Eine Leiter führt in die Küche hinab.

H31. Kaiserliches Arbeitszimmer (HG 4)

Dieses grob dreieckige, über die Maße ausgepolsterte und vollgestopfte Büro ist einem Herrscher angemessen. Jede Oberfläche ist ein Beispiel meisterlicher Handwerkskunst und dick vergoldet. Ein großer Schreibtisch aus dunklem, duftendem Holz, auf dem goldene Kerzenhalter stehen, nimmt die meiste Fläche ein. Die Stuckarbeiten an der Decke zeigen Cheruben, welche zwischen Sturmwolken tanzen.

Dieses luxuriös eingerichtete Arbeitszimmer wird vom Großfürsten genutzt, sofern er sich auf dem alten Familiensitz aufhält – was schon viele Jahre nicht mehr der Fall gewesen ist.

Falle: Die tanzenden Cheruben sind Teil einer magischen Falle, welche den Kaiser schützen soll und Blitze in der Südhälfte des Raumes auf jeden herabregnen lässt, der das Büro ohne Genehmgung des Kaisers oder seines Vogtes betritt.

KAISERLICHE BLITZFALLE **HG 4**

EP 1.200

Art magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Überschlagsblitz (4W6 Elektrizitätsschaden; REF, SG 14, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 4,50 m)

Schätze: Die Falle wird von einem *Stab: Blitz* (21 Ladungen) in der Hand eines der Cheruben in der Nordecke (Wahrnehmung, SG 13) angetrieben. Wird der Zauberstab entfernt, deaktiviert dies die Falle. Die beiden goldenen Kerzenhalter auf dem Tisch sind jeweils 125 GM wert.

H32. Kaiserliches Wohnzimmer (HG 8)

An den Wänden dieses großen, warmen Raumes wechseln sich Bücherregale und Gemälde ab. Warme Farben, dicke, weiche Teppiche und Möbel mit dicken Polstern sorgen zusammen für die Illusion der Wärme, während Tabakgeruch schwach in der Luft hängt. Von einer Wand starrt ein großes Porträt Veleto Losachts herab.

Diese Kombination aus Bibliothek und Wohnraum ist ein ruhiger Rückzugsort für den Großfürsten, an dem er ausruhen, lesen und Zeit mit seiner Familie verbringen kann. Pfeifenasche in einem Aschenbecher auf einem Tische legt nahe, dass der Raum in den letzten Monaten genutzt wurde.

An den Wänden hängen mehrere Ölgemälde früherer Großfürsten zusammen mit einem großen Porträt der Herzogin Veleto Losacht. Auf einer kleinen Plakette auf dem Rahmen des Bildes der Herzogin steht: „Meine Veleto, in liebender Erinnerung. P.“

Kreaturen: Zu Lebzeiten war Herzogin Veleto Losacht schlau, durchtrieben und mit großer Einsicht gesegnet gewesen. In ihrer Jugend war sie sogar eine legendäre Spionin und Infiltratorin gewesen. Nach ihrer Hochzeit ließ sie das Abenteurerleben hinter sich und wurde neben ihrer Mutterrolle zur manipulativen großen Dame der opparischen Oberen Zehntausend, wodurch sie zu einer der wenigen Frauen wurde, die Panivar Losacht als ihm ebenbürtig und gleichgestellt betrachtete. Allerdings war sie nicht wie dieser unsterblich und auch wenn der alte Patriarch sich den Gefühlen des Herzens gegenüber als erhaben betrachtete, zerriss es sein Herz, seine Gemahlin altern und sterben zu sehen. Da er nicht bereit war, ihren Verlust zu akzeptieren, wandte er zunächst mehrere Techniken an, um sie ins Leben zurückzuholen, jedoch war all dies zwecklos, helfen die üblichen Methoden doch nicht, wenn der Betroffene an Altersschwäche verstorben ist.

Nach den ersten Fehlschlägen wandte Panivar sich neueren und extremeren Wegen zu und seine Experimente zu Schaffung einer Seele aus planarem Staub und den Erinnerungen in den Herzen der Hinterbliebenen erschufen ein recht passables, wenn auch fremdartiges Faksimile seiner Gemahlin in einem Gemälde, welches sie Jahre zuvor in Auftrag gegeben hatte. Das Ergebnis ist ein Lebendes Portrait, ein realistisches Duplikat, wenn auch mit hohlem Herzen, das nur glaubt zu fühlen.

Der neuen Veleto fehlt die Leidenschaft des Originals, auch wenn sie ihren Charme, ihre List und ihr Können mit der Klinge behalten hat. Wahrscheinlich entwickelt sie im Verlauf des Abenteuers Zuneigung zu einem oder mehreren SC – schließlich sollte sie dem trauernden Panivar Trost und Liebe schenken, so dass es ihr Daseinszweck ist, anderen nahe zu sein. Dringen die SC in ihr Heiligtum ein – und entweihen es so in ihren Augen - und entdecken ihr furchtbares Geheimnis, so verfällt sie in mörderische Wut (sofern die SC sie nicht ohnehin bereits „verraten“ haben, indem sie sie bei einem früheren Besuch angegriffen haben).

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Hintergrund
Teil 1 Singvögel
Teil 2 Adelskinder
Teil 3 Saboteure
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

HERZOGIN VELETO LOSACHT **HG 8**

EP 4.800

Lebendes Portrait einer Schurkin 8 (*ABR IX: Horror*, S. 238)

RB Mittelgroßes Konstrukt (Humanoide, Mensch)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +3 GE, +6 Rüstung)

TP 91 (8W8+52)

REF +11, **WIL** +2, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier +1*, +11/+6 (1W6+3/18–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Im Kampf Diese Version Veletos hat all das Können mit der Klinge behalten, das sie sich als junge Attentäterin angeeignet hat, und bewegt sich ungehindert in den Kampf und wieder hinaus, während sie versucht, ihre Gegner getrennt und auf dem Falschen Fuß betroffen zu halten.

Moral Veleto kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** —, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 16

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 22

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Tänzelnder Angriff, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +13, Bluffen +3 (sich als Veleto ausgeben +8), Einschüchtern +10, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +13 (als Teil eines Gemäldes erscheinen +18), Klettern +12, Magischen Gegenstand benutzen +14, Mechanismus ausschalten +19, Motiv erkennen +7, Verkleiden +3 (als Veleto erscheinen +13), Wahrnehmung +11, Wissen (Adel) +5, Wissen (Lokales) +8

Sprachen Gemeinsprache, Kelisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Mit Gemälde verschmelzen, Selbstzweck, Schurkentricks (Heftiger Hinterhältiger Angriff[EXP], Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse, Überraschungsangriff)

Ausrüstung *Kettenhemd +2*, *Rapier +1*, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Diamantenbesetzter Ehering aus Platin (1.000 GM)

H33. Kinderzimmer (HG 4)

Zwischen zwei kleinen Betten liegt ein weiches Laken auf dem Boden mit Spielzeugen, Holzwürfeln und diversen kleinen Musikinstrumenten. An den Wänden bewegen sich gemalte, spielende Löwen in einfachen Mustern.

Dieses kleine Schlafzimmer war als Kinderzimmer für Prinzen und Prinzessinnen gedacht. Die in Bewegung befindlichen Wanddekorationen sind eine einfache Illusion, während die Spielzeuge dem verwirrten Bewohner des Raumes gehören.

Die Treppe im Südwesten führt nach Bereich **H34** hinauf.

Kreaturen: Als Panivar Losacht von Großfürst Stavians Tod erfuhr, entschied er sich, einen eigenen Thronerben zu schaffen, indem er den toten Prinzen Carrius mit denselben Techniken ins Leben zurückholte, mit denen er seine Gemahlin Veleto wiedererschaffen hatte. Neue magische Techniken funktionieren allerdings nur selten wie geplant, so dass der erste Versuch, bei dem Panivar Kindheitserinnerungen des Prinzen und Splitter von Kinderseelen nutzte, nur eine unvollständige und verwirrte Abscheulichkeit hervorgebracht hat – einen Dachbodenflüsterer, ein untotes, nach Liebe dürstendes Kind.

Panivar behielt seine fehlerhafte Schöpfung für zukünftige Studien und taufte sie auf den Namen Carr. Er gab das Geschöpf in die Pflege seiner Frau, allerdings besitzt die gemalte Veleto keine Erinnerungen daran, Kinder aufgezogen zu haben, und auch keinen Mutterinstinkt oder Verständnis für diese Tätigkeit. Entsprechend leidet Carr

HERZOGIN VELETO LOSACHT

PERSONAPHASE

Nach Abschluss dieses Kapitels erhalten die SC zwei Personaphasen, um ihren Ruf aufzubauen und eigene Ziele zu verfolgen, ehe das nächste Kapitel beginnt. Sollte einem SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wissen (Adel) gegen SG 21 gelingen, kann er bestimmen, dass eine neue Front im Konflikt um den Thron im Norden nahe Yanmass entsteht und dieser Bereich wahrscheinlich das nächste Ziel der SC ist.

und dürstet nach Zuneigung. Er schluchzt leise unter seinem Bett im Kinderzimmer, da er „Tantchen" nicht in ihrem Bilderrahmen stören will, eilt aber hervor, um Neuankömmlinge zu begrüßen. Er bettelt, dass sie ihn mitnehmen, obwohl er zugleich den Atem aus ihren Lungen raubt.

CARR **HG 4**
EP 1.200
Dachbodenflüsterer (*MHB II*, S. 49)
TP 45

H34. Kaiserliche Schlafgemächer

Die hohe Kuppeldecke dieses Raumes zeigt den sommerlichen Sternenhimmel, wobei die wichtigsten Sternenbilder mit Blattgold nachgezeichnet sind. Ein massives Bett mit Seidenlaken und ein Frisiertisch aus Dunkelholz füllen den Raum größtenteils aus, während teure Antiquitäten auf dem in Hüfthöhe an der Wand verlaufenden Regalbrett stehen.

Diese Gemächer waren nur für den Großfürsten und seine Frau oder Konkubine gedacht, doch im Laufe der letzten zwei Jahrhunderte diente er immer wieder Herzog Panivar Losacht als Zuhause, wenn er das Bedürfnis verspürte, seine Familie zu besuchen.

Schätze: Das Glitzern der Sterne an der Decke resultiert nicht aus Magie sondern aus Reichtum. Jeder der 35 Sterne ist eine große weiße Perle (Wert 75 GM), allerdings gehört dieser Schatz definitiv der Kaiserfamilie.

H35. Arkanes Laboratorium (HG 7)

Der dicke rote Teppich wurde von der Raummitte aus herausgeschnitten. Die noch vorhandenen Reste sind übelst verschmutzt. An den Wänden stehen Arbeitstische, welche mit Knochen, Messinginstrumenten, Glasbehältern und Gefäßen mit bizarren Sammlungen bedeckt sind. Es stinkt stark nach altem Torf und Insektenaktivität.

Dieser Raum war eigentlich als Arbeitszimmer für den Großfürsten gedacht, wenn er sich im Palast aufhielt, doch seit fast 200 Jahren nutzt Panivar Losacht ihn als sein privates magisches Labor. Hier hat er seine Techniken verfeinert, um unwillige Seelen aus dem Großen Jenseits zurückzuzerren. Auch wenn er seine wichtigsten Aufzeichnungen und Ausrüstungsgegenstände längst in sein neues Sanktum gebracht hat (siehe auf Kapitel 6), befindet sich hier noch genug, um seinen Ruf zu ruinieren.

Eine Geheimtür in der Westwand (Wahrnehmung, SG 20) führt in Panivars Beschwörungskammer und zum Teleportationskreis.

Kreaturen: Panivars treuester Diener war einst für lange Jahre ein widerwärtiger Sahkil namens Ehlers. Als Ichkoh verkörpert dieser die Angst, welche Sterbliche verspüren, wenn ihre Körper verfallen und versagen, und nährt sich zudem von dieser Furcht. Er war daher ein exzellenter Lehrer hinsichtlich Alterung und Tod. Ehlers wurde mittels *Tor* statt einer Beschwörung auf die Materielle Ebene gebracht und ist seit Jahrhunderten als kleines Geheimnis an den Vogelsangpalast gebunden, welches jeder Graf bislang gehütet hat. Es ist der Kreatur verboten, einem Losacht (egal ob gebürtig oder angeheiratet) zu schaden, sie liebt es aber, die Unsicherheiten und Selbstzweifel von Besuchern aufzugreifen, und hat so bereits im Laufe der Jahrzehnte über ein Dutzend Leute in den Selbstmord getrieben.

Möglicherweise hat Ehlers auch die SC während früherer Besuche im Palast gequält und mit furchtbaren Albträumen im Schlaf heimgesucht. Als subtile und geduldige Kreatur, lässt er aber seine Beute gern entkommen und später zurückkehren, nachdem er ihr unterschwellige Ängste implantiert hat. Ein SC, welcher von Ehlers mit Albträumen heimgesucht wurde, erleidet aufgrund dieser stillen Manipulationen einen Malus von -2 auf den ersten Willenswurf gegen eine von Ehlers Zauberähnlichen Fähigkeiten.

Ehlers verbirgt sich lautlos auf der Ätherebene, doch sobald sein Sanktum hier angegriffen wird, vergisst der Ichkoh alle Subtilität und entfesselt seine mächtigsten Zauber, um Eindringlinge auszulöschen. Ihm ist vollauf bewusst, dass die Zerstörung des Beschwörungskreises im Nebenraum auch ihn selbst vernichtet.

EHLERS **HG 7**
EP 3.200
Ichkoh (*MHB VI*, S. 233)
TP 85

Schätze: Mehrere magische Gerätschaften aus Panivars früheren Experimenten sind hier noch zu finden: ein Satz *Wunderfarben*, eine *Schriftrolle: Gegenstände beleben*, eine *Schriftrolle: Gestalt verändern*, eine *Schriftrolle: Mit Toten sprechen* und eine *Schriftrolle: Monster herbeizaubern IV*, eine *Schriftrolle: Sanfte Ruhe* und eine *Schriftrolle: Tiefschlaf*.

H36. Beschwörungskammer

Die verborgene Kammer ist mit den heiligen Symbolen von zwei Dutzend Religionen geschmückt, aber auch mit seltsamen Kräutern und getrockneten Tierteilen. An der Nordwand stehen ordentlich sortiert Gefäße mit verschiedenfarbigen Pulvern. In den Boden wurde ein großer Kreis eingraviert, wobei die Linien dann mit Silber gefüllt und schmückende komplexe Schleifen und Wirbel hinzugefügt wurden.

Panivar hat diesen Beschwörungskreis vor langer Zeit angelegt, um mit Nachtvetteln, Sahkili und anderen finsteren Kreaturen aus dem Jenseits zu kommunizieren. Als der Kreis der Makellosen an Bedeutung zu gewinnen begann,

brachte er den Großteil seiner Arbeit aber an einen geheimen Ort und investierte eine beträchtliche Summe, um seine Beschwörungskammer in einen Teleportationskreis zu verwandeln, der es ihm gestattete, aus seinem Versteck in den Palast und zurück überzuwechseln, wenn Familienangelegenheiten anstanden. Der Kreis kann nur mit einer Schlüsselphrase auf Infernalisch aktiviert werden, welche nur der Herzog kennt.

Um den Kreis zu zerstören, ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten oder Zauberkunde gegen SG 34 erforderlich. Alternativ kann auch der Steinboden zerstört werden, in den er graviert wurde, oder kann man die silbernen Inschriften mittels *Blitz* oder *Kugelblitz* zerschmettern und zerfließen lassen.

Schätze: Die diversen Flaschen und Gefäße enthalten teure Zauberkomponenten im Wert von 1.500 GM.

Entwicklung: Die Zerstörung des Teleportationskreises hier gehört zu den Bedingungen, die zur erfolgreichen Eroberung des Vogelsangpalastes nötig sind.

H37. Wandschrank

Dieser begehbare Wandschrank enthält Dutzende Anzüge und Kleider, welche seit ein paar Jahrhunderten aus der Mode sind.

Schätze: Die Kleidungsstücke sind zwar nutzlos, es gibt hier aber auch einen schäbigen Gürtel und modische rote Stiefel, welche beide magische Auren ausstrahlen. Es handelt sich bei dem Gürtel um einen *Gürtel der Großen Konstitution +2*, während die Stiefel leider im Grunde nichtmagische Fußbekleidung aus einer Zeit sind, in welcher es modisch war, Kleidung mittels *Magische Aura* zu verzaubern, damit sie außergewöhnlicher wirkte.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Sowie die SC den Vogelsangpalast gesichert haben, treten Prinzessin Eutropia und Martella Losacht die einwöchige Reise von Cassomir in die Grafschaft Meratt an. Die SC können in der Zwischenzeit ausruhen und/oder besondere Vorbereitungen treffen. Wie genau sich das Eintreffen der Prinzessin abspielt, hängt davon ab, wie viele Vertreter des lokalen Adels die SC auf ihre Seite ziehen konnten – die Situation mag angespannt und unangenehm sein oder man könnte die Prinzessin warmherzig voller Hoffnung auf eine bessere Zukunft willkommen heißen. Unabhängig von der politischen Lage in Meratt dankt Prinzessin Eutropia den SC persönlich für ihre Tapferkeit und ihren Einfallsreichtum. Sie bietet jedem von ihnen eine Bezahlung von jeweils 1.000 GM und lässt sie zudem das Betony-Anwesen behalten. Sofern die SC dem Drang widerstehen konnten, kaiserliches Eigentum zu plündern (z.B. die Antiquitäten in Bereich **H6**, die Kerzenleuchter in Bereich **H31** oder die Perlen in Bereich **H34**), bedankt sich Martella unter vier Augen und belohnt jeden von ihnen mit einem *Resistenzumhang +2*.

Nun haben die SC Zeit, sich zu erholen und die Früchte ihrer Arbeit für wenigstens ein paar Wochen zu genießen – ein aufgeräumtes Anwesen, ein gedeihendes Dorf und die Annehmlichkeiten eines nahen Palastes. Doch schließlich werden sie wieder in die Dienste der Krone gerufen – im nächsten Kapitel!

Pathfinder® Abenteuerpfad™

Krieg um die Krone

Kaiserzwielicht

KAISERZWIELICHT

TEIL 1: FINSTERE ZEITEN IN YANMASS 123
Die Helden treffen in Yanmass ein und erfahren von mehreren besorgniserweckenden Ereignissen. Sie treffen zudem Graf Yander Merkondus und müssen seinen Umtrieben in der Stadt ein Ende setzen.

TEIL 2: DIE BLUTSBRÜDER-METZGEREI.....138
Auf der Spur der Albtraumplage erkunden die Helden in Yanmass ein verlassenes Schlachthaus und stoßen dort auf einen Scheusalkabal.

TEIL 3: DIE HOCHGRAS-KARAWANSEREI..144
Es gibt Zusammenhänge zwischen den Gerüchten über vermisste taldanische Kavalleristen und der Zunahme qadirischer Räuberüberfälle; wenn die Helden die Hochgraskarawanserei erkunden, stoßen sie auf die verräterischen Soldaten und ihre große Täuschung.

TEIL 4: DIE RUNDE LAUBE.....157
Die Helden müssen ein einst edles Theater infiltrieren, die dunklen Meister eines Mysterienkultes rund um den reinkarnierten, als göttliche Gestalt verehrten Prinz Carrius enttarnen und den Prinzen befreien.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

Die Charaktere beginnen dieses Kapitel auf der 7. Stufe.

Die Helden sollten die 8. Stufe erreichen, während sie sich mit den Problemen in Yanmass befassen.

Die Helden sollten die 9. Stufe erreichen, während sie die Runde Laube erkunden.

Am Ende dieses Kapitels sollten die SC die 10. Stufe erreicht haben.

KAPITELHINTERGRUND

Yanmass ist die größte und reichste Stadt in der Präfektur Avin im nordöstlichen Taldor. Sie liegt am Westrand der Pfeifenden Steppe, welche auch an das Padischahreich von Kelesch angrenzt. Da Yanmass der erste Halt für keleschitische Händler, die Waren aus dem Osten nach Taldor bringen, und zugleich letzter Halt für gen Kelesch aufbrechende taldanische Handelskarawanen ist, generieren die Märkte von Yanmass ein beachtliches Steueraufkommen für die Präfektur. Die Stadt hat zu ihrem Schutz eine Stadtwache, welche zuweilen von dem hier ebenfalls stationierten Regiment der Taldanischen Kavallerie unterstützt wird. Der nominelle Stadtherr, der alte Baron Mauston Kustios, überlässt die Zivilverwaltung weitestgehend dem Handelsrat, einer Gruppe adeliger Handelsherren, deren Zahl variiert (gegenwärtig besteht sie aus fünf Ratsherren und 14 weiteren Ratsmitgliedern). Da Baron Kustios aufgrund einer anhaltenden Reihe beunruhigender und sehr erschöpfender Albträume sich praktisch gänzlich aus dem Tagesgeschäft zurückgezogen hat, hat der Handelsrat in den letzten Wochen eine noch aktivere Rolle beim Regieren der Stadt übernommen.

Politisch wahrt Baron Kustios eine bewusst neutrale Haltung, um den Wohlstand seiner Grenzpräfektur zu erhalten. Während der jüngsten politischen Krise hat er aber Zustimmung für die Sache von Prinzessin Eutropias Loyalisten bekundet. Der Handelsrat dagegen ist zwischen Loyalisten und Imperialisten geteilt, wobei aber alle Mitglieder den Einkünften ihrer Handelshäuser Priorität geben.

Da Maxillar Pythareus die reiche Stadt auf seine Seite ziehen will, hat er einen Adeligen namens Graf Yander Merkondus nach Yanmass entsandt. Dieser soll die Stadt für die Imperialisten sichern und hat sich dafür einen durchtriebenen Plan ausgedacht, um in der Stadt für Probleme zu sorgen, den alten Baron und die primären Loyalisten im Handelsrat aus dem Spiel zu nehmen und dann Yanmass' Sorgen zu beenden, indem er die Unruhestifter insgeheim abzieht und die Stadt so „rettet".

Da die Taldanische Kavallerie den Loyalisten zugeneigt ist, war das in Yanmass stationierte Regiment sein erstes Ziel, wobei er sich zugleich die Vorurteile und Sorgen der Stadt zunutze machen will. Yander bestach also die Kommandantin des Regiments, Jaliessa Staubel, damit diese mitsamt ihren Leuten abtrünnig wurde, und verkleidete die Einheit sodann als qadirische Räuber. Diese „Räuber" attackieren nun Karavanen, welche die Pfeifende Steppe durchqueren, wobei ihre Hauptziele jenen Angehörigen des Handelsrates gehören, die den Loyalisten zuzurechnen sind. Die Taldaner von Yanmass beäugen mittlerweile jeden Keleschiten misstrauisch und fragen sich, ob er vielleicht mit den Räubern im Bunde sein könnte.

Yanders zweiter Plan war noch finsterer und dafür umso direkter. Er beauftragte eine Gruppe furchtbarer externarer Divs, entsetzliche, lusterfüllte Albträume über die Stadt zu verbreiten. Hierbei kommen Pairakas zum Einsatz, welche Tiergestalt annehmen und so ungehindert durch die Stadt streifen können, um ihre Träume zu implantieren. Eines ihrer ersten Opfer war Baron Kustios, zu ihren weiteren Zielen gehören prominente Bürger und Angehörige des Handelsrates. Manche ihrer Opfer haben bereits Selbstmord begangen, um den in den Irrsinn treibenden Visionen zu entkommen, und jeder in Yanmass sorgt sich, dass die Träume eine Art mystische Seuche oder ein Fluch sein könnten.

In Yanmass geschieht aber noch anderes, das mit Yanders Umtrieben anscheinend nicht zusammenhängt. Ein populärer Kult hat in einem einst glanzvollen Theater sein Hauptquartier aufgeschlagen – der Kult des Zwielichtkindes. Mysteriöse und freundliche Aasimare haben den Kult rund um den reinkarnierten Prinzen Carrius gegründet, Eutropias vor vielen Jahren verstorbenen Bruder. Der Kult verrät nicht, wie der junge Prinz in seinen Reihen wiedergeboren wurde, präsentiert ihn aber dennoch als Orakel und Wunderwirker, welcher Yanmass erretten kann. Der Kult bewahrt seine Geheimnisse, scheint aber nicht bösartig zu sein; seine Lehren befassen sich hauptsächlich mit der Gemeinschaft und der Selbstversorgung und Unabhängigkeit und überlappen sich mit den Lehren der Kirche des Abadar.

Viele Bürger von Yanmass gehören dem Kult an – gute, einfache Leute, die nach einer einfachen Lösung für komplexe Probleme suchen. Das Geheimnis hinter dem Kult ist allerdings weitaus finsterer, als es nach außen den Anschein hat: Der Aasimar-Mesmerist im Zentrum des Kultes, Vaddrigan Pol, ist ein Mitglied des Kreises der Makellosen, jener Geheimgesellschaft, welche Carrius als Marionette auf den Thron bringen will.

Die Spielercharaktere erreichen Yanmass mit der Anweisung, Baron Kustios und den Handelsrat für die Sache der Loyalisten zu gewinnen und Gerüchten über Prinzessin Eutropias reinkarnierten Bruder nachzugehen. Yander hat seine beiden Pläne bereits in Bewegung gesetzt und zugleich gewinnt der Kult des Zwielichtkinders mit jedem nächtlichen Gottesdienst neue Angehörige. Die SC müssen sich um alle drei Krisen kümmern und Prinz Carrius aus den Fängen des Kultes retten.

NACHRICHTEN AUS YANMASS

Mit Beginn dieses Kapitels erhalten die SC eine Einladung, Martella Losacht im Vogelsangpalast aufzusuchen, Eutropias neuer Operationsbasis. Wenn die SC eintreffen, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Der Vogelsangpalast ist der reinste Bienenstock – Handwerker sind dabei, den alten Glanz wiederherzustellen und Diplomaten geben sich auf den Fluren die Türklingen in die Hand. Martella Losacht wartet in ihrem Büro mit einem Tablett Honigküchlein und einer dampfenden Teekanne auf dem Schreibtisch.

„Danke, dass Ihr so rasch gekommen seid. Bitte, bedient Euch. Ich hoffe, Ihr konntet Euch ausruhen und erholen. Ich würde Euch gern mehr anbieten, aber habe den Bediensteten viele Tage freigegeben angesichts der jüngsten... Traumata..., daher ist es gerade ein wenig ungünstig.

Lasst mich bitte die folgende Frage stellen: Was wisst ihr über Yanmass? Sollte es nicht viel sein, so habe ich ein paar Bücher, die Ihr unterwegs lesen könnt, da dies Euer nächstes Ziel ist. Bis jetzt ist die Stadt neutral. Sie verfügt aber über beachtlichen Reichtum und Zugang zu exklusiven Handelsgütern; ihre Unterstützung wäre unbezahlbar und die Prinzessin und Pythareus haben beide Delegationen nach Yanmass geschickt, um ein Bündnis mit dem Handelsrat zu schließen,

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

OPERATIONEN IN YANMASS

Die SC erhalten im Verlauf dieses Kapitels insgesamt 10 Personaphasen. Eine erfolgt, ehe die SC in Yanmass eintreffen. Du kannst die übrigen nach Belieben verteilen, es wäre aber passend, die Spieler mit jeweils einer Personaphase nach jeder wichtigen Begegnung, etwa nach dem Sieg über Aresphena oder dem Treffen mit den Kozanrecken, zu „belohnen“, wenn sich die Kunde über das Kampfkönnen der SC verbreitet. Die SC erhalten eine weitere Personaphase nach Abschluss dieses Kapitels.

Ferner können die SC Agenten in Yanmass für die folgenden Operationen einsetzen:

Ausspähen (Heldenmut, Listigkeit, Riskant): Du entsendest Agenten, die für dich eine Örtlichkeit ausspähen sollen. Lege einen Operationswurf gegen SG 8 + höchster Wahrnehmungsbonus unter den dortigen Wachen oder Verteidigern ab; bei Erfolg erfährst du von offenkundigen Verteidigern und Gefahren. Im Falle eines Ortes mit mehreren Räumen wird zufällig bestimmt, welcher Raum ausgespäht wurde.

Kluge Investitionen (Genie, Klugheit, Längerfristig): Du schickst Agenten auf die Märkte von Yanmass, die dich mit Details zu Angebot und Nachfrage versorgen; dies verschafft dir einen Verständnisbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Beruf zum Einkommenserwerb in Yanmass. Solange diese Operation aktiv ist, verdienst du zusätzlich automatisch 2W6 GM pro Woche.

Kult infiltrieren (Riskant): Du schickst deine Agenten aus, damit sie die Zeremonien des Kultes des Zwielichtkindes beobachten; lege einen Operationswurf gegen SG 15 ab, bei Erfolg berichten die Agenten Details der Zeremonien (siehe Seite 157).

Rivalisierender Kult (Charme, Opferbereitschaft): Deine Agenten verbreiten Gerüchte oder täuschen sogar Aktivitäten eines rivalisierenden Kultes oder einer anderen Religion vor. Gelingt ein Operationswurf gegen SG 20, so locken deine Agenten einen Wächter (siehe Seite 161) und einen Kultanhänger des inneren Kreises (siehe Seite 163) zu einem von dir bestimmten Ort, so dass du einen Hinterhalt legen, sie verhören oder auch nur einfach die Zahl der Verteidiger des Tempels vor einem Angriff reduzieren kannst. Du kannst diese Operation nur zwei Mal erfolgreich ausführen.

Yander Merkondus beobachten (Längerfristig, Riskant): Deine Agenten beschatten Graf Merkondus in Yanmass und berichten über seine Aktivitäten. Er tut nichts, was ihn verdächtig macht, allerdings wirst du nicht überrascht, wenn er selbst Agenten gegen dich einsetzt. Zudem kennst du seinen Aufenthaltsort, sollte er zu fliehen versuchen (siehe Seite 136).

der die Stadt führt. Unser Gesandter, der Freiherr Meir Dratavis, wird allerdings vermisst. Sein letzter Bericht sprach von beunruhigenden jüngsten Ereignissen: Überfälle von Räubern, Kultaktivitäten, vermisste Soldaten. Er hat mit Pythareus‘ Repräsentanten, einem Grafen namens Yander Merkondus, zusammengearbeitet, um die Probleme zu lösen, allerdings habe ich nichts mehr von ihm gehört und ahne Schlimmes. Reist nach Yanmass, findet Meir oder setzt seine Arbeit fort und überzeugt Yanmass, Eutropia formell zu unterstützen.

Ich habe aber noch einen weiteren Grund, Euch so rasch wie möglich loszuschicken. Dieser Kult, den Meir erwähnt hat, der Kult des Zwielichtkindes... sie behaupten, einen ins Leben zurückgekehrten Prinzen Carrius, Eutropias jüngeren Bruder, der vor 20 Jahren gestorben ist, anzubeten. Versuche, ihn wiederzubeleben, sind meines Wissens nach unmittelbar nach seinem Tod gescheitert. Natürlich ist es möglich, dass ein sehr mächtiger Zauberkundiger den Toten nach so langer Zeit ins Leben zurückgeholt hat, jedoch ist es doch sehr verdächtig, dass ein potentieller Thronanwärter gerade jetzt auftaucht... ein seltsamer Zufall, oder?! Eutropia sind diese Gerüchte noch nicht zu Ohren gekommen, daher würde ich ihnen gern schnell und in aller Stille nachgehen.“

Martella ist bereit, den SC Fragen zu beantworten, ehe sie aufbrechen.

War Freiherr Meir Dratavis ein Spion? „Nein, nur ein Loyalist und Freund Eutropias. Ich hatte ihm einen Spezialisten als Beschützer angeboten, jedoch war er der Ansicht gewesen, dass Pythareus und der Graf ehrenwerte Männer seien, welche die stärkeren Argumente anerkennen würden.

Wer ist Graf Yander Merkondus? „Die Merkondusfamilie ist am Seehandel beteiligt. Ihre Ländereien liegen in der Modapräfektur, aber Yander ist hauptsächlich in Oppara tätig. Ich hatte bereits in der Vergangenheit das zweifelhafte Vergnügen, mit ihm arbeiten zu dürfen – er ist charmant, verständnisvoll und ruchlos effizient. Er ist die Sorte Mensch, die man sehr sorgfältig beobachtet, nur um von einer Kutsche überrollt zu werden, die man nicht kommen sieht.“

Räuber? „Meir war Diplomat, nicht Soldat, und hat frustrierend wenige Einzelheiten zu diesen Punkten mitgeteilt.“

Vermisste Soldaten? „Ja, ein Regiment der Taldanischen Kavallerie ist verschwunden. Normalerweise operiert es von Yanmass aus und patrouilliert die Pfeifende Steppe und beschützt Handelszüge. Der Handelsrat macht Räuber verantwortlich, allerdings ist es doch sehr ungewöhnlich, dass eine komplette Streitmacht aus etwa zwei Dutzend Soldaten einfach spurlos verschwindet.

Was wisst Ihr über den Kult? „Sehr wenig, nur dass seine Mitglieder harmlos scheinen und bei den Einheimischen beliebt sind. Meir schrieb, das sogenannte Zwielichtkind würde die Kranken und Verwundeten mit einer Berührung heilen. Andererseits wäre das nicht der erste selbsternannte Gott, von dem derartiges gesagt wird.“

Und wenn das Zwielichtkind wirklich Prinz Carrius ist? „Solltest Ihr auch nur ansatzweise glauben, dass dies stimmen könnte, so bringt ihn her und ich werde mein Möglichstes tun, um seine Identität zu bestätigen, ehe wir bei Eutropia vorstellig werden. Das Letzte, was sie gegenwärtig braucht, ist den Verlust ihres kleinen Bruders noch einmal durchzumachen.“

Besteht eine Verbindung zwischen Maxillar Pythareus und Prinz Carrius? „Ich... weiß es nicht. Maxillar Pythareuss Imperialisten behaupten, dass die Abstimmung gegen die allein männliche Erbfolge entweder gar nicht stattgefunden hätte oder aufgrund der gewaltsamen Umstände nicht gültig sei, so dass Eutropia als Frau den Thron nicht beanspruchen könne. Folgt man der Argumentationskette, wäre Carrius ein legitimerer Erbe als der lediglich adoptierte Pythareus. Letztendlich würde es also sowohl Eutropias wie Pythareus‘ Ansprüche erschweren.“

TEIL 1: FINSTERE ZEITEN IN YANMASS

Die Reise nach Yanmass gestaltet sich so ereignisreich oder ereignislos, wie du wünschst. Man ist zuerst zu Pferd oder mit der Kutsche 9 Tage auf der Straße unterwegs, dann folgen 5 weitere Tage auf Flüssen und Kanälen (oder alternativ noch einmal 7 Tage zu Pferd oder mit der Kutsche). Der Einfallsreichtum der Spieler kann diese Zeitspannen ebenso abkürzen wie der Einsatz von Magie. Unabhängig von der Reisezeit erreichen die SC Yanmass am Tag des monatlichen Treffens zwischen Baron Mauston Kustios und dem Handelsrat, welcher eigentlich die Stadt regiert.

DER HANDELSRAT

Normalerweise ist die Öffentlichkeit von den Ratssitzungen ausgeschlossen, doch für die SC wird auf Bitten der Edlen Martella Losacht eine Ausnahme gemacht. Die SC können sich daher mit diesen Führungspersönlichkeiten treffen, ihre politische Einstellung ausloten und versuchen, sie für die Sache der Loyalisten zu gewinnen. Die SC haben aber gerade genug Zeit, sich den Straßenstaub vom Leib zu waschen und ihre besten Kleider anzulegen, ehe sie im Ratssaal vorstellig werden sollen.

In Yanmass sollen die SC zudem eine Sekundärmission erfüllen und die Aktivitäten des sogenannten Kultes des Zwielichtkindes untersuchen. Angeblich ist dieser mysteriöse Kult harmlos, jedoch steht in seinem Zentrum der angeblich ins Leben zurückgekehrte Prinz Carrius, Eutropias jüngerer Bruder. Die Edle Martella Losacht gibt nicht viel auf diese Gerüchte, doch wenn die SC schon einmal vor Ort sind, können sie auch den Gerüchten nachgehen.

Die Primärmission der SC scheint aber fast sogleich in Gefahr: Die livrierten Soldaten am Eingang des opulenten Ratsgebäudes informieren die SC, dass der Baron zu krank sei, um am heutigen Treffen teilzunehmen, und dass der Handelsrat noch einen weiteren Gast habe, den Grafen Yander Merkondus. Die Wachen verweisen an einen livrierten Beamten, einen Halbling namens **Gregor Hambel** (RG Halbling-Experte 4), welcher sie in die Audienzkammer bringen soll. Hambel ist ein gesprächiger und hilfsbereiter Bursche; sollte nur das geringste Interesse bei den SC zu einem Gespräch bestehen, erklärt er ihnen, dass der neunzehnköpfige Handelsrat aus fünf Ratsherren und vierzehn weiteren Mitgliedern bestünde, die die finanziellen Interessen von Yanmass repräsentieren, und dass ein Mitglied, der Bankier Rhundel Navil unerwartet abwesend sei. Hambel bekennt auch, dass Baron Kustios' Abwesenheit nicht überrasche, da der Baron seit Tagen krank daheim sei und die Stadtverwaltung gänzlich dem Handelsrat überlassen habe. Hambel bemerkt ferner, dass Graf Merkondus ein reicher Adeliger aus dem südwestlichen Taldor sei, der bereits zu erkennen gegeben hat, dass er hinter der Sache der Imperialisten stünde. Letzteres kann ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 10 bestätigen. Von Hambel kann man ferner erfahren, dass der Handelsrat als Institution sich gegenwärtig neutral verhalte, die einzelnen Mitglieder aber natürlich ihre eigenen Ansichten hätten.

Wenn die SC die Audienzkammer erreichen, so lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Mehrere Kerzenleuchter unterstützen das durch die hohen Buntglasfenster hereinströmende Sonnenlicht beim Erhellen der großen Audienzkammer des Ratsgebäudes. Der Raum wird größtenteils von einem immensen ovalen Tisch ausgefüllt. Am Kopf des Tisches steht ein unbesetzter, thronartiger Stuhl, während die meisten anderen Stühle besetzt sind. Die fünf Ratsherren sitzen auf verzierten, gepolsterten Stühlen: ein schmuckbehängter Mensch, eine Halb-Elfe in hochwertig geschneiderter Kleidung, ein gutaussehender Mensch in der Amtstracht eines Hohepriesters des Abadar, eine stolze Halblingfrau und eine besorgt wirkende Menschenfrau mit schmalem Gesicht. Auf weniger prächtigen Stühlen sitzen andere gutgekleidete Leute. Am Fuß des Tisches steht eine Gruppe schmuckloser, stabiler Holzstühle, von denen einer von einem modisch gekleideten, breit lächelnden Aristokraten besetzt ist.

Diese Gruppe ist der Handelsrat von Yanmass. Der einzelne Adelige ist der zu Besuch weilende Graf Yander Merkondus. An den Wänden stehen diskret mehrere Wachen, welche eingreifen, sollte es Ärger geben (Spielwerte wie Schließer, *SLHB*, S. 273). Die fünf Ratsherren werden weiter unten im Detail beschrieben. Die weniger protzigen Stühle sind von 13 der 14 sonstigen Ratsangehörigen besetzt. Diese 13 werden nicht weiter beschrieben, daher kannst du sie bei Bedarf mit Namen und Persönlichkeiten ausstatten, wie es nötig wird. Die SC können sich dem Rat vorstellen, wie es ihnen beliebt. Die Ratsmitglieder sind alle höflich und halten sich an sämtliche Regeln der Etikette. Hambel bleibt in der Nähe der SC, um ihnen nützliche Hilfe anzubieten, sollten sie ins Schwimmen kommen. Sowie die SC sich vorgestellt haben, eröffnet der Handelsrat seine Sitzung.

Der schmuckbehangene Mann erhebt sich, deutet auf den leeren Stuhl am Kopf des Tisches und erklärt: „Angesichts Baron Kustios' Abwesenheit, eröffne ich diese Sitzung an seiner Stelle. Wir wissen, dass in Taldor gegenwärtig Unruhe herrscht, jedoch haben wir hier vor Ort dringendere Probleme. Yanmass leidet gegenwärtig unter mehreren Sorgen und unsere heutige Versammlung muss sich mit ihnen befassen. Erstens suchen ungesunde Träume viele unserer Bürger heim – darunter auch einige der Anwesenden. Die wachsenden Auswirkungen dieser Träume zwängen unsere Moral und unsere Wirtschaft in die Knie. Zweitens ist das Regiment der Taldanischen Kavallerie, welches unsere Stadt beschützt hat, größtenteils verschwunden. Und dies führt uns zum dritten Problem auf der Tagesordnung: Auf der Steppe im Osten kommt es vermehrt zu Raubüberfällen. Qadirische Räuber halten sich an ehrenwerten taldanischen Händlern gütlich!"

„An allen Händlern", unterbricht die Frau mit dem schmalen Gesicht, „keleschitischen und taldanischen."

Der Abadarpriester erhebt das Wort: „Und dann ist da noch etwas, wobei die Bedrohungslage noch nicht klar ist:

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

der Kult des Zwielichtkindes in der Runden Laube. Gute Bürger treten diesem Mysterienkult bei. Vielleicht ist er so wohlmeinend wie die Gerüchte besagen, aber wir können nicht ignorieren, dass eine neue Philosophie die Bürger in ihren Bann schlägt."

„Auch wenn Ihr stets an die Religion denken müsst, Schatzmeister", erklärt die Halb-Elfe, „leiden die Bürger nicht unter diesem Kult, sondern unter den anderen Problemen, die unser Vorsitzender aufgezählt hat."

Die Halblingfrau richtet sich gerade auf und fügt hinzu: „Unser geschätzter Gast, Graf Yander Merkondus, hat uns versichert, dass er eine Gruppe von Spezialisten mitgebracht hätte, die sich bereits dieser Sorgen annehmen würde. Doch solange Yanmass leidet, leidet auch der Handel – und mit ihm leiden wir."

RUDIG AUTUN

Nun erhalten die SC das Wort. Offenkundig würde es alle begeistern, wenn sie anbieten, die vielen Probleme der Stadt zu untersuchen. Graf Merkondus unterbricht die Rede der SC nicht, da er bereits vor Ankunft der SC Gelegenheit zum Sprechen gehabt hat.

Nach der Einleitung bilden sich kleinere Grüppchen, um Themen der Stadtverwaltung zu besprechen. Die SC können sich unter die Ratsmitglieder mischen und sich mit ihnen unterhalten (sofern die SC selbst nicht auf diese Idee kommen, empfiehlt Hambel es subtil). Die SC können von den Ratsherren die folgenden Schlüsselinformationen erhalten:

Ratsoberhaupt **Rudig Autun** (RN Menschlicher Adeliger 9) ist Yanmass wichtigster Gewürzhändler und einer der reichsten Bürger der Stadt – daher auch sein umfangreicher Schmuck. Als eitler und geckenhafter Mann, welcher an die Bedeutung von Kultur und Mode glaubt, macht er kein Geheimnis darum, dass er die Imperialisten unterstützt. Im Gespräch mit den SC verweist er darauf, dass die Loyalisten unter den jüngsten Ereignissen mehr gelitten hätten als die Imperialisten – er führt auf, dass der kranke Baron Kustios loyalistische Neigungen hätte, wie auch der vermisste Bankier Rhundel Navin und dass selbst die qadirischen Räuber hauptsächlich Händler mit loyalistischen Neigungen überfallen. (Ratsherr Autun hat Recht, ist aber nach Yanders Geschmack ein derartiges Großmaul, dass er das nächste Opfer der beunruhigenden Träume wird, die die Pairakas überbringen, um ihn zum Schweigen zu bringen.) Sollten die SC Ratsherr Autun mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Wissen (Adel) gegen SG 15 überzeugen können, dass sie seinen Modegeschmack teilen, bemerkt er beiläufig, dass die Probleme in Yanmass kurz nach der Eröffnung eines neuen Restaurants namens die Pikanterie begonnen hätten – und dass der Betreiber des Restaurants vielleicht mehr wisse (siehe Bereich **E**).

Ratsherrin **Aumber Gewbell** (NG Halb-Elfische Adelige 6) importiert und exportiert Stoffe und Tuche. Sie weiß viel besser, was das gewöhnliche Volk in Yanmass bewegt und ihm Sorgen macht, als die anderen Ratsmitglieder. Sie sorgt sich am meisten um die Plage der beunruhigenden Träume, weiß sie doch, dass es bereits mehrere Selbstmorde gegeben hat und Gruppen von Bürgern mit leerem Blick wie Schlafwandler durch die Straßen irren (z.B. jene, die die SC in Bereich **A** angreifen). Sie erwähnt auch Gerüchte, dass eine lokale Verschwörungstheoretikerin namens Caradinna Farkin wirre Erklärungen über die „verborgenen Meister" auf den Straßen abgebe. In letzter Zeit ist Farkin sogar zunehmend nachdrücklich geworden und hat einige Ratsmitglieder angesprochen. Allerdings wurde sie nun schon 2 Tage lang nicht mehr gesehen, so dass Ratsherrin Gewbell sich fragt, ob sie möglicherweise über wahre Tatsachen gestolpert sein könnte (sollten die SC dieser Spur folgen, führt sie nach Bereich **D**). Falls die SC Ratsherrin Gewbell mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 beeindrucken können, teilt sie mit ihnen das Gerücht, dass sich jemand im Heckenhügel (Bereich **F**) verstecke – und wer sich dort verberge, der müsse doch auf der Flucht vor etwas Wichtigem sein.

Ratsherrin **Carmellio Rauls** (RB Menschliche Adelige 6/Schurkin 2) handelt hauptsächlich mit Rüstungen, Waffen und Reitausrüstung und hat einen lukrativen Ausrüstungsvertrag mit der Taldanischen Kavallerie. Ihre größte Sorge gilt dem Verschwinden des Kavallerieregiments und dem Anstieg der qadirischen Raubüberfälle, da beides sich auf ihre Geschäfte auswirkt und ihre Handelskarawanen ungeschützt sind. Sollten die SC die Ratsherrin mit Wissen über die Reit- oder Schmiedekunst in Form von Fertigkeitswürfen für Handwerk (Rüstungen), Handwerk (Waffen) oder Reiten gegen SG 15 beeindrucken, kann sie ihnen mehrere gute Ermittlungsansätze für die Suche nach den vermissten Kavalleristen und den qadirischen „Räubern" geben. Folgen die SC diesen Spuren, gelingen ihnen automatisch die Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Informationen sammeln in den Bereichen **J** und **K**.

Schatzmeister **Abrun Palliettor** (RN Menschlicher Kleriker des Abadar 9) ist der Hohepriester der Kirche Abadars in Yanmass. Er behält seine Ansichten für sich, misstraut aber Yander und verspürt leichte Sympathie für die Sache der Loyalisten. Beim Gespräch mit den SC achtet er sehr auf seine Worte und wägt alles ab, ehe er spricht. Er erklärt, dass der Kult des Zwielichtkindes wohlmeinend wirke, ihm aber nicht gefalle, dass die Öffentlichkeit ihn als Ableger der Kirche des Abadar wahrnehme, da er an keine Verbindungen glaube. Vielmehr frage er sich, ob der Kult nicht etwas Finsteres verberge. Sollten die SC Ratsherr Palliettor mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 mit ihrem Wissen zum Abadarglauben beeindrucken können, schlägt er vor, sich doch später im Tempel (Bereich **C**) weiter zu unterhalten.

Ratsherrin **Hallianna Cobbin** (RG Halbling Kämpferin 4/Adelige 4) besitzt mehrere Obsthaine und Viehzuchten am Rand von Yanmass. Ihr Vater war der Verwalter einer menschlichen Adeligen, die keine Erben gehabt und so ihrem liebsten Angestellten ihre Ländereien und ihren Titel vermacht hat. Als Folge sind die

Cobbins die einzige Halblingfamilie, die jemals einen Sitz im Handelsrat innegehabt hat. Ratsherrin Cobbin ist nicht sonderlich politisch, betrachtet Graf Merkondus aber als fähigen, urbanen und außergewöhnlich gutaussehenden Mann (sie hat eine Schwäche für größere Männer). Sie kennt viele Gerüchte, die in Yanmass kursieren – selbst eine oberflächliche Unterhaltung mit ihr enthüllt ein zufällig bestimmtes Gerücht von der Tabelle auf Seite 126. Sollten die SC sich mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 mit der Ratsherrin gutstellen, erhalten sie ein weiteres zufällig bestimmtes Gerücht und dann jeweils ein weiteres pro 5 Punkte, um die der Wurf den SG übertrifft.

YANDER MERKONDUS

Die sonstigen Ratsmitglieder können dem nichts hinzufügen, drücken wohl aber ihre Sorgen über die Probleme der Stadt aus. Manche können die beunruhigenden Träume beschreiben, unter denen sie leiden. Sie gehen dabei zwar nicht ins Detail, es ist aber klar, dass die Träume ungezügelte Lust und Kannibalismus umfassen. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 15 kann ein SC beim Befragen der Ratsmitglieder aufdecken, dass jene, die unter den Albträumen leiden, sich am lautesten für die Loyalisten ausgesprochen haben – dies betrifft auch den fehlenden Rhundel Navin. Dies sollte den SC als Hinweis dienen, dass hinter den Albträumen politische Motive stecken. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 13 können die SC erfahren, dass der Baron abwesend ist, weil die beunruhigenden Träume ihn handlungsunfähig gemacht haben; gelingt der Wurf gegen SG 23, erfahren die SC zudem, dass der Baron zwar formell in der Erbfolgefrage keine Stellung bezogen hat, laut Gerüchten aber die Sache der Loyalisten befürwortet.

Graf Yander Merkondus (siehe Seite 186) zieht ebenfalls im Ratssaal seine Kreise. Ihm geht es hauptsächlich darum, allen zu versichern, dass seine Spezialisten (die Kozanrecken, siehe Bereich **B**) dabei seien, die Probleme der Stadt zu lösen.

Sollten die SC das Gespräch mit Yander suchen, ist er arrogant und unhöflich-grob und wirft mit Kommentaren um sich wie „Ihr Loyalisten ignoriert immer die Nöte des taldanischen Volkes – doch seid versichert, dass wir Imperialisten alles unter Kontrolle haben“ oder „Eure tölpelhafte Diplomatie ist vielleicht in den ach so feinen Großstädten erfolgreich, doch hier gilt es die Ärmel hochzukrempeln und wirklich zu arbeiten, statt nur von nicht greifbaren Idealen zu schwafeln.“ Falls die SC im Anschluss Yander nicht mögen oder sogar verdächtigen, hinter den lokalen Problemen zu stecken, umso besser. Es sollte nur nicht zu einer Auseinandersetzung kommen (weder mit Waffen noch mit Worten), da der Ort ungeeignet ist und beide Seiten als Gäste unter dem Schutz des Handelsrates stehen.

Sollten die SC nach Prinzessin Eutropias Repräsentanten, dem Freiherrn Meir Dratavis, fragen, wirken mehrere Ratsmitglieder betroffen, während Graf Merkondus seinen Stirnreif respektvoll abnimmt. Schließlich erklärt jemand, dass der Freiherr Dratavis zunehmend mutlos geworden und schließlich verschwunden sei. Manche Ratsmitglieder machen die Traumplage verantwortlich, unter der die Stadt leidet, doch Yander meint, er fürchte, der arme Diplomat hätte erkannt, dass Eutropia eine Kriminelle und Betrügerin sei, welche die Nation in Stücke reiße, und wäre vor Scham geflohen. In Wahrheit ist Meir Spuren hinsichtlich des vermissten Taldanischen Kavallerieregiments nachgegangen und dabei der Medusa Aresphena (siehe Bereich **H3**) in die Arme gelaufen.

Sowie die SC alles für sie Interessante in Erfahrung gebracht haben, können sie aufbrechen und mit ihren Ermittlungen beginnen. Dieses Kapitel ist absichtlich freigehalten – die SC können in beliebiger Reihenfolge den Spuren und Hinweisen nachgehen, welche sie interessieren. Gerüchte, welche die SC hören könnten, findest du in der Tabelle auf Seite 126. Die Örtlichkeiten in Yanmass werden im Folgenden beschrieben. Falls die SC sich später erneut mit dem Handelsrat treffen wollen, müssen sie lediglich Hambel im Ratsgebäude eine entsprechende Nachricht zukommen lassen.

ÖRTLICHKEITEN UND BEGEGNUNGEN IN YANMASS

Einige der folgenden Begegnungen sind nicht an einen bestimmten Ort gebunden, so dass die SC quasi überall über sie stolpern können (z.B. die bezauberten Stadtbewohner in Bereich **A** oder Xan in Bereich **G**). Von anderen müssen die SC zuerst im Rahmen ihrer Ermittlungen erfahren, um sie aktiv erkunden zu können. Die Bewohner von Yanmass sind hochgradig nervös, aber bereit, einfache Auskünfte zu geben, daher sollte es kein Problem darstellen, den Weg zu bestimmten Örtlichkeiten zu finden (z.B. der Pikanterie in Bereich **E** oder dem Heckenhügel in Bereich **F**).

A. BEZAUBERTE STADTBEWOHNER (HG 7)

Beim ersten Erkunden der Straßen von Yanmass werden die SC von einer Gruppe Stadtbewohner angegriffen. Alle leiden unter den beunruhigenden Albträumen, welche die Pairakas aus der Metzgerei der Blutsbrüder (siehe Teil 2) aussenden, und wurden zudem von einem der Pairakas bezaubert. Die Stadtbewohner nähern sich den SC mit einem heimgesuchten, verzweifelten Gesichtsausdruck und ziehen dabei Dolche. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 25 oder Zaubern wie *Magie entdecken* können die SC feststellen, dass diese Stadtbewohner unter einem Bezauberungseffekt stehen. Nutze den Bodenplan auf Seite 128 für diese Begegnung.

Kreaturen: Die Stadtbewohner – zwei Männer und zwei Frauen – kommen von einer nahen Baustelle; allen liegen die Augen tief in den Höhlen, als hätten sie seit Wochen nicht mehr gut geschlafen. Auch wenn keiner

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

GERÜCHTE IN YANMASS

Die SC haben viele Gelegenheiten, die Leute in Yanmass zu den aktuellen Problemen zu befragen. Jeder SC, der einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 erfolgreich ablegt, hört automatisch von der Albtraumplage (siehe Bereich **I**), den Angriffen qadirischer Räuber (siehe Bereich **K**) oder dem seltsamen Kult in der Runden Laube (siehe Bereich **L**), sowie ein weiteres Gerücht von der folgenden Tabelle. Pro 5 Punkte, um die der Wurf den SG übertrifft, erfahren die SC ein weiteres Gerücht.

W6	Gerücht
1	„Ich habe ein paar zwielichtige Gestalten beim Abadartempel herumlungern gesehen. Sie haben gleich die Beine in die Hände genommen, als sie mich bemerkt haben. Ich sag euch, die hatten nichts Gutes im Sinn.“ (Wahr; siehe Bereich **C**.)
2	„Diese Caradinna Farkin regt sich ganz schön auf. Ständig plärrt sie über die ‚wahren Mächte in der Stadt‘ und wie Bleiblech vor Gedankenkontrolle schütze. Ich habe gehört, sie hätte sich in ihrem Haus eingeschlossen.“ (Teilweise wahr; siehe Bereich **D**.)
3	„In diesem neuen Restaurant, der Pikanterie, hatte man gestern keinen Tisch mehr für uns. Dort bedient man nur die Mächtigsten der Mächtigen – und ich habe gehört, das Essen sei exquisit. Es war so voll, dass ich keinen Platz mehr bekommen habe. Ich! Ein Restaurant, das derart schnell so exklusiv wird... das ist doch nicht normal!“ (Wahr; siehe Bereich **E**.)
4	„Ich habe die Dryade vom Heckenhügel gesehen! Alle sagen, sie wäre nur eine Legende, aber ich habe eine grüngekleidete Frau in dem Wäldchen im Herzen des Parks gesehen.“ (Teilweise wahr; siehe Bereich **F**.)
5	„Habt ihr schon diesen seltsamen Burschen in der roten Vogelmaske gesehen? – Ich schon. Gestern bei Sonnenuntergang hockte er oben auf dem Gebäude beim alten Theater und beobachtete die Straße. Unheimlicher Geselle, aber falls er irgendwas da tun wollte, hätte er es wohl längst getan, denke ich.“ (Wahr; siehe Bereiche **G** und **N**.)
6	Die Leute fragen sich, wo sich die Räuber wohl verstecken. Ich würde auf die Ruinen des Orvestikar-Anwesens wetten. Es liegt abgeschieden und kaum jemand geht dahin.“ (Falsch; siehe Bereich **H**.)

von ihnen böse oder auch nur im Ansatz gewalttätig ist, glauben alle fieberhaft, dass der Tod der SC ihre furchtbaren Träume beenden würde. Dieser Drang entspringt den *Bezauber*effekten der Pairakas.

Die Stadtbewohner greifen jeweils zu zweit an und stürzen sich auf die am schwächsten gerüsteten SC. Ein Stadtbewohner kommt zu Sinnen, wenn er unter 10 TP reduziert wird; dann versucht er zu fliehen (oder ergibt sich, sollte ihm die Flucht nicht möglich sein).

BEZAUBERTE STADTBEWOHNER (4) **HG 3**

EP je 800

Menschlicher Bürgerlicher 5
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Rüstung)
TP je 27 (5W6+10)
REF +1, **WIL** +0, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +5 (1W6+3)

TAKTIK

Im Kampf Die Stadtbewohner greifen ohne Umschweife an und schwingen improvisierte Knüppel nach den SC.
Moral Wird ein Stadtbewohner unter 10 TP reduziert, kommt er zu Sinnen und bettelt entweder um Gnade oder versucht zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 9, **CH** 11
GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 14
Talente Große Zähigkeit, Umgang mit Einfachen Waffen, Umgang mit Leichten Rüstungen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Knüppel)
Fertigkeiten Beruf (variiert) +7, Mit Tieren umgehen +6, Motiv erkennen +1, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Lederrüstung, Knüppel, 28 SM

Entwicklung: Sollten die SC die bezauberten Stadtbewohner gefangen nehmen und befragen, gestehen sie, furchtbare Albträume zu haben und davon überzeugt zu sein, dass der Tod der SC den Träumen ein Ende setzen werde. Unter Druck verraten sie, dass ein „weißer Schafsbock mit schwarzen Augen“ (in Wahrheit ein Pairaka in Tiergestalt) sie hiervon überzeugt hätte, auch wenn sie nicht erklären können, warum sie einem sprechenden Tier geglaubt haben. Vom Bezauberungseffekt befreite Stadtbewohner (z.B. mittels *Magie bannen* oder *Schutz vor Bösem*) überschlagen sich mit Entschuldigungen und sind äußerst hilfsbereit, können aber keine weiteren Informationen liefern neben einer Beschreibung ihrer Albträume (siehe Bereich **I**). und des weißen Schafsbocks. Sollten die SC danach fragen, erfahren sie, dass diese Stadtbewohner alle den Loyalisten zugeneigt waren, seit Beginn der Albträume aber politische Fragen ignorieren.

B. DIE KOZANRECKEN (HG 9)

Die SC könnten zu Recht gegenüber Graf Merkondus‘ „Spezialisten“ misstrauisch sein, einer Abenteurergruppe, die sich die Kozanrecken nennt. Wie der Graf (und die SC) sind die Kozanrecken Neuankömmlinge in Yanmass – sie sind nur ein paar Tage vor Yander Merkondus selbst eingetroffen.

Die Kozanrecken werden von einem ernsten ehemaligen taldanischen Soldaten namens Leutnant Grammell Taychar angeführt. Zu der Gruppe zählen ein grimmiger Kriegspriester des Gorum namens Hulgra Heimatlos und die Söldnerzwillinge Cardello und Viaria. Yander hat zudem darauf bestanden, dass mit der Bardin Embla Hochton einer seiner Protegés die Gruppe begleitet. Embla ist eine hochgewachsene, ernstblickende Frau, welche weitaus verdächtiger und fähiger

ist als die übrigen Kozanrecken. Grammell ist zwar der Anführer der Gruppe, hört aber auf Emblas Rat, da diese am besten weiß, was ihr Arbeitgeber wünscht.

Die Kozanrecken wissen, dass sie in Yanmass oberflächliche Ermittlungen anstellen, ansonsten aber nichts ohne die ausdrückliche Anweisung ihres Auftraggebers tun sollen. Jeder von ihnen hegt – korrekt – den Verdacht, dass Yander hinter vielen der lokalen Probleme steckt und nicht wünscht, dass sie bereits beseitigt werden. Entsprechend streifen sie morgens zwar durch die Stadt, verbringen die Nachmittage und Abende aber in ihrer Lieblingsschenke, Zum Pfeifenden Phönix.

Die SC können die Kozanrecken problemlos bei ihren Streifzügen beschatten. Ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 15 ergibt nach einigen Stunden, dass sie gar keine richtigen, ernsthaften Ermittlungen anstellen. Dasselbe Ergebnis erbringt ein Fertigkeitswurf zum Informationen sammeln gegen SG 15.

Kreaturen: Den Kozanrecken genügt es, neugierige SC grob abzuweisen und rüde zu verscheuchen. Sie sind aber auch stolz und arrogant – insbesondere Taychar und Hulgra. Sollten die SC beharrend, respektlos oder gewalttätig auftreten, greifen die Kozanrecken an, um ihnen eine Lehre zu erteilen. Sollten sie dabei einige SC kampfunfähig machen, stehlen sie deren Ausrüstung und verkaufen sie. Abhängig vom Tun der SC könnten die Kozanrecken auch aggressiver auftreten und z.B. aus dem Hinterhalt angreifen oder einen Kampf provozieren. Sie legen den SC zudem einen Hinterhalt, wenn Yander es ihnen befiehlt (z.B. nachdem die SC die Pairakas in Teil 2 eliminiert haben).

LEUTNANT GRAMMELL TAYCHAR **HG 5**
EP 1.600
Strenger Leutnant (*WKO*, S. 182)
TP 61

HULGRA HEIMATLOS **HG 4**
EP 1.200
Ergraute Heilerin (*WKO*, S. 181)
TP 36

EMBLA HOCHTON **HG 4**
EP 1.200
Hofdichterin (*NKO*, S. 28)
TP 31

CARDELLO UND VIARIA **HG 4**
EP je 1.200
Söldnerveteranen (*WKO*, S. 268)
TP je 51

C. ATTENTAT AUF DEN SCHATZMEISTER (HG 8)

Zu dieser Begegnung kommt es beim Abadartempel von Yanmass, sofern die SC sich mit dem Hohepriester, Schatzmeister **Abrun Palliettor** (RN Menschlicher Kleriker des Abadar 9; Spielwert wie ein Priester [*SLHB*, S. 303], aber ohne Rüstung und Schild und mit der Domäne des Adels anstelle der Domäne der Heilung) verabredet haben oder ein Treffen mit dem Angehörigen des Handelsrates außerhalb des Ratsgebäudes suchen. Abrun stellt eigene Nachforschungen hinsichtlich des Kultes des Zwielichtkindes an, da er besorgt ist, dass der Kult den guten Namen seiner Kirche beflecken könnte. Er kann bestätigen, dass der Kult nichts mit dem Abadarglauben zu tun hat. Zudem sorgt ihn, dass die Ziele des Kultes immer ominöser werden, je weiter man gräbt.

Sollten die SC nicht von sich aus den Schatzmeister aufsuchen, schickt er ihnen eine Nachricht, nachdem sie die Runde Laube erstmals besucht haben, und bitte sie um ein Gespräch im Tempel. Er möchte mit ihnen über seine Befürchtungen sprechen und bisherige Ermittlungsergebnisse vergleichen. Wenn die SC eintreffen, ist es Abend. Abrun hat gerade die drei Akolythen des Tempels heimgeschickt, so dass er allein im Gebäude ist.

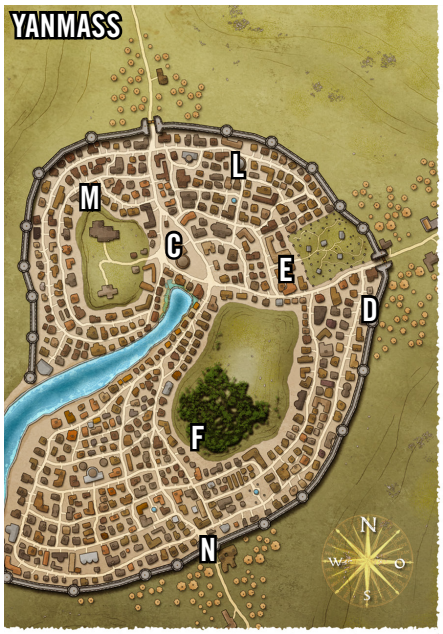
Verwende die Karte auf Seite 128 für diese Begegnung.

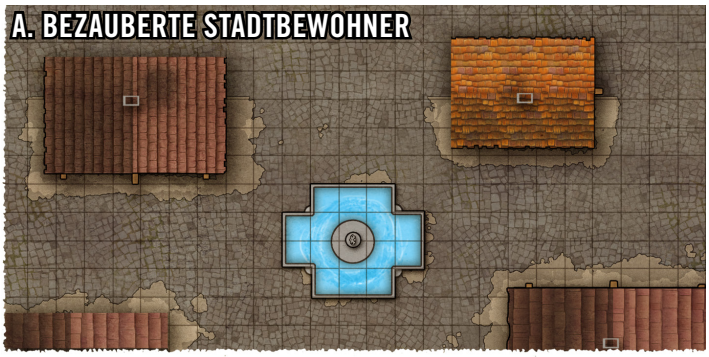
Kreaturen: Die SC kommen gerade rechtzeitig, da der Kult des Zwielichtkindes zwei Attentäter beauftragt hat, dem neugierigen Priester eine vorgezogene Audienz bei seinem Gott zu verschaffen. Trotz der unerwarteten Neuankömmlinge entscheiden sich die Meuchler, mit ihrem Plan fortzufahren und anzugreifen, da sie die SC unterschätzen und nicht glauben, sie könnten ihr Ziel beschützen. Die Schurken trinken jeder einen *Trank: Unsichtbarkeit* und schleichen sich ins Kirchenschiff des Tempels, wo der Schatzmeister sich mit den SC trifft, um den Priester hinterhältigst zu ermorden. Sollten die SC sich einmischen, versuchen die Schurken, die SC zu töten, ehe sie Abrun den Rest geben. Wird ein Schurke unter 15 TP reduziert, versucht er zu fliehen.

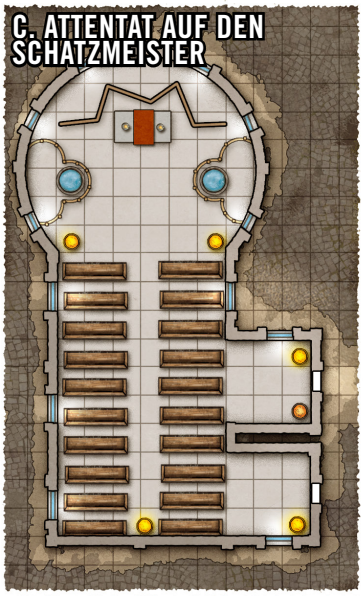
AUFTRAGSMÖRDER (2) **HG 6**
EP je 2.400
Freischaffende Diebe (*NKO*, S. 167)
TP je 42

Schätze: Sofern die SC die Attentäter besiegen und Abruns Leben retten, bietet er ihnen *Verbrecherjäger* zur Nutzung an, solange sie in Yanmass weilen. Dabei handelt es sich um eine *Schwach markierende*[ARK] *Schwere Armbrust +1* mit schmückendem Golddrahtfiligran am Kolben. Er erwartet aber, dass sie die Leihgabe aus dem Tempelschatz vor ihrer Abreise zurückgeben.

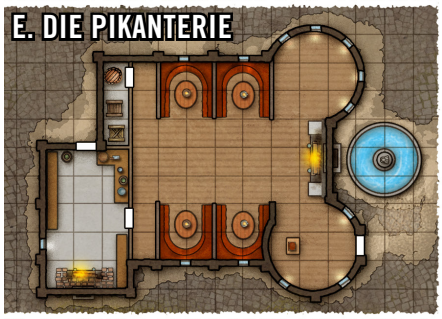
Entwicklung: Sollten die SC die Schurken gefangen nehmen können, so bieten diese Informationen im Austausch gegen ihr Leben an. Sie haben keine Sorgen eingesperrt zu werden, da sie auf ihr Können vertrauen, aus

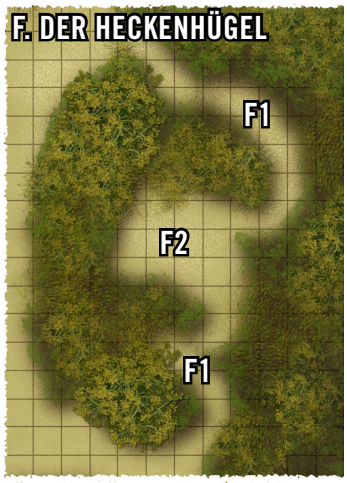

YANMASS
L
M
C
E
D
F
N
N
W
O
S

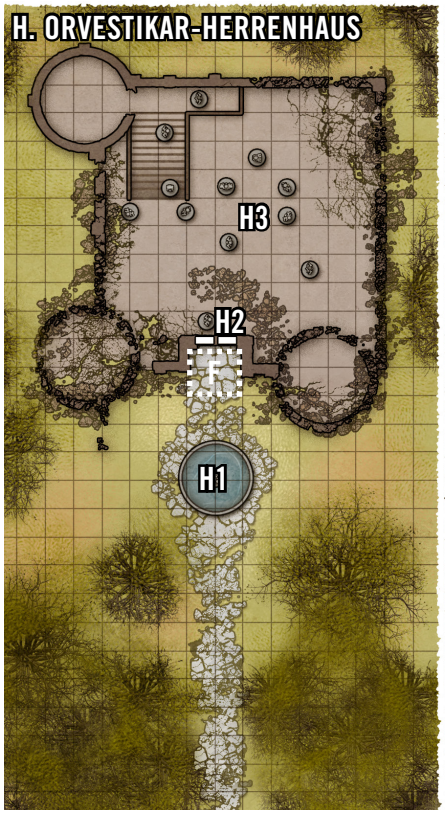

A. BEZAUBERTE STADTBEWOHNER


C. ATTENTAT AUF DEN SCHATZMEISTER

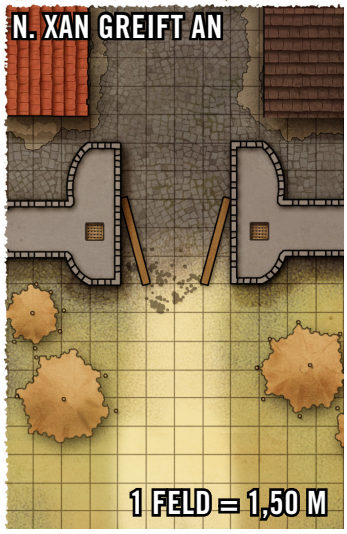
D. VERSCHWÖRUNGS-THEORETIKERIN


E. DIE PIKANTERIE


F. DER HECKENHÜGEL
F1
F2
F1


H. ORVESTIKAR-HERRENHAUS
H3
H2
H1

M. MERKONDUS


N. XAN GREIFT AN
1 FELD = 1,50 M

einer Zelle auszubrechen. Allerdings wollen sie nicht von übereifrigen Abenteurern hingerichtet werden. Sie erklären, dass jemand sie in ihrer Lieblingskneipe (einer schmierigen Kaschemme namens Zum Großonkel) mit dem Mord beauftragt habe. Sofern der verhörende SC einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 23 ablegt, rücken die beiden weitere Informationen heraus, um sich ihre jämmerlichen Leben zu erkaufen: Ihr Auftraggeber hätte sich unter Umhang und Kapuze verborgen, sie hätten aber erkennen können, dass es sich um einen Aasimar gehandelt habe und nicht um einen Menschen. Außerdem hätte er sich große Mühe gegeben, seine Kapuze über die von ihm getragene seltsame Kappe zu ziehen, an welcher ein Schleier befestigt war. Diese Hinweise deuten zwar nachhaltig auf eines der Aasimar-Kultoberhäupter des Kultes des Zwielichtkindes hin, allerdings genügen die Worte eines per Definition vertrauensunwürdigen Meuchelmörders den Behörden nicht, um gegen den Kult vorzugehen. Die Schurken hatten erwartet, dass ihr Auftraggeber sich nach getanem Werk bei ihnen meldet, um ihnen die restliche Bezahlung zu übergeben (ihr Vorschuss bestand in der mitgeführten Ausrüstung), allerdings hatte der Kultanführer nie die Absicht gehegt, noch einmal mit den Auftragsmördern zusammenzukommen.

D. VERSCHWÖRUNGSTHEORETIKERIN (HG 8)

Die SC könnten eine lokale Verschwörungstheoretikerin namens Caradinna Farkin in ihrem heruntergekommenen Haus am Stadtrand aufsuchen. Man hat Farkin zwar seit 2 Tagen nicht mehr gesehen, aber ihr Haus wirkt dennoch bewohnt. Wenn die SC eintreffen, lies das Folgende vor:

> Dieses hohe, aber schmale Haus ragt wie ein Turm in einem unkrautüberwucherten Garten auf. Die Fensterläden sind alle geschlossen, jedoch steigt ein schwacher Rauchfaden aus dem schiefen Schornstein auf. An die Vordertür sind dünne Metallbleche genagelt, dazu kommt ein Schild mit der Aufschrift: „Keine Hausierer oder Gedankenbeherrscher!“

Caradinna Farkin hat lange geglaubt, dass „verborgene Meister“ Yanmass und ganz Taldor kontrollieren würden. Die meisten ihrer Verschwörungstheorien waren zwar falsch, jedoch entdeckte sie vor kurzem, dass in der verlassenen Blutsbrüder-Metzgerei Monster lebten, welche *Bezauber*effekte nutzten. Leider bemerkten die Pairakas Farkin und schickten eine bezauberte Meuchlerin, um sie zum Schweigen zu bringen.

Das Haus scheint bewohnt, doch Caradinna Farkin ist bereits tot. Die Pairakas haben eine ruchlose Mörderin namens Inga Schmalmesser bezaubert, eine Vagantin ohne Verbindungen zu irgendjemanden in der Stadt, und davon überzeugt, Farkin zu töten. Inga hat ihren Auftrag vor einigen Tagen vollzogen und dann Farkins Haut ausgeplündert. Beim Durchwühlen der umfangreichen Notizen der Verschwörungstheoretikerin kam sie aber zur Überzeugung, sie stünde unter Gedankenkontrolle der „verborgenen Meister“. Inga glaubt, dass Farkins bleiverkleidetes und mit traumfängerartigen „mentalen Verteidigungen“ ausgestattetes Haus nun der einzige sichere Ort für sie wäre. In Wahrheit stellen Farkins Abwehrvorrichtungen nur eine minimale Chance dar, dass Erkenntniszauber behindert werden – und die Pairakas sehen die Mission ihres Sündenbockes als erfüllt an und haben sie im Grunde bereits vergessen.

Nutze die Karte auf Seite 128 für diese Begegnung.

Kreaturen: Inga hält sich in Farkins Haus auf und geht nur an die Tür, sollte jemand beharrlich klopfen oder behaupten, Wissen über die „verborgenen Meister“ zu besitzen, welche die Stadt beherrschen. Sie wirkt *Selbstverkleidung* auf sich, um wie Farkin auszusehen, ehe sie die Tür öffnet. Sie versucht, Gespräche kurz zu halten und Besucher auf wilde Schnitzeljagden durch die Stadt zu schicken, indem sie darauf besteht, an Orten wie der Pikanterie (Bereich **E**), dem Heckenhügel (Bereich **F**) oder sogar der Runden Laube (Bereich **L**) könne man die Wahrheit finden.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Die SC könnten Ingas Täuschung durchschauen, indem sie die Illusion durchschauen oder ihnen ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen Ingas Wurf für Bluffen (sie hat +11 auf den Wurf) gelingt. Sollten die SC Inga hinsichtlich ihrer Verkleidung konfrontieren, ist sie überzeugt, es mit Dienern der „verborgenen Meister“ zu tun zu haben. Dann verzögert sie das Gespräch noch lange genug, um den nächsten SC für einen Todesangriff zu studieren, ehe sie ihn attackiert.

INGA SCHMALMESSER **HG 8**

EP 4.800

Geweihte Mörderin (*NKO*, S. 208)

TP 68

TAKTIK

Vor dem Kampf Inga wirkt *Selbstverkleidung*, um sich als Caradinna Farkin auszugeben und trägt Grünblutöl auf ihr Kurzschwert auf, sollte es zu einem Kampf kommen. Sie versucht, einen Gegner vor dem Kampf während eines Gespräches zu studieren, um sich auf einen Todesangriff vorzubereiten.

Im Kampf Inga achtet darauf, nicht in die Zange genommen zu werden, indem sie sich z.B. in einem Türrahmen positioniert oder um die Ecke kämpft. Sie versucht, sich zu verstecken und dann Hinterhältige Angriffe mit Konzentriertem Schlag zu führen.

Moral Da Inga davon überzeugt ist, im Falle einer Niederlage von den „verborgenen Meistern“ für immer geistig versklavt zu werden, kämpft sie bis zum Tod.

Entwicklung: Caradinna Farkins Haus ist unordentlich. Karten, Notizen und wirre Schriften bedecken fast alle Oberflächen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung stoßen die SC auf Farkins Leiche, welche in eine Truhe gestopft wurde. Um Farkins Notizen durchzugehen, muss man Fakten von wirren Theorien trennen – mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 20 stellen die SC fest, dass Farkin den Verdacht hatte, die „verborgenen Meister“ befänden sich in der Blutsbrüder-Metzgerei.

Sollten die SC Inga fesseln und befragen können, kann sie ihnen keine Informationen über den Mordauftrag an Farkin hinaus liefern. Sie erinnert sich an einen großen Hund mit schwarzen Augen (sie weiß nicht, dass es sich um einen Pairaka in Tiergestalt gehandelt hat), welcher Magie auf sie gewirkt und ihr gesagt hätte, wen sie töten solle, erinnert sich aber nicht mehr, wo dies passiert ist.

E. DIE PIKANTERIE (HG 8)

Die Pikanterie ist ein neues Oberschichtrestaurant, dessen Plätze beim lokalen Adel heißbegehrt sind. Diese Beliebtheit basiert allerdings auf Magie – in Wahrheit ist es gerade ein durchschnittliches Lokal, der Betreiber ist aber ein fähiger Verzauberer namens Argentus, welcher mittels Magie seinen Ruf aufpoliert und erstrahlen lässt. Die SC könnten Gerüchte vernommen haben, dass die Pikanterie mit einigen der jüngsten Probleme der Stadt verbunden sei, jedoch ist dies nicht der Fall. Argentus ist zwar ein schamloser Selbstbeweihräucherer und diesbezüglich ohne jede Moral, steckt aber nicht hinter den Nöten von Yanmass.

Die Pikanterie ist nachmittags und abends geöffnet, zu anderen Zeiten ist abgeschlossen und als Wache nur der Eisgolem zugegen. Sofern die SC zur normalen Öffnungszeit kommen, lies das Folgende vor:

Dieses Restaurant ist eher winzig. Es gibt nur vier gepolsterte Sitzecken. Das Gebäude besteht aus dunklem, blattgoldverziertem Holz. Der Haupteingang liegt in einer Nische im Südosten, während sich in einer ähnlichen Nische im Nordosten eine große, elegante Eisskulptur eines fliegenden Adlers befindet.

Gegenwärtig halten sich fünf Gäste im Restaurant auf: ein älteres Ehepaar und ein wohlhabendes menschliches Geschwistertrio (so nötig, verwende die Spielwerte für eine Prinzessin [*SLHB*, S. 276]). In der Küche im Westen sind zwei Köche am Werk (so nötig, verwende die Spielwerte für eine Schankmaid [*SLHB*, S. 308], aber ohne Ausrüstung). Argentus ist makellos gekleidet und sein Haar glänzt ölig. Er begrüßt die Gäste und bedient auch, um mit den wichtigen Leuten schwatzen zu können, die sein Lokal besuchen. Nutze die Karte auf Seite 128 für diese Begegnung.

Argentus hat jeden der Gäste hier mit seinem *Zauberstab: Person bezaubern* bezaubert, um sie von der unglaublichen Qualität der Speisen und des Restaurants selbst zu überzeugen – und dass Argentus ein unvergleichliches Musterexemplar an Kultiviertheit und Raffinesse sei. Der Bezauberungseffekt kann bei jedem Gast mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 25 bemerkt werden.

Kreaturen: Argentus ahnt, dass die SC für Ärger sorgen könnten, da er weiß, dass sie mit dem Handelsrat im Bunde sind. Er versucht daher ihre Fragen abzuschmettern und sie loszuwerden. Sollte der einfachste Weg hierzu eine freie Mahlzeit sein, lädt er sie zum Essen ein und versucht, *Einflüsterung* oder *Person bezaubern* auf sie zu wirken, damit sie rasch aufessen und dann gehen. Statt *Dimensionstür* hat Argentus *Schlaf des Vergessens*[ABR III] vorbereitet, womit er misslungene Bezauberungsversuche überspielt. Sollten die SC Argentus auf seine Bezauberungen ansprechen, verfällt er in Panik und greift an.

Im Kampf nutzt Argentus Zauber wie *Tödliches Phantom* und *Verwirrung*, um seine Gegner kampfunfähig zu machen. Argentus' Leibwächter verbirgt sich zudem vor aller Augen – die Eisstatue ist tatsächlich ein Eisgolem. Argentus versucht zu fliehen oder ergibt sich, sollte er unter 10 TP reduziert werden; der Eisgolem greift auf seinen Befehl hin an und kämpft bis zur Zerstörung.

ARGENTUS **HG 7**

EP 3.200

Verzaubernder Verführer (*NKO*, S. 119)

TP 40

EISGOLEM **HG 5**

EP 1.600

TP 53 (*MHB*, S. 132)

Entwicklung: Sofern Argentus die Möglichkeit zum Verhandeln gegeben wird, bietet er den SC Informationen im Gegenzug für seine Freiheit an. Er hat Kreaturen studiert, welche Bezauberungseffekte nutzen, und erkennt die Albtraumplage als das Werk einer bestimmten Art von Externaren – jener Divs, die als Pairakas bekannt sind. Sofern die SC Argentus gehenlassen, erhalten sie diese Information und was du vielleicht noch an Grundlagenwissen zu Divs weitergeben willst.

Belohnung: Wenn die SC Argentus verschonen und diese Informationen von ihm erhalten, so belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

F. DER HECKENHÜGEL

Yanmass' größter öffentlicher Park, der Heckenhügel, umgibt die Reste eines urzeitlichen Waldes. Gerüchteweise huschen Dryaden zwischen den Bäumen im Herzen des Waldes umher, jedoch kommen Berichte über Sichtungen nur von kleinen Kindern und Betrunkenen. Der Wald ist sicherlich dicht und wild, dichter und wilder als innerhalb von Städten normal, aber Feenwesen leben hier nicht.

Der Heckenhügelwald ist aber nicht unbewohnt: Eine verzweifelte Offizierin der Taldanischen Kavallerie namens Gallindra Jonrek verbirgt sich hier gegenwärtig. Die loyale Gallindra hat unter Kommandantin Jaliessa Staubel (siehe Teil 3) gedient. Jaliessa identifizierte die gutherzige Leutnant Jonrek und mehrere andere Soldaten als Risiko für ihren geplanten Verrat und wies sie an, das Orvestikar-Herrenhaus (siehe Bereich **H**) anzusehen, um sie loszuwerden. Gallindra befolgte die Befehle, floh aber, als sie sah, wie ihre Begleiter und deren Reittiere versteinert wurden. Sie weiß nun, dass Jaliessa sie auf ein Himmelfahrtskommando geschickt hat, und ahnt – korrekterweise -, dass ihre Vorgesetzte sie für tot hält. Daher hat sie sich auf dem Heckenhügel verborgen, wo sie nun ihre nächsten Schritte überlegt. Nutze die Karte auf Seite 128 für diese Begegnung.

GALLINDRA JONREK

Wenn die SC beim Waldhain im Herzen des Heckenhügelparks eintreffen, lies das Folgende vor:

Der Heckenhügel ist ein ordentlicher, gutgepflegter Park in einer sanften Hügellandschaft mit gepflegtem Rasen und sorgfältig arrangierten Blumen. In der Mitte des Parks dagegen steht ein wilder Wirrwarr an Vegetation und bildet einen krassen Kontrast mit der geordneten Schönheit des restlichen Parks. Dieses Wäldchen weist dichtes Unterholz und nur wenige Pfade auf, während die dichten Wipfel selbst an hellen Tagen tiefe Schatten schaffen.

F1. Falle (HG 7)

Gallindra hat ihr Wissen über Wälder und Holzverarbeitung praktisch genutzt, um hier zwei Schwingende Baumstammfallen zu platzieren, die den Weg schützen, der zu ihrem Versteck führt. Jeder als **F1** markierte Bereich auf der Karte weist eine identische Falle auf.

Falle: Ein gut getarnter Stolperdraht löst mehrere schwingende Baumstämme aus, welche über den Pfad hinwegfegen. Gallindra hat die Stämme stumpf gehalten, statt die Enden zu Spitzen zu schnitzen, damit sie nicht töten, sondern nur kampfunfähig machen. Die Falle verursacht zudem ein lautes Pfeifgeräusch, welches Gallindra in Bereich **F2** über nahende Eindringlinge alarmiert.

SCHWINGENDE BAUMSTAMMFALLEN HG 7

EP 3.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Nahkampfangriff +12 (6W4 Wucht und 6W4 Nichttödlich); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 3 m Entfernung zum auslösenden Stolperdraht)

Entwicklung: Sollte eine Falle ausgelöst werden, weiß Gallindra, dass Eindringlinge kommen, und verbirgt sich wie beschrieben in Bereich **F2**.

F2. Schlupfloch (HG 4)

Diese kleine Lichtung zwischen den Bäumen weist starkes Dickicht auf. Auf dem Dickicht ruhen Blätter und Äste, was das Unterholz noch undurchdringlicher macht.

Gallindra verbirgt sich auf dieser Lichtung, wo sie im dichten Gebüsch mehrere Verstecke angelegt hat, welche gerade groß genug sind, dass sie sich hineinquetschen kann.

Kreaturen: Leutnant Gallindra Jonrek ist eine schlanke, kräftige Frau mit einem nervösen, ver-

folgten Blick. Sie musste mitansehen, wie gute Freunde versteinert wurden, und hat erkannt, dass ihre Befehlshaberin und Kameraden Verrat begehen. Sie glaubt, niemandem vertrauen zu können, und neigt dazu, auf Behauptungen anderer, Freunde zu sein, mit Gewalt zu reagieren. Sollte sie bemerken, dass Eindringlinge im Wald sind, z.B. wenn eine ihrer Fallen ausgelöst wird, zieht sie sich in eines ihrer Verstecke zurück und nimmt 10 auf ihren Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zum Verstecken. Sollte sie entdeckt werden, zieht sie ihre Waffen und bereitet sich auf einen Kampf vor.

LEUTNANT GALLINDRA JONREK **HG 4**

EP 1.200

RG Berittene Bogenschützin (*NKO*, S. 182)

TP 42

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollten Feinde in der Nähe sein, wirkt Gallindra *Energien widerstehen* (Feuer), ehe sie sich im Dickicht verbirgt.

Im Kampf Gallindra kämpft nach Möglichkeit auf Entfernung mit ihrem Kurzbogen. Falls sie in den Nahkampf gezwungen wird, trinkt sie ihren *Trank: Verschwimmen* und kämpft mit ihrem Krummsäbel.

Moral Sollte Gallindra unter 20 TP reduziert werden, versucht sie zu fliehen.

SPIELWERTE

Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Verschwimmen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Schwerer Holzschild [Meisterarbeit], Kompositkurzbogen (+2 ST) [Meisterarbeit] mit 8 Pfeilen, Krummsäbel [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, 72 GM

Entwicklung: Sofern die SC Gallindra von ihren guten Absichten überzeugen können – wofür sie ihre Anfangseinstellung von Unfreundlich verbessern müssen, kann sie wichtige Informationen über das Gelände außerhalb von Yanmass geben. Sie weiß ferner, dass ihre befehlshabende Offizierin, Jaliessa Staubel, irgendeinen Verrat vorbereitet und gegenwärtig in einer verlassenen Karawanserei namens Hochgras lagert. Sie weiß auch, dass das Orvestikar- Herrenhaus keine verlassene Ruine, sondern eine Falle ist, in welcher Jaliessa unbequeme loyale Soldaten entsorgt. Gallindra weiß nicht, dass dort eine Medusa haust, sie geht von einem Zauberkundigen aus, der mächtig genug ist, um Leute (und sogar ihren Reitelefanten) in Stein zu verwandeln.

Falls die SC Gallindra Freundlich stimmen können, könnte sie sich nach deiner Maßgabe der Gruppe als treue Begleiterin oder Gefolgsmann für einen SC mit dem Talent Anführen anschließen.

Belohnung: Wenn die SC den Leutnant von ihren guten Absichten überzeugen können, dann belohne sie mit EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

G. DER VIGILANT

Während die SC den verschiedenen Schwierigkeiten in Yanmass nachgehen, stellt sich ihnen der Seelenbegleiter Xan (siehe Seite 190) in seiner Verkleidung als Taldaner mit einer roten Vogelmaske aus Leder entgegen. Er erklärt, dass die SC auf der falschen Spur seien, da sie sich nicht auf die Abscheulichkeit im Herzen des Kultes des Zwielichtkindes konzentrieren. Xan lässt sich auf keine weiteren Diskussionen ein, beantwortet den SC aber Fragen zur Runden Laube (Position, Grundriss und Verteidigungen; er kennt die Bereiche **L1** bis **L5**). Xan betrachtet alle anderen Tätigkeiten als unnötige Ablenkung und lehnt offen alle anderen Prioritäten ab, welche die SC beschreiben, indem er darauf besteht, dass die unbedeutende Politik warten könne.

Xan glaubt, dass der von den Toten zurückgekehrte Prinz Carrius die Abscheulichkeit im Zentrum des Kultes ist, nennt seinen Namen aber nicht, da er der Ansicht ist, dass dies doch vollkommen offensichtlich auf der Hand liegt. Dies könnte den SC den Eindruck verleihen, dass ein anderes Monster oder eine böse Macht das Herz des Kultes sei (sollten sie bereits eine Zeremonie beobachtet haben, könnten sie auch glauben, Vaddrigan Pol wäre die Abscheulichkeit, auf die sich Xan bezieht). Xan weiß nicht, wie mächtig der Kult ist oder wie man am besten gegen ihn vorgehen könnte. Entsprechend ködert er die SC, Ermittlungen in der Runden Laube anzustellen, da er hofft, dass sie den Kult entweder schwächen oder ihm wichtige Informationen besorgen können. Xan bleibt nicht lange und verschwindet, sollten die SC einen Kampf provozieren

Falls die SC auf Xans Position eingehen, könnte er sich für später mit ihnen verabreden, allerdings betrachtet er sie stets nur als austauschbare Trottel.

H. ORVESTIKAR-HERRENHAUS

Das Orvestikar-Herrenhaus liegt am Rand der Pfeifenden Steppe gut 13,5 km nordöstlich von Yanmass. Es wurde von einem reichen taldanischen Adeligen erbaut, der im Alter aber verarmte. Dann wurde es verkauft, der Käufer wurde aber in einem Duell getötet und das Eigentum landete im legalen Niemandsland. Niemand kümmerte sich mehr um das Anwesen und nach einer Reihe besonders harter Winter stürzten das Dach und die Obergeschosse ein. All das liegt schon 200 Jahre zurück und seitdem wurde es nicht besser. Das Anwesen dient immer wieder Reisenden als Lagerplatz und Schmugglern als Versteck. Das Orvestikar-Herrenhaus steht in Yanmass im Ruf, Unglück zu bringen, daher meidet man es seit Generationen.

Vor etwa 6 Monaten stieß eine Medusa-Hexe namens Aresphena auf den abgelegenen Ort. Sie verliebte sich sofort in die Ruine, erinnerte es sie doch an den Schauplatz ihres Lieblingsromanes, Ailson Zündlers *Das Zerstörte Haus von Kriegmoor*. Also entschied sie sich, die Ruine mit versteinerten Kreaturen zu dekorieren und so ihre Lieblingsszene aus dem Roman nachzustellen. Mit süßen Worten und magischem Zwang brachte sie Reisende und Schmuggler dazu, dramatische Posen einzunehmen, in denen sie sie sodann mit ihrem Blick versteinerte. Dank der von Jaliessa geschickten Soldaten konnte Aresphena ihr Werk fast vollenden. Die Medusa lebt allein in der Ruine.

Lies das Folgende vor, wenn die SC vor Ort eintreffen:

Dieses aus Stein und Holz errichtete Herrenhaus ist nur noch eine eingestürzte Ruine. Die Wände sind etwa 4,50 m hohe Steinhaufen und die einstigen Türme ragen nur unbedeutend höher auf. Der einzige anscheinend noch intakte Teil des Gebäudes und zugleich leicht zu erkennende Zugang ist ein breites Tor an der Südseite.

Das Orvestikar-Herrenhaus wurde ursprünglich aus Stein und Holz errichtet, ist aber nahezu völlig zerstört. Allein der beeindruckende Haupteingang hat die Jahre über-

dauert. Von außen kann man es nicht erkennen, aber der nordwestliche Turm ist nicht komplett eingestürzt und Treppenstufen führen dort zu einem kleinen Absatz hinauf. Die einstigen Mauern sind nur noch 4,50 m hohe Steinhaufen; zum Erklettern sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 15 erforderlich, Fehlschläge lösen kleine Erdrutsche aus, die man innerhalb der Ruine hören kann.

Nutze die Karte auf Seite 128.

H1. Versteinerter Elefant

Mitten auf einem überwucherten Weg steht die Statue eines sich aufbäumenden Elefanten samt Sattel und Schabracke.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Lokales) gegen SG 15 kann man die heraldischen Symbole auf der Schabracke als aktuelle Symbolik der Taldanischen Kavallerie identifizieren – und damit die Diskrepanz zwischen der alten Ruine und den aktuellen Wappen erkennen. Dieser Hinweis und der Umstand, dass der Elefant mitten auf dem Trampelpfad steht, deuten beide an, dass er erst vor kurzem hier aufgestellt wurde.

In Wahrheit handelt es sich um den versteinerten Reitelefanten von Leutnant Gallindra Jonrek (siehe Bereich **F**). Er richtete sich auf die Hinterbeine auf, als Aresphena ihr wahres Äußeres enthüllte. Dadurch wurde seine Reiterin vor dem Blick der Medusa geschützt, so dass Gallindra Gelegenheit zur Flucht erhielt.

H2. Gesicherter Eingang (HG 6)

Das Eingangsportal ist der intakteste Teil der Ruine. Zwei verwitterte Türen aus Zedernholz liegen unter Steinhaufen, welche einst die Obergeschosse gebildet hatten, und formen einen freien, wenn auch dunklen Zugang ins Innere des Herrenhauses. Auf der anderen Seite des Durchganges steht eine lebensechte Statue eines menschlichen Soldaten, welcher seine Arme ausgebreitet hat und freundlich lächelt, als wollte er Besucher willkommen heißen.

Falle: Aresphena hat einen Stolperdraht hier direkt über dem Boden gespannt. Wird dieser berührt, kommen die lockeren Steine in Bewegung und stürzen auf jeden im Durchgang und in dessen Nähe herab. Zudem alarmiert die Falle Aresphena, dass Eindringlinge in der Ruine sind.

HERABSTÜRZENDES GERÖLL **HG 6**

EP 2.400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Nahkampfangriff +10 (9W6 Stich- und Wuchtschaden); mehrere Ziele (alle Ziele im oder angrenzend zum Durchgang nach Bereich **H3**)

H3. Aresphenas Diorama (HG 9)

Innerhalb der eingestürzten Mauern des Herrenhauses befindet sich eine freie Fläche von grob 15 m Seitenlänge, die zum Teil aber voller Trümmer aus Stein und Holz liegt. An den Ecken bieten die Reste des Daches noch zweifelhaften Schutz vor Wind und Wetter insbesondere über einer Holztreppe in der nordwestlichen Ecke.

Inmitten der Trümmer bildet ein Dutzend Statuen ein grauenvolles Diorama des Todes: In der Mitte des Hofes liegen die Statuen zweier Duellanten, die sich offenbar gegenseitig niedergestreckt haben. Diese sind von entsetzten Zuschauern in improvisierten edlen Gewändern umringt. Auf der Treppe stehen und hocken weitere Statuen, die Personen zeigen, welche vor Trauer zusammengebrochen sind. Am Fuße der Treppe befinden sich zwei Statuen in langen, improvisierten Hochzeitsgewändern. Die meisten Statuen sind teilweise bemalt – kräftige rote Farbe soll blutende Wunden andeuten.

Die Medusa Aresphena hat sich große Mühe gegeben, mit versteinerten Soldaten diese Szene zu arrangieren. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Lokales) gegen SG 18 die Szenerie als den Höhepunkt von Ailson Zündlers Roman *Das Zerstörte Haus von Kriegsmoor* identifizieren – dort wird eine Hochzeit, mit der eigentlich eine Fehde beigelegt werden soll, zu einer tragischen Szene des Todes. Die Beteiligten hier sind alles Soldaten und Vagabunden statt den im Roman auftretenden Adeligen, da Aresphena mit dem Material arbeiten musste, dass sie zur Hand hatte.

Eine nähere Untersuchung der Statuen zeigt, dass jede unglaublich lebensecht wirkt. Viele tragen Kostüme über Rüstungen und Waffen. Manche zeigen echte Angst oder Schmerz. Sollten die SC über Beschreibungen der vermissten Taldanischen Kavalleristen verfügen, so entsprechen viele der Statuen diesen Beschreibungen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder Wissen (Adel) gegen SG 18 erkennt man zudem den Freiherrn Meir Dratavis als einen der unglücklichen Bräutigame – ebenfalls versteinert.

Aresphena benötigt noch ein paar Statuen für ihr Werk. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 kann ein SC feststellen, dass es noch freie Plätze für einen Priester und Familienangehörige gibt; ein SC, welcher die Szene als aus dem Zündlerroman stammend identifiziert hat, kann diese Feststellung auch ohne Wurf treffen, da er die Handlung offenbar kennt und die fehlenden Figuren für diese wichtig sind.

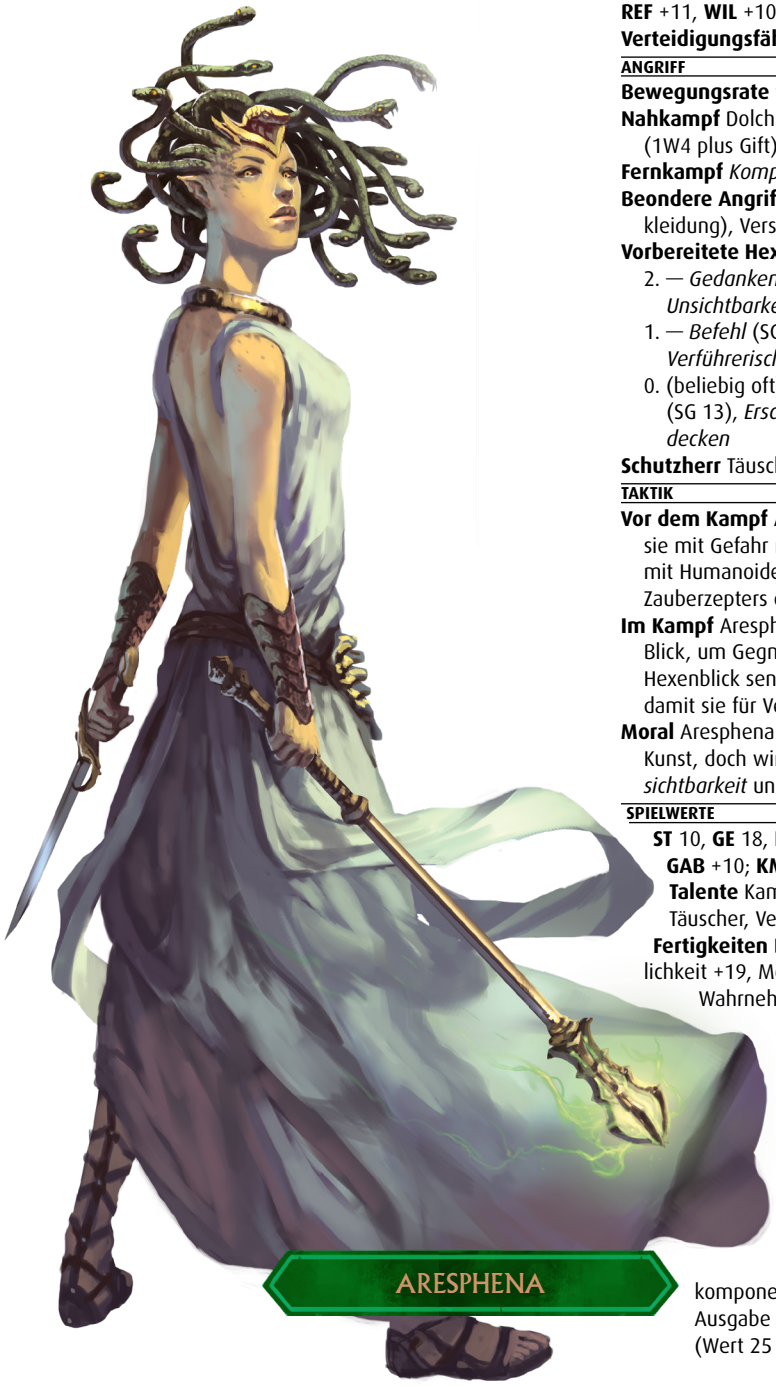
Die Holztreppe führt zu einem noch stehenden Teil des Herrenhauses hinauf, der vom Rest des Daches geschützt wird. Hier schläft Aresphena und lagert sie ein paar Farbtöpfe und Materialien, um Kostüme anzufertigen (wie z.B. die Hochzeitsgewänder des Brautpaares).

Kreaturen: Aresphena verbringt fast ihre gesamte Zeit hier und positioniert und bemalt die Statuen ihres Meisterwerkes. Sollten die SC Aresphena über ihre Anwesenheit alarmiert haben (z.B. indem sie die Falle in Bereich **H2** ausgelöst haben), verkleidet sie sich mit einem ausgedehnten *Gestalt verändern* als Mensch und verbirgt sich zwischen den Trümmern. Sie beobachtet die SC aus ihrem Versteck, wer von ihnen sich als gute Kandidaten für ihr Diorama eignet. Da sie einen Priester benötigt, ist sie insbesondere an SC

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

interessiert, welche religiöse Symbole tragen. Ebenso sucht sie nach SC, die demselben Volk angehören, damit sie sie als Angehörige derselben Familie präsentieren kann. Im Mindestfall sucht sie nach ein paar weiteren entsetzten Zuschauern für das Duell.

Sollte Aresphena unter den SC geeignete Kandidaten entdecken, zeigt sie sich den SC mit erhobenen Händen und behauptet, eine Reisende zu sein, die kurz vor ihnen das Herrenhaus betreten hätte, um etwas zu rasten. Dann versucht sie, dass Gespräch so zu lenken, dass die SC die von ihr gesuchten Posen – wohlwollender Priester, erschrockene Familienmitglieder oder entsetzte Zuschauer – annehmen. Sobald dies der Fall ist, hebt sie ihr *Gestalt verändern* auf, um die SC zu versteinern und eventuelle Überlebende anzugreifen.



Sollte Aresphena zu der Ansicht kommen, dass keiner der SC passt, oder die SC ihr Werk stören oder ihre Verkleidung durchschauen, greift sie an.

ARESPHENA **HG 9**

EP 6.400

Medusa-Hexe[EXP] 4 (*MHB*, S. 180)

RB Mittelgroße Monströse Humanoide

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 122 (12 TW; 4W6+8W10+64)

REF +11, **WIL** +10, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Rundumsicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +14/+9 (1W4/19–20), Schlangenbiss +9 (1W4 plus Gift)

Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +15/+10 (1W8+1/×3)

Beondere Angriffe Hexereien (Bezaubern, Hexenblick, Verkleidung), Versteinernder Blick

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. — *Gedanken wahrnehmen* (SG 15), *Gestalt verändern*, *Unsichtbarkeit*
1. — *Befehl* (SG 14), *Magierrüstung*, *Schlechtes Omen*[EXP], *Verführerisches Geschenk*[EXP] (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Benommenheit* (SG 13), *Erschöpfende Berührung* (SG 13), *Magie entdecken*

Schutzherr Täuschung

TAKTIK

Vor dem Kampf Aresphena wirkt *Magierrüstung*, sobald sie mit Gefahr rechnet. Sollte sie glauben, dass sie es mit Humanoiden zu tun bekommt, wirkt sie mittels ihres Zauberzepters ein ausgedehntes *Gestalt verändern*.

Im Kampf Aresphena verlässt sich auf ihren versteinernden Blick, um Gegner außer Gefecht zu setzen. Mit ihrem Hexenblick senkt sie die Rettungswürfe ihrer Gegner, damit sie für Versteinerung empfänglicher werden.

Moral Aresphena ist zwar eine tapfere Verteidigerin ihrer Kunst, doch wird sie unter 30 TP reduziert, wirkt sie *Unsichtbarkeit* und ergreift die Flucht.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 20, **IN** 16, **WE** 11, **CH** 19

GAB +10; **KMB** +10; **KMV** 24

Talente Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +20, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +8, Verkleiden +14, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes) +14, Zauberkunde +14; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Kelisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Hexenvertrauter (Blinde Viper namens Sarsen)

Kampfausrüstung *Schwächeres Metamagisches Zepter: Zauber verstärken*; **Sonstige Ausrüstung** *Kompositlangbogen +1* mit 20 Pfeilen, Dolch, Zauberkomponentenbeutel, hochwertige gebundene Ausgabe von *Das Zerstörte Haus von Kriegsmoor* (Wert 25 GM)

Entwicklung: Falls die SC es schaffen, Aresphena zu befragen, so weiß diese nichts von Jaliessa oder den Problemen von Yanmass – sie betrachtet sich lediglich als Glückspilz, dass mehr Reisende als üblich (in diesem Fall die taldanischen Soldaten) vorbeigekommen sind, um sich an ihrem Diorama zu „beteiligen".

Sofern die SC Meir von seiner Versteinerung befreien, dankt er ihnen überschwänglich und bietet ihnen jede ihm mögliche Unterstützung an. Er ist kein Krieger, kann die SC aber auf Spuren hinweisen, welche ihnen in der Stadt entgangen sind. Sollte er gerettet werden, dankt er den SC mit einem *Ionenstein (Dunkelblauer Rhomboid)*. Sollten die SC auch Soldaten der Taldanischen Kavallerie retten, so wissen diese nichts vom Verschwinden ihres Regiments und wollen nur nach Yanmass zurück, um sich in der Garnison zurückzumelden.

I. Kannibalenträume

Befassen sich die SC mit der Plage lustvoller, kannibalischer Träume, können sie einige beunruhigend spezifische Informationen erlangen. In allen Albträumen erhält der Träumer schamlos-eindeutige Angebote von jemandem, den er kennt und liebt, z.B. einem Ehegatten, einem Geschwisterteil oder einem Freund. Im Traum küssen die beiden sich sodann und tauschen Zärtlichkeiten aus, bis der Träumer von wahnwitzigem Hunger überkommen wird und er gewaltige Bissen aus dem Fleisch seines Traumliebhabers herausreißt. Manche Träumer berichten, dass die Hintergrundszenerie des Albtraums ein Schlachthaus war, in dem Kadaver an Fleischhaken hingen. Ein einzelner Haken war noch frei und durch vier hohe, runde Fenster fiel Licht herein. Einige haben den Ort sogar als die Blutsbrüder-Metzgerei wiedererkannt.

Diese Träume gehen von vier Pairakas aus, welche nachts in Tiergestalt umherstreifen und ihre beunruhigenden Träume mittels ihrer Fähigkeit Lustvolle Träume verbreiten. Maxillar Pythareus' „okkulte Berater" – in Wahrheit die Nachtvetteln des Zirkels der Schwestern der Schwelgerischen Träume – haben die entsetzlichen Kreaturen beschworen und Graf Merkondus als Helferlein mitgegeben, welche Yanmass infiltrieren und dortige Loyalisten peinigen sollen. Yander hofft, dass die Schwestern die Pairakas wegschicken, sowie Yanmass komplett auf Seiten der Imperialisten steht und die Stadt „gerettet" ist, da selbst er die Divs äußerst furchteinflößend findet.

Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln über die Albtraumplage gegen SG 15 erlangt ein SC die erste der folgenden Informationen. Übertrifft der Wurf den SG, erhält der SC eine weitere Information pro 5 Punkte über dem SG. Ferner bringt jeder weitere erfolgreiche Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln eine weitere Information. Die SC können mehrere Stunden oder sogar Tage benötigen, um die Verbindung zur Blutbrüder-Metzgerei (siehe Teil 2) zu finden. Parallel könnten sie zudem noch anderen Spuren nachgehen.

- Die Träume sind lustvoll, kannibalisch und äußerst persönlich, spielen doch enge Freunde und Familienmitglieder des Opfers mit. Die Opfer erwachen erschöpft und jene, die die Träume wiederholt erlebt haben, wurden in den Selbstmord getrieben.
- Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 27 können die SC diese Plage mit der Fähigkeit Lustvolle Träume der Pairaka-Divs in Verbindung bringen.
- Die meisten – aber nicht alle – der Träumer haben sich öffentlich für die Sache der Loyalisten oder Prinzessin Eutropia ausgesprochen.
- Viele Träumer berichten, dass die Träume in einem Fleischlager oder einem Schlachthaus spielen, in dem lauter geschlachtete Leiber hängen und das durch vier hohe, runde Fenster erhellt wird. Mit diesem Detail können die SC einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 25 ablegen, um die runden Fenster als Wiedererkennungsmerkmal der verlassenen Blutsbruder-Metzgerei zu identifizieren. Sollten die SC sich in Yanmass speziell nach Schlachthäusern und Metzgereien umsehen, fällt der SG des Wurfes auf 15, benötigen sie dafür aber 2W6 Stunden.
- Die SC stoßen auf einen Träumer, welcher den Schauplatz seines Albtraumes anhand der Fenster als ein schon lange leerstehendes Schlachthaus namens Blutsbrüder-Metzgerei identifiziert hat.

J. Vermisste Kavalleristen

Hören sich die SC in der Stadt nach dem vermissten Regiment der Taldanischen Reiterei um, können sie problemlos erfahren, dass offenbar alle vollständig verschwunden sind. Sie erhalten zudem Beschreibungen der Vermissten (eine verbirgt sich in Bereich **F2**, weitere befinden sich versteinert in Bereich **H3** oder gehören den Verrätern in Bereich **K** an).

Die meisten Reittiere sind ebenfalls verschwunden, darunter zwei ausgewachsene Kriegselefanten. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 15 (oder falls die SC Ratsherr Rauls Hinweisen folgen) stoßen die SC auf einen reisenden gnomischen Priester namens Findelby, welcher behauptet, er hätte gesehen, wie mehrere Kavalleristen samt einem Elefanten in Richtung der alten Ruine eines Herrenhauses außerhalb der Stadt geritten seien. Findelby weiß ansonsten nichts über die Ruine, aber ein wenig Herumfragen enthüllt, dass es sich um das alte Orvestikar-Herrenhaus handelt, eine Ruine gut 13,5 km außerhalb der Stadt, um die die Einheimischen einen großen Bogen machen (du kannst dies mit Gespenstergeschichten würzen oder auch einem kalt logischen „Da geh ich doch nicht hin, da kann einem ein herabfallender Stein den Schädel einschlagen!"). Findelby hat tatsächlich Angehörige der Reiterei dorthin aufbrechen sehen, allerdings war dies Leutnant Gallindras Gruppe (siehe Bereich **F**), folgen die SC dieser Spur, so siehe Bereich **H**.

K. Qadirische Räuber

Mehrere Händler in Yanmass können bestätigen, dass die Aktivitäten qadirischer Banditen auf der Pfeifenden Steppe so zahlreich sind wie noch nie. Diese Räuber tragen Masken, führen Krummsäbel und reiten manchmal auf den erkennbar kleinen, aber schlauen qadirischen Pferden. Sie führen Überraschungsangriffe und verbergen sich oft im hohen Gras der Steppe, egal mit welcher Beute sie rechnen. Man geht qadirischen Händlern aus dem Weg, da sie ja für die Räuber spionieren könnten, auch wenn einige qadirische Karawanen ebenfalls überfallen wurden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Lokales) gegen SG 19 erkennen die SC, dass die meisten überfallenen Karawanen entweder Händlern gehörten, die auf Seiten der Loyalisten stehen, oder von Loyalisten mitfinanziert wurden.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

TRÄUMENDE SPIELER-CHARAKTERE

Die in Yanmass umgehende Plage der beunruhigenden, lustvollen Albträume hat deutlicheren Eindruck auf die SC, sollten einer oder mehrere von ihnen ihr zum Opfer fallen. Die Pairakas können die SC durchaus wiederholt ins Visier nehmen. Ein als gewöhnliches Tier getarnter, durch die Stadt streifender Pairaka muss sich einem schlafenden SC nur auf 30 m nähern, um seine Fähigkeit Lustvolle Träume nutzen zu können. Misslingt dem SC dann der Willenswurf, erfährt er abartige Träume, in denen seine Verwandten oder Freunde (vielleicht sogar andere SC) auftreten. Achte auf die Grenzen deiner Spieler und respektiere sie, wenn du solche Szenen beschreibst. Im Zweifel lass einen SC träumen, er wäre allein in einem Fleischlager mit runden Fenstern (Bereich **I4**), während die geschlachteten Körper (sind es Tiere oder anderes?) langsam an ihren Haken schwingen, so dass die SC einen Hinweis zum Versteck der Pairakas erhalten.

Die meisten Händler, welche die Räuber gesehen haben, haben dies aus der Ferne getan. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 15 (oder falls die SC den eventuell von Ratsherr Raul erlangten Hinweisen folgen) erfahren die SC, dass ein älterer qadirischer Händler namens Ramaat al-Nasan Zeuge von insgesamt zwei der jüngsten Überfälle war und bemerkt hat, dass die Räuber aus Richtung einer Karawanserei namens Hochgras kamen und in dieselbe Richtung wieder verschwanden. In seiner Jugend hat Ramaat viele Male in der Hochgras-Karawanserei Halt gemacht und er ist traurig darüber, dass ein solch schönes und einladendes Gebäude dem Verfall preisgegeben wurde.

Mehr zur Hochgras-Karawanserei findest du in Teil 3.

L. Der Kult des Zwielichtkindes

So die SC sich den Bereich rund um das Theater namens die Runde Laube ansehen oder Angehörige des Kultes des Zwielichtkindes aufsuchen, stoßen sie auf offene ehrliche, gewöhnliche Bürger, die zugeben, dem Kult anzugehören. Auch wenn die meisten Mitglieder in der Nähe des Theaters leben, hat der Kult Angehörige in der ganzen Stadt. Diese Bürger können einige oder alle der folgenden Informationen weitergeben und ihre Offenheit und Ehrlichkeit sollten die SC die Nerven rauben.

- Gottesdienste finden jeden Tag zur Abenddämmerung statt; Besucher, die sich zu benehmen wissen, sind stets willkommen.
- Das Hauptquartier des Kultes ist ein früheres Theater namens die Runde Laube. Jedes Mitglied gibt bereitwillig Richtungsanweisungen. Dieses einst großartige Theater ist übel heruntergekommen, wird nun aber schrittweise renoviert. Während der Zeremonien sitzen die Angehörigen der Gemeinde auf den Theatersitzen, während die Anführer von der Bühne aus predigen.
- Die hochrangigen Kultmitglieder tragen allesamt hervorstechende Kleidung: eine himmelblaue Kappe mit einem Schleier und eine Tunika mit einem Muster aus überlappenden Kreisen. Die meisten Kultoberhäupter sind Aasimare, weshalb die Einheimischen sie als vertrauenswürdig einstufen.
- Der Teil jedes Gottesdienstes, auf den alle warten, ist das Erscheinen des Zwielichtkindes – des wiederauferstandenen Prinzen Carrius -, welches prophetische Aussprüche tätig und Wunderheilungen vollbringt. Es erhebt sich im wahrsten Sinne des Wortes aus einem Loch im Zentrum der Bühne.
- Die Zeremonien betonen die Werte der Gemeinschaft, der Zusammenarbeit und dass man sich auf den Adel verlassen solle und von ihm abhängig sei. Die Lehren des Kultes nutzen viele Gebote der Kirche des Abadar, so dass die meisten Anhänger glauben, er wäre ein Ableger oder vielleicht sogar von ihr sanktioniert. Die SC wissen vielleicht bereits vom Schatzmeister, dass dieser hinsichtlich des Kultes einen Verdacht hegt (siehe Bereich **C**).
- Der Kult ist vollkommen wohlmeinend und positiv, auch wenn manche Mitglieder berichten, eine seltsame Gestalt würde sie von Dächern oder aus dunklen Gassen beobachten, wenn sie das Theater betreten oder verlassen – ein kahlköpfiger Mann in einer grau-roten Robe und einer Vogelmaske aus rotem Leder. Alle, die ihn gesehen haben, halten ihn für unheimlich und verdächtig, er hätte aber mit niemandem gesprochen. Dies ist Xan, der den SC vielleicht schon begegnet ist (siehe Bereich **G**).

Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 18 stößt ein SC auf weitere, möglicherweise verdächtige Informationen: Teilnehmer verlassen die Zeremonien oftmals seltsam euphorisch und begierig, auch die nächste Zeremonie zu besuchen. Die Kultangehörigen finden dies aber nicht seltsam und weisen alle Behauptungen von sich, dass der Kult etwas anderes sein könnte, als es den Anschein hätte.

Mehr zur Runden Laube und den dortigen Zeremonien findest du in Teil 4.

M. Merkondus' Rechenschaftsbericht (HG 11)

Selbst wenn die SC ahnen, dass Graf Merkondus hinter Yanmass' Problemen steckt, ist der adelige Handelsherr zu gut vernetzt, als dass die SC ihn angreifen könnten, ohne dabei ihre diplomatische Mission zu gefährden (erinnere sie im Zweifelsfall, dass sie Prinzessin Eutropias Repräsentanten sind). Wie die SC ist auch der Graf ein Gast des Handelsrates. Zudem hat er Experten mitgebracht, um Yanmass in dieser Zeit der Not zu helfen. Um Yander seiner Unterstützer zu berauben, müssen die SC zwei Beweise erbringen, welche seine Urheberschaft nachweisen. Jeder dieser Beweise ist für sich allein nicht ausreichend, sie beweisen zusammen aber seine Schuld und kosten ihn dann seinen geschützten Status. Dabei handelt es sich zum einen um die in der Hochgras-Karawanserei zu findenden Notizen, dass der „Graue Königsmacher" die verräterischen Kavalleristen finanziert. Der andere Beweis befindet sich in der Blutsbrüder-Metzgerei und belegt, dass Yander den Tarnnamen „Grauer Königsmacher" verwendet.

Sowie die SC diese Beweise besitzen, wartet Yander nicht darauf, gestellt und verhaftet zu werden. Sollten die SC ihn aber allein oder vor dem Handelsrat in die Enge treiben, versucht er, unter Nutzung seines *Umhangs des Scharlatans* zu entkommen, zu seiner Unterkunft im Gasthof Zum Güldenen Baldachin zu fliehen, dort seine persönlichen Sachen einzusammeln und dann die Stadt zu verlassen. Die SC können ihn entkommen lassen oder die Jagd auf ihn eröffnen, ehe er aus der Stadt verschwindet. Um ihm

im Güldenen Baldachin zu stellen, erfordert das folgende Vorgehen – sollten die SC alle nötigen Schritte ohne Fehlschläge schaffen, erwischen sie Yander vor Eintreffen seiner Leibwächter. Bei einem oder zwei Fehlschlägen, treffen sie Yander und seine Leibwächter an, andernfalls kommen sie zu spät und er ist weg.

1. **Yanders Ziel in Erfahrung bringen:** Sofern die SC noch nicht wissen, wo Yander Quartier bezogen hat, müssen sie mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Lokales) gegen SG 20 in Erfahrung bringen, dass er in einem Oberklassegasthof namens Zum Güldenen Baldachin untergekommen ist. Ein SC kann diesen Fertigkeitswurf wiederholen. Jeder gescheiterte Versuch zählt als ein Fehlschlag bei der Jagd auf Yander.

2. **Wettlauf gegen die Zeit:** Der Güldene Baldachin ist nicht schwer zu finden, allerdings ist wie üblich auf den Straßen einiges los. Jeder SC muss einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 19 oder für Akrobatik gegen SG 24 oder einen Kampfmanöverwurf gegen SG 24 ablegen, um sich durch die Menge zu bewegen. Sollten die SC Schatzmeister Palliettor vor den Attentätern (siehe Bereich **C**) gerettet haben, so hat sich entsprechende Kunde weit genug verbreitet, dass manche Abadargläubige die SC erkennen und ihnen das Vorankommen erleichtern, indem sie Gassen bilden – dies senkt den SG der oben aufgeführten Würfe um 5. Sollten alle SC bei ihren Würfen scheitern, zählt dies als ein Fehlschlag bei der Jagd auf Yander. Hat wenigstens ein SC Erfolg, so treffen alle, deren Wurf nicht gelingt, lediglich 1 Runde später ein, während die erfolgreichen Yander bereits konfrontieren.

3. **Den Gasthof zum Güldenen Baldachin betreten:** Beim Güldenen Baldachin betrachtet man normale Wachen und Rausschmeißer als viel zu gewöhnlich und langweilig. Die Betreiber bezahlen aber dennoch diskrete Sicherheitskräfte, damit sie potentielle Gäste „von der falschen Art" aufhalten, ehe diese überhaupt die Tür erreichen – und die SC gehören dazu. Mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 30 kann ein SC die Sicherheitsleute dazu bringen, den Weg freizugeben, statt die SC aufzuhalten. Manche NSC, mit denen die SC sich möglicherweise in Yanmass verbündet haben, könnten sich bereits positiv über sie in der Öffentlichkeit geäußert haben, wodurch der SG des Fertigkeitswurfes sinkt. Für jeden der folgenden NSC, welcher überlebt hat, sich noch in der Stadt aufhält und positiv von den SC denkt, wird der SG jeweils um 5 gesenkt (bis auf ein Minimum von SG 15): Argentus (Bereich **E**), Leutenant Gallindra Jonrek (Bereich **F2**) und Erdmond Navin (Bereich **I5**). Die SC können diesen Wurf wiederholen, allerdings zählt jeder gescheiterte Fertigkeitswurf als Fehlschlag bei der Jagd auf Yander.

Nutze die Karte auf Seite 128 für diese Begegnung.

Kreaturen: Sofern die SC Yander in seiner Unterkunft noch antreffen, gibt er nicht kampflos auf. Er hat gegebenenfalls seine diskreten und ihm loyalen Leibwächterinnen dabei – zwei muskelbepackte Schwestern, welche bis zum Tod kämpfen, um Yander zu beschützen, sich aber sofort ergeben, sollte er besiegt werden.

GRAF YANDER MERKONDUS **HG 8**
EP 4.800
TP 80 (siehe Seite 128)

KRÄFTIGE LEIBWÄCHTERINNEN **HG 8**
EP je 4.800
Muskelmänner (*WKO, S.* 142)
TP je 90

Entwicklung: Falls die SC Yander einholen, nachdem er den Güldenen Baldachin erreicht hat, hat er mehrere Seiten eines Briefwechsels mit Maxillar Pythareus bei sich. Diese Briefe genügen nicht, um Pythareus formell anzuklagen, Yanders Schurkerei in Yanmass unterstützt zu haben, zeigen aber, dass dieser wenigstens von den Intrigen und Plänen des Grafen gewusst hat.

Belohnung: Sollten die SC Yander verfolgen, ihn aber nicht mehr antreffen, so belohne sie mit 4.800 EP. Sollten sie Maxillars Briefe erbeuten, belohne sie mit 6.400 EP zusätzlich zur für den Sieg über Markondus und seine Leibwächter anfallenden Erfahrung.

N. XAN SCHLÄGT ZU (HG 12)

Sobald die SC Prinz Carrius aus den Fängen des Kultes des Zwielichtkindes befreit haben (siehe Seite 160), könnten sie es als die beste Option erachten, ihn bei der Edlen Martella Losacht oder Prinzessin Eutropia persönlich abzuliefern. Sollten die SC eine der Damen im Vorfeld kontaktieren, werden sie angewiesen, genau dies zu tun und den Prinzen notfalls mit ihren Leben zu beschützen. Der Seelenbegleiter Xan weigert sich aber, den Prinzen entkommen zu lassen. Wenn die SC die Stadt verlassen, entscheidet Xan, dass sie sich Pharasmas Richtspruch widersetzen und er sie daher persönlich eliminieren müsse, um sich dann um den wiederauferstandenen Prinzen kümmern zu können.

Nutze für diese Begegnung die Karte auf Seite 128.

Kreaturen: Xan stellt sich den SC in den Weg, wenn diese Yanmass mit Prinz Carrius verlassen wollen; diese Begegnung geht davon aus, dass die SC eines der Stadttore nutzen, allerdings passt Xan seine Pläne notfalls an, um sie unterwegs abzufangen. Die SC könnten diese Begegnung auch frühzeitig auslösen, falls sie sich bei früheren Begegnungen deutlich gegen Xan gestellt haben. Xan ist der zäheste Gegner, mit dem die SC es in diesem Kapitel zu tun bekommen. Es sollte daher erst zu dieser Begegnung kommen, wenn die SC ausgeruht sind, statt wenn sie gerade von einer kraftraubenden, langen Expedition voller Gefahren heimstolpern – erlaube ihnen daher, irgendwo zu Rasten und ihre Kräfte zurückzugewinnen.

Xan wirft seine vorgetäuschte Menschengestalt ab und erscheint als skelettartige Vogelkreatur mit derselben Vogelmaske aus rotem Leder, die er auch in seiner menschlichen Tarnung trägt. Er beschuldigt die SC, mit der Abscheulichkeit im Bunde zu sein, und erklärt, er sei gekommen, um sie Pharasmas Zorn spüren zu lassen. Sollten die SC ihm sofort Prinz Carrius übergeben, geht Xan nicht zum Angriff über. Andernfalls attackiert er die SC mit rechtschaffenem Eifer, bis eine Seite ausgelöscht ist.

XAN **HG 12**
EP 19.200
TP 147 (siehe Seite 190)

WIDERSTREITENDE DIENER DES TODES

Die Gefahr bei der Verwendung von Dienern neutraler Götter als Gegner besteht darin, dass SC mit weitaus größerer Wahrscheinlichkeit neutrale Götter verehren, als dass sie böse Götter anbeten. Sollten unter den SC Kleriker oder Inquisitoren oder auch nur treue Gläubige Pharasmas sein, mag ein unausweichlicher Kampf gegen einen ihrer Diener erscheinen, als wäre es geplant, SC ihrer göttlichen Zauberkräfte zu berauben. Sollte diese Frage auftauchen, so stelle klar, dass Xan den Prinzen als „Abscheulichkeit" einstuft, dies aber nicht von Pharasma festgelegt wurde und Xan der Aggressor ist. Der Vanth sollte eigentlich nur dem plötzlichen Verschwinden von Carrius' Seele aus dem Großen Jenseits nachgehen und sich nicht einmischen – und definitiv keine Sterblichen angreifen.

Pharasmagläubige sollten Carrius misstrauisch beäugen, allerdings wird Pharasma ihnen nicht ihre Kräfte nehmen, nur weil sie sich gegen einen überaggressiven Seelenbegleiter wehren oder den Prinzen beschützen. Auch wenn Carrius ein einzigartiges und möglicherweise gefährliches Geschöpf ist, ist die Herrin der Gräber primär daran interessiert, wie er ins Leben zurückgeholt wurde und wie sie eine Wiederholung verhindern kann, und weniger daran, das einsame Opfer eines spirituellen Missbrauchs zu strafen.

TEIL 2: DIE BLUTSBRÜDER-METZGEREI

Vor einigen Jahren eröffneten zwei wohlhabende Halblingsbrüder ein Schlachthaus, um die Küchen von Yanmass' Herrenhäusern und gehobenen Restaurants zu versorgen. Ihr Geschäft unterschied sich kaum von anderen Fleischverarbeitungen, allerdings erwarben die Brüder hochwertigeres Vieh und kultivierten einen unvergleichlichen Ruf von Qualität und Sauberkeit. Sie nannten ihr Unternehmen die Blutsbrüder-Metzgerei und wurden in der Präfektur Avin wohlbekannt. Lächelnde, stilisierte Versionen ihrer eigenen Gesichter schmückten die Fassade ihrer Schlachterei, wobei sich anstelle der Augen runde Fenster in der Mauer befanden. Diese Malerei wurde zu einem Orientierungspunkt in der Stadt.

Das Geschäft lief über Jahre hinweg bestens, allerdings hatten beide keine Erben, Geschäftspartner oder andere enge Vertraute. Als sie im Jahr 4699 AK starben, schloss die Schlachterei. Mit den Jahren verblasste das fröhliche Logo und wurde die Blutsbrüder-Metzgerei zu einem weiteren Relikt eines wohlhabenderen Zeitalters.

Yanders Pairakadiener stießen auf die Schlachterei, während sie durch die Stadt streiften. Der uralte Geruch von Tod und Krankheit, welcher sich nach der Schließung des Geschäftes ausgebreitet hatte, zog sie an wie Motten das Licht und voller Begeisterung weihten sie ihr neues Hauptquartier ein, indem sie ein paar dort kampierende Obdachlose ermordeten und es in ein Reich der fleischlichen Schrecken verwandelten. Von dem alten Schlachthaus bringen die Divs ihre abartigen Albträume über Yanders Gegner und verzerren sie den Verstand der normalen Bürger mit ihrer infernalischen Magie.

Rund um die Blutsbrüder-Metzgerei liegen hauptsächlich Lagerhäuser und Mietskasernen. Fragen die SC dort herum, bringt ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 einige Hinweise: Die Ortsansässigen vermuten, dass die eigentlich verlassene Einrichtung wieder benutzt wird, da sie immer wieder von dem Gebäude her Heulen oder Schreie hören. Sie sind allerdings zu ängstlich, als dass sie nachsehen würden.

Die Leute haben zudem seltsame Tiere vor Ort gesehen, darunter große Schafböcke, Hunde und Raben mit ungewöhnlich schwarzen Augen. Diese Aktivitäten sind alle auf die Pairakas zurückzuführen, welche sich weitaus weniger subtil verhalten, als Yander es gern hätte.

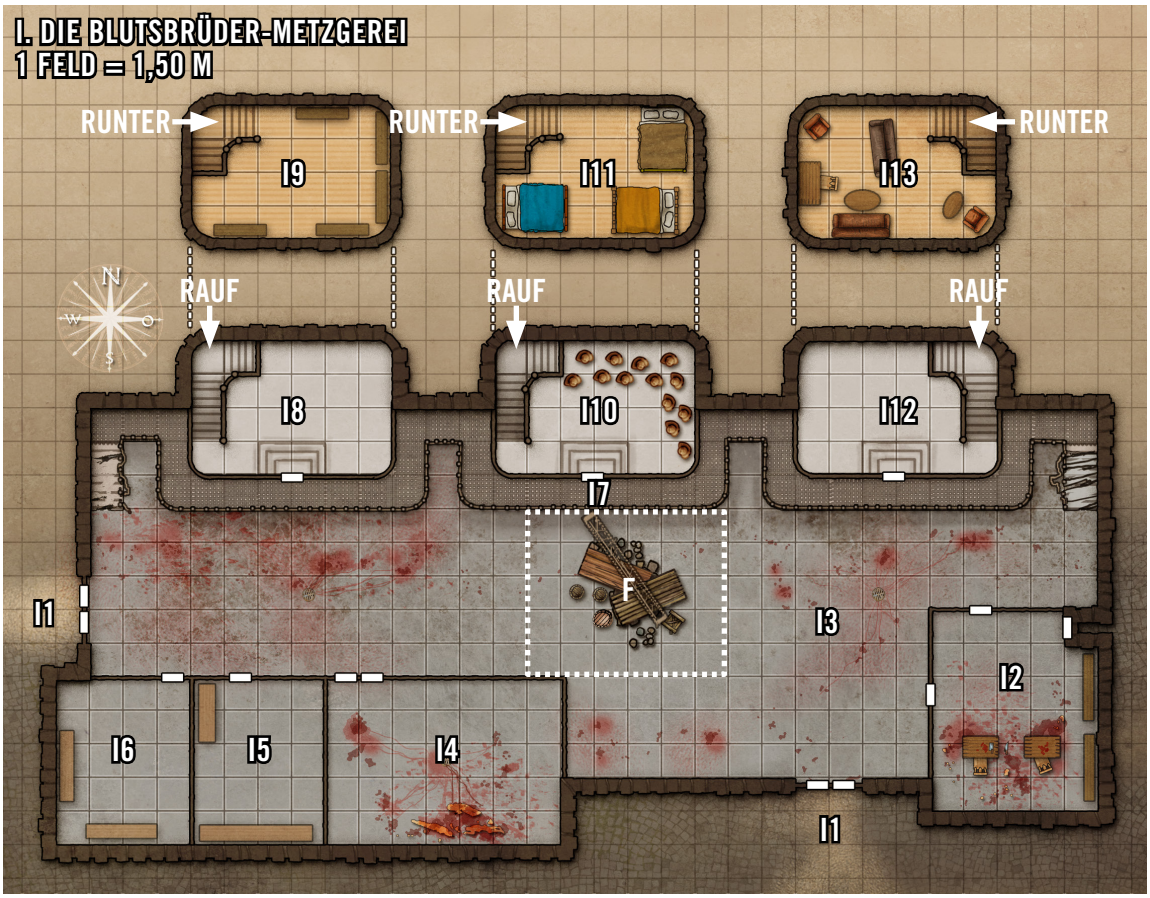
Wenn die SC sich der Schlachterei nähern, lies das Folgende vor:

Dieses große Gebäude wurde aus Ziegelsteinen und Holz errichtet, Beides hat nach Jahren der Vernachlässigung denselben toten Braunton angenommen. An der Fassade steht in großen, rostroten Buchstaben „Blutbrüder-Metzgerei" unter den riesigen Gesichtern zweier Halblingmänner mit buschigen Koteletten, deren Augen große, runde Fenster sind. Letztere verleihen ihnen einen leeren, überraschten Gesichtsausdruck. An der Rückseite des Gebäudes gibt es drei rechteckige Türme. Die großen Türen des Schlachthauses sind mit Ketten gesichert. Über dem Bauwerk hängt eine Aura langjähriger Vernachlässigung.

Das Schlachthaus wurde aus Ziegelsteinen und Holz errichtet. Die Außenmauern sind 0,60 m dick, die Innenmauern 0,30 m. Die Deckenhöhe der Innenräume beträgt im Erdgeschoß 6 m und in den Türmen 3 m. Rissige, nicht brennende Laternen hängen in den meisten Räumen. Die meisten Räume verfügen über 0,90 m breite, aber nur 0,15 m hohe Fenster; die Ausnahme sind die hohen, runden Fenster im Fleischlager (Bereich **I4**), welche als die Augen der draußen auf die Fassade gemalten Halblinge dienen. Alle Fenster sind verschmiert, so dass selbst an sonnigen Tagen nur Dämmerlicht herrscht.

Die Türen im Gebäude sind Starke Holztüren mit Eisenverstärkungen (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25) mit rissigen Gummidichtungen, welche Flüssigkeiten und Gerüche im Inneren halten sollten. Die Dichtungen sind nicht luftdicht, dämpfen aber Gerüche und Geräusche, die hinter geschlossenen Türen erklingen – dies erhöht den SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zum Bemerken von Geräuschen in der Schlachterei hinter geschlossenen Türen um 5. Schlösser befinden sich nur an jenen Türen, bei denen es in den Raumbeschreibungen vermerkt ist. Die Einrichtung wie auch die Höhe der Türgriffe u.a. ist auf die Größe von Halblingen ausgelegt.

Obwohl die letzte offizielle Schlachtung fast 20 Jahre zurückliegt, hängt in den meisten Räumen ein durch-



dringender Gestank nach verwestem Fleisch, da die Pairakas viele ihrer Opfer hier abgeschlachtet haben. Dieser Gestank ist besonders intensiv in und nahe der Bereiche **I2**, **I4** und **I6**. Bereiche **I5**, **I8** und **I9** sind verstaubt und von den Pairakas vernachlässigt. Der Rest des Gebäudes ist ausgefegt, sauber und ordentlich, da die Pairakas ihre Knechte zwingen, die Räume sauber zu halten.

I1. Haupttüren

Eine verrammelte, verschlossene und mit einer Kette gesicherte Doppeltür führt in den Schlachtbereich. Das an der Außenseite hängende, schwere Vorhängeschloss der Kette ist das offenkundigste Hindernis auf dem Weg nach drinnen (Härte 10, 15 TP, Mechanismus ausschalten SG 30), die Tür ist aber auch von innen verrammelt. Um durch eine der Türen zu brechen, ist ein Stärkewurf gegen SG 30 erforderlich (der SG sinkt auf 25, sofern das Vorhängeschloss zuvor entfernt wird). Wird am Schloss oder der Tür gewerkelt, bemerken dies die Pairaka in Bereich **I3**, deren Reaktion auf Eindringlinge dort beschrieben ist.

I2. Büro (HG 7)

Die Pairakas betreten und verlassen das Schlachthaus durch dieses Büro, daher sind die Türen nicht verschlossen.

Zwei niedrige Schreibtische stehen an der Südwand dieses großen Büros. An der Ostwand stehen mehrere Aktenschränke. In der Nord- und der Westwand sind schmale Holztüren. Auf den Tischen und dem Boden liegen Fleischfetzen und zerbrochene Knochen. Es stinkt widerwärtig.

Die Osttür führt in eine kleine Nische außerhalb des Schlachthauses, während die Türen im Norden und Westen beide in den eigentlichen Schlachtraum führen (Bereich **I3**).

In den Aktenschränken lagern jahrzehntealte Ordner und Kontobücher auf Halblingisch. Selbst ein kurzer Blick auf die Unterlagen führt zu dem Schluss, dass die Blutsbrüder-Metzgerei ein sehr profitabel laufendes Geschäft gewesen ist.

Kreaturen: Um ihre Operationen hier zu beschützen, haben die Pairakas eine eigentlich auf der Pfeifenden Steppe heimische, primitive Barghest namens Obdog in ihre Dienste genommen. Die Barghest ist bullig und kräftig gebaut und winzige, in Widerhaken endende Dornen bedecken ihren ganzen Körper – diese haben keine mechanischen Auswirkungen, deuten aber darauf hin, dass sich ein Klingenteufel unter Obdogs Ahnen befunden haben könnte. Obdog ist eine treue Wächterin, da die Pairakas sie gut gefüttert halten mit Obdachlosen, die sie von den Straßen entführen. Sollte Obdog Eindringlinge bemerken, nutzt sie ihre Zauberähnlichen Fähigkeiten *Massen-Bärenstärke* und *Sphäre der Unsichtbarkeit* und versucht, aus dem Hinterhalt anzugreifen.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Sie verfolgt Gegner innerhalb des Gebäudes, aber nicht auf die Straße hinaus. Sollte sie unter 15 TP reduziert werden, flieht sie mittels ihrer Zauberähnlichen Fähigkeit *Dimensionstür*.

OBDOG

EP 3.200
Höhere Barghestin (*MHB*, S. 25)
TP 85

Schätze: Auf einem der Schränke hat ein Teil von Obdogs erhaltener Bezahlung einen Ehrenplatz erhalten – dort steht eine Schnitzerei eines Hamatulas (Wert 450 GM). In den zerfetzten Resten einer Hose kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 eine Perle (Wert 75 GM) finden.

I3. Schlachtraum (HG 7 und HG 7)

Diese ausgedehnte Kammer hat mehrere Türen in der West-, Ost- und Südwand. Darunter sind zwei große Doppeltüren, bei denen man Balken vorlegen kann. An der Nordwand windet sich in einiger Höhe ein Laufsteg um drei hohe Türme herum, allerdings ist die Treppe an jedem Ende in sich zusammengestürzt.

Die verrammelten Doppeltüren in der Süd- und der Westwand führen nach draußen, während die Türen in der Südwand in Lagerräume und das Fleischlager (Bereiche **I4**, **I5**, und **I6**) führen. Die Türen in der Ostwand führen nach Bereich **I2**.

Der Großteil der Maschinen, die früher hier standen, wurde in der Raummitte zu einem Haufen zusammengeschoben. Diese mechanische Ansammlung aus Förderbändern, Tischen und mit Gelenken ausgestatteten Armen ragt bis zur Höhe des Laufsteges hinauf.

Die Maschinerie ist eine gefährliche Falle (siehe unten), zugleich aber auch der leichteste Weg hinauf zum Laufsteg. Sobald die Falle entschärft wurde, kann man mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 zum Laufsteg (Bereich **I7**) hinaufkraxeln.

Kreaturen: Eine Pairaka namens Nazinina verbringt hier ihre Zeit damit, an der Falle herumzuwerkeln und sie möglichst noch gefährlicher zu gestalten. Die Div ist vollbusig, hat einen ablehnenden Gesichtsausdruck und einen deutlichen Unterbiss. Ihre Zauberähnliche Fähigkeit *Irreführung* ist stets aktiv und verweist auf die verworrene Maschinerie im Raum – Nazinina strahlt hinsichtlich der meisten Zauber der Kategorie Erkenntnismagie daher keine Aura aus.

Sollte Nazinina bemerken, dass Eindringlinge im Gebäude sind – z.B. weil sie Geräusche am Tor (Bereich **I1**) oder Kampflärm aus dem Büro (Bereich **I2**) hört -, nimmt sie die Gestalt eines weißen Schafsbocks an, legt sich zwischen die Maschinenteile und blökt hilflos. Ein SC kann diese Täuschung mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen Nazininas Wurf für Bluffen durchschauen; sie hofft allerdings, so Eindringlinge in die Reichweite ihrer Falle locken zu können. Sobald ein Eindringling ihrer Falle zum Opfer fällt oder anscheinend ihre Täuschung durchschaut wurde geht sie zum Angriff über.

NAZININA

NAZININA **HG 7**

EP 3.200
Pairaka (*MHB III*, S. 59)
TP 76

Falle: Nazinina hat die Maschinerie so eingerichtet, dass Schneidsägen und Haken ausschlagen, sowie eine Kreatur ein an die Maschinerie angrenzendes Feld betritt. Die Falle setzt sich augenblicklich zurück, greift aber nur Kreaturen an, welche ein angrenzendes Feld betreten – sie reagiert nicht auf Kreaturen, die auf einem angrenzenden Feld verweilen oder sich von der Maschinerie wegbewegen. Da die Pairakas die Falle erdacht haben, können sie sich frei um den Haufen herumbewegen, ohne angegriffen zu werden.

SCHLACHTHAUSMASCHINERIE **HG 7**

EP 3.200
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** Verborgener Schalter (Wahrnehmung SG 30 zum Aufspüren)
Effekt Nahkampfangriff +10 (3W6+6); mehrere Ziele (jedes Ziel, dass sich auf 1,50 m oder weniger der Maschinerie nähert)

I4. Fleischlager (HG 8)

Die Wände dieses Raumes wurden in einem grellen Weiß gestrichen. Von der Decke baumelt ein einzelner großer Fleischhaken. Der Raum ist zwar groß, die dick gepolsterten Wände verleihen ihm aber den Eindruck von klaustrophobischer Enge. Nach Norden führt eine schwere Doppeltür hinaus. In der Südwand befinden sich vier runde, verschmierte Fenster in 6 m Höhe. Unterhalb der Fenster liegen mehrere humanoide Leichen aufgestapelt.

Die dicken, isolierten Wände dieses Raumes haben früher Fleisch kühl gehalten, jedoch wurde das Lager schon lange nicht mehr zu diesem Zweck genutzt. Die Pairakas lieben das erdrückende, isolierte Ambiente und nutzen den Raum für die beunruhigenden Träume, mit denen sie Graf Merkondus' Gegner heimsuchen. Soll-

ten diese Träume einem der SC widerfahren sein, erkennt er den Raum sofort wieder. Ein solcher SC muss einen Willenswurf gegen SG 21 beim Betreten ablegen; misslingt dieser Rettungswurf erhält er den Zustand Erschüttert, solange er sich in diesem Raum aufhält plus weitere 1W4 Minuten.

Kreaturen: Die psychische Qual der Opfer hier hat sich zu einem Schwärenden Spuk vereint. Betritt eine Kreatur diesen Raum, erhebt sich der Schwärende Spuk aus dem Leichenberg und greift an. Er bleibt möglichst unterhalb der Decke außer Reichweite und nutzt sein Talent Angriff im Vorbeifliegen, um Gegner anzugreifen. Er greift bevorzugt jene an, die bereits unter der Pairakafähigkeit Lustvolle Träume gelitten haben (dies nimmt der Spuk auf übersinnliche Weise wahr).

Der Schwärende Spuk verfolgt fliehende Kreaturen, wobei er notfalls auch durch Wände geht, und kämpft bis zur Zerstörung.

SCHWÄRENDER SPUK **HG 8**
EP 4.800
TP 58 (*MHB IV*, S. 223)

I5. Lagerraum

Dieser Raum steht seit vielen Jahren leer; die Pairakas haben keine Verwendung für ihn. Der Staub liegt dick und man kann die Spuren des gegenwärtigen Bewohners bestens sehen.

Kreaturen: Dass die Pairakas sich nicht um diesen Raum kümmern, ist ein Segen für einen Mann namens Erdmond Navin, einem jungen Bankier. Dieser wurde zusammen mit seinem Vater von der Pairaka Soraya (Bereich **I13**) bezaubert und in die Metzgerei gebracht. In ihrer Kammer hat sie die beiden über Tage für ihre abartigen Spiele missbraucht. Erdmond konnte sich am Vortag von der Bezauberung befreien und entkommen. Als er vom Laufsteg in Bereich **I3** herabkletterte, erlitt er eine schwere Verletzung und kroch in diesen Lagerraum. Zu seinem Glück hat ihn die Pairaka Nazinina nicht bemerkt. Er traut sich aber nicht hinaus und leidet unter einer Krankheit, mit der ihn Sorayas Berührung infiziert hat. Bemerkt er die SC, bettelt er sie um Hilfe an – er will rasch entkommen und dass sein Vater, Rhundel, aus Sorayas Fängen gerettet wird. Erdmond kann den SC von den allgemeinen Fähigkeiten und über das Aussehen der Pairakas berichten, sowie von den Räumen zwischen diesem Raum und Bereich **I13**. Er begleitet die SC aber nicht tiefer ins Gebäude hinein, sondern nur zum möglichst nächsten Ausgang.

ERDMOND NAVIN **HG 1**
EP 400
RN Ladenbesitzer (*SLHB*, S. 270)
TP 13 (aktuell 2 und 6 Punkte GE-Schaden durch Schüttelkrämpfe)
Ausrüstung Keine

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, wenn sie Erdmond aus der Blutsbrüder-Metzgerei retten.

I6. Befallene Kadaver (HG 7)

Auf der Außenseite der in diesen Raum hineinführenden Tür stinkt es heftig nach fauligem Fleisch – die einstigen Gummidichtungen sind längst rissig und halten keine Gerüche mehr fest. Im Raum selbst ist der Gestank würgend stark.

Als die Pairakas die Blutsbrüder-Metzgerei übernahmen, war sie nicht gänzlich unbewohnt – eine Gruppe verzweifelter Drogenabhängiger, welche zudem unter einer ansteckenden Krankheit litten, hauste in diesem Raum und ging langsam zugrunde. Die drei Abhängigen standen jeder schon mit einem Bein im Grab und die Pairakas setzten ihren Leben ein Ende, schlossen die Tür und vergaßen sie sodann. Leider war einer der Süchtigen mit Fäulnislarven infiziert, die sich in den folgenden Wochen an den Leichen laben konnten.

Die Leichen sind nicht mehr zu identifizierende Fleischklumpen in einem Matsch aus Leichensäften, in denen tausende hungrige Fäulnislarven hausen.

Kreaturen, die nicht der Kreaturenart Ungeziefer angehören und sich der geöffneten Tür von außen auf 3 m oder weniger annähern, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; scheitert dieser Rettungswurf, erhält die Kreatur den Zustand Übelkeit für 1W4 Runden und im Anschluss den Zustand Kränkelnd für 1W4 Minuten. Gelingt der Rettungswurf, erhält die Kreatur nur den Zustand Kränkelnd für 1W4 Runden.

Kreaturen: Sobald die Tür zu diesem Raum geöffnet wird, quillt eine Flut aus Fäulnislarven in den Schlachtraum. Der Schwarm greift jede Kreatur an, die er wahrnimmt, und kämpft bis zur Zerstörung.

FÄULNISLARVENSCHWARM **HG 7**
EP 3.200
TP 85 (*MHB III*, S. 193)

Schätze: Ein wasserdichter Beutel in diesem Raum enthält noch 4 Anwendungen der Droge Kolk[SLHB] (Wert je 45 GM).

I7. Laufsteg

Ein schmaler, metallener Laufsteg zieht sich in 3,60 m Höhe an der Nordwand des Schlachtraumes entlang. Dabei windet er sich elegant um die drei abgerundeten Türme in der Nordwand herum. Durch eine Holztüre kann man vom Steg in jeden der Türme gelangen. Das Geländer ist gerade 0,30 m hoch und bietet normalgroßen Wesen kaum Schutz vor einem Absturz. Am West- und am Ostende fehlt das Geländer ganz. Von den einst dort befindlichen Metalltreppen ist nur noch scharfkantiger Schrott übrig.

Die vom Laufsteg abgehenden Türen führen in die untersten Räume der drei Türme (Bereiche **I8**, **I10** und **I12**). Zwei Metalltreppen führten früher zum Laufsteg hinauf, allerdings haben die Pairakas sie als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme zum Einsturz gebracht. Sie selbst fliegen einfach hinaus oder nutzen ihre Zauberähnliche Fähigkeit *Dimensionstür*, um direkt in ihre Räume zu teleportieren. Die eingestürzten Treppen sind nun gefährlicher, scharfkantiger Schrott. Um zum Laufsteg hinauf-

zuklettern, ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 25 erforderlich. An den Enden ist der SG nur 20, ein Sturz wird dort aber wie ein Fall in eine Fallgrube mit Speerspitzen (*GRW*, S. 420) behandelt. Am einfachsten kommt man auf den Laufsteg, indem man die Maschinerie in der Mitte des Schlachtraumes (siehe Bereich **I3**) hinaufklettert, sobald die Falle entschärft wurde.

I8. Westturmuntergeschoss

Die Tür zu diesem Raum ist seit vielen Jahren verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25) – und der Schlüssel ist seit langem verloren.

Auf dem Boden dieses leeren Raumes liegt eine dicke Staubschicht, sieht man von einigen Fußabdrücken in der Raummitte ab, welche die Treppe in der nordwestlichen Ecke hinauf-, aber nicht wieder hinunterführen. Einige Stufen führen zu einer Tür in der Südwand hinauf.

Die Stufen im Nordwesten führen nach Bereich **I9** hinauf, die Tür auf den Laufsteg (Bereich **I7**) hinaus. Als die Pairakas in die Blutsbrüder-Metzgerei einzogen, betrat Soraya diesen Raum mittels ihrer Zauberähnlichen Fähigkeit *Dimensionstür*. Nachdem sie weder in diesem, noch dem darüberliegenden Raum etwas von Interesse gefunden hatte, verließ sie den Turm auf dieselbe Weise wieder und hat niemand diese Räume seitdem erneut betreten.

Dieser Raum ist das Erdgeschoss des westlichen Turmes, sein Fußboden liegt etwa 3 Meter über dem Bodenniveau, unter dem Fußboden befinden sich nur fester Stein und Ziegel.

I9. Dachboden

Staub wirbelt in der stehenden Luft dieses geschlossenen Raumes. Unterhalb der Decke gibt es ein paar schmale Fenster. An den Wänden und im Raum stehen Regale mit zusammengerollten Teppichen, Wandteppichen und ein paar gerahmten Gemälden sowie sorgsam gestapelten Dokumenten. Die meisten hier gelagerten Dokumente tragen sichtbar die Heraldik von Taldor oder Yanmass. Ein Banner hängt unverblasst und seltsam staubfrei in der nordwestlichen Ecke. Fußspuren führen im Staub die Treppe hinauf und bis in die Mitte dieses Raumes, wo sie dann abbrechen.

Der einzige Ausgang aus diesem Raum ist die nach Bereich **I8** hinabführende Treppe. Die Fußspuren gehören jener Pairaka, welche sich oberflächlich umgesehen und sich dann mittels *Dimensionstür* wieder abgesetzt hat. Die Halblingbrüder, die das Schlachthaus besessen hatten, waren fleißige Sammler politischer Erinnerungsstücke und historischer Artefakte aus Taldors glanzvoller Vergangenheit gewesen. Da sie dank ihres erfolgreichen Geschäftes mehr Geld als Zeit hatten, begannen sie, solche Erinnerungsstücke zu erwerben und hier zu lagern, bis sie sie angemessen katalogisieren und in ihren Häusern am anderen Ende der Stadt ausstellen konnten.

Schätze: Das auffällige Banner hier wurde bei einer Auktion erworben. Es trägt das Wappen Taldors und das der Ritter von Ozem. Möglicherweise ist es der größte Schatz in ganz Yanmass, handelt es sich doch um die *Erobererstandarte* (siehe den Artikel Relikte). Ferner kann man hier einen *Gürtel des Perfekten Körpers +2* finden. Die restliche Sammlung wäre Polithistorikern oder entsprechenden Sammlern 1.200 GM wert.

I10. Zentralturmuntergeschoss

Der Raum ist zugestellt mit menschengroßen Kleiderpuppen. Jede trägt ein hochwertiges Kleid, einen Schal oder einen Umhang. Auf dem Boden häufen sich hübsche Schuhe. Im Nordwesten führt eine Steintreppe nach oben. An der Südwand führt ein steiles Treppchen zu einer schmalen Tür hinauf.

Wie Bereich **I8** ist auch dieser Raum die unterste Ebene eines der drei Türme, obwohl der Fußboden gut 3 m über dem Niveau des Schlachtraumes liegt. Die Tür führt hinaus nach Bereich **I7**, die Treppen in der Nordwestecke führen hinauf nach Bereich **I11**.

Gefahr: Die Stufen nach Bereich **I11** sind von den Splittern eines zerbrochenen Keramikkruges übersät. Die Splitter sind nicht scharf genug, um Schaden zu verursachen, tritt man auf sie, gibt es aber ein hinreichend lautes Knirschen, um die Bewohner von Bereich **I11** über Eindringlinge in Kenntnis zu setzen. Um die Splitter zu bemerken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 13 erforderlich; wer von den Splittern weiß, kann Lärm vermeiden, indem er sich mit halber Bewegungsrate die Stufen hinaufbewegt.

Schätze: In diesem Raum verwahren die in Bereich **I11** hausenden Pairakas mehrere angeberische Kleidungsstücke, die sie entweder gestohlen haben oder sich von bezauberten Opfern überreichen ließen. Unterschiedliche Moden sind präsent. Am wertvollsten sind vier Ballkleider (Wert je 150 GM), eine Perlenkette (Wert 100 GM), ein juwelenbesetzter Schal, dessen Muster einer Landkarte Avistans ähnelt (Wert 450 GM) und sechs Paar elegante Lederschuhe (Wert je 10 GM).

I11. Pairaka-Schlafgemach (HG 9)

Drei große Betten wurden in diesen Raum gestopft. Auf jedem türmen sich Felle und Seidenkissen, als würde jeder Besitzer eines der Betten die beiden anderen mit Luxus zu übertrumpfen versuchen. In der Nordwestecke führt eine steinerne Treppe nach unten. Sieht man von ein paar schmalen waagerechten Fensterschlitzen unterhalb der Decke ab, gibt es keine weiteren Ausgänge.

Die Treppe führt hinab nach Bereich **I10**. Hier haben sich drei der vier Pairakas in Graf Merkondus' Diensten niedergelassen. Nazinina befasst sich aber lieber mit der Falle in Bereich **I3**, statt sich hier auszuruhen.

Kreaturen: Zwei Pairakas namens Batu und Meregan halten sich gegenwärtig in dieser Kammer auf und über-

legen, mit welchen lustvollen Albträumen sie die Feinde von Graf Merkondus noch so heimsuchen könnten. Sollten sie Eindringlinge kommen hören, nehmen sie die Gestalt gutaussehender Menschenfrauen in Lumpen an und geben sich als Gefangene aus, bis sie die Motive ihrer Besucher ausgekundschaftet haben. Sie versuchen, Eindringlinge zu bezaubern, greifen aber an, wenn ihre Täuschung nicht funktioniert. Jede Pairaka will im Kampf beweisen, dass sie besser ist als die andere, daher kämpfen sie bis zum Tode.

BATU UND MEREGAN **HG 7**

EP je 3.200

Pairaka (*MHB III*, S. 59)

TP je 76

Schätze: Die Felle und Decken und Kissen aus Seide auf den Betten haben einen Gesamtwert von 800 GM, wiegen zusammen aber auch 120 Pfund.

I12. Ostturmuntergeschoss (HG 7)

Der Boden hier ist mit mehreren hochwertigen Teppichen aus keleschitischer Fertigung geschmückt und weitere hängen an den Ziegelwänden. Eine Steintreppe führt in der Nordostecke nach oben. In der Südwand befindet sich oberhalb einiger steiler Stufen eine Tür.

Die Teppiche hier gehören der Pairaka Soraya, welche im Obergeschoss in Bereich **I13** haust. Sie ist der Ansicht, dass die Teppiche ihrem „Empfangszimmer" Klasse verleihen. Die Tür führt nach Bereich **I7**. Im Gegensatz zu den Bereichen **I8** und **I10** verfügt dieser Turm über einen kleinen Kellerraum unter einer verstecken Falltür (Wahrnehmung, SG 30). Die Falltür ist aktuell mit einem Teppich bedeckt; Soraya hat sie beim Dekorieren nicht bemerkt. Der Inhalt des Kellers wurde seit über 20 Jahren nicht angerührt; siehe unten unter „Schätze".

Falle: Der Teppich, welcher dem Fuß der Treppe am nächsten liegt, zeigt hunderte winzige, stilisierte Wespen. Tritt ein Charakter auf den Teppich, aktiviert dies die Falle und erscheinen augenblicklich tausende Wespen. Die Falle ist magisch, auf dem Teppich liegt aber eine permanente *Magische Aura* (ZS 12), um magischer Entdeckung zu entgehen.

WESPENTEPPICH **HG 6**

EP 2.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Insektenplage*; ZS 12; der Wespenschwarm verfolgt Kreaturen, verlässt diesen Raum aber nicht)

Schätze: Die Teppiche in diesem Raum sind farbenfroh, aber nicht sonderlich wertvoll; viele tragen Blutflecken und stinken durchdringend nach fauligem Fleisch, so dass sie nur schwer und zu Niedrigpreisen verkauft werden könnten. Der Schatz liegt dagegen unter der verborgenen Falltür: Eine elegante Silbervase mit Füchsen (Wert 120 GM), ein Chalzedonkäfer (Wert 150 GM), ein smaragdbesetzter Humpen aus Gold (1.450 GM) und 34 PM.

I13. Sorayas Kammer (HG 8)

Ein übermäßig gepolsterter Diwan und eine Ottomane stehen nahe der abwärtsführenden Treppe in der nordöstlichen Ecke. Mehrere Sofas und Bänke, auf denen Kissen und Teppiche liegen, sind über den Raum verteilt. Ein kleiner, mit Papieren und Büchern überladener Schreibtisch lehnt an der Westwand.

Dieser Raum ist das Schlafgemach der Anführerin der Pairakas, Soraya. Die Treppe führt hinab nach Bereich **I12**. Im Raum stehen derart viele Sitz- und Liegegelegenheiten, dass er als Schwieriges Gelände zählt.

Kreaturen: Soraya spielt hier mit ihrem gegenwärtigen Gefangenen, einem älteren Bankier namens Rhundel Navin. Yander hat Soraya gebeten, sich speziell um Rhundel zu kümmern, da dieser sich im Handelsrat am meisten für die Sache der Loyalisten einsetzt. Soraya hat ihn daher entführt und verwahrt ihn nun hier. Die Div ist dürr, aber kräftig und hat dunkelblaue Haut. Rhundel dagegen ist ein fahler, älterer Mann mit heimgesuchtem Blick und unordentlichem, grauem Haar.

Rhundel konnte Sorayas Krankheiten übertragender Berührung bislang widerstehen (dank seines *Gesundheitsamuletts*) und Soraya genießt es, ihn mit ihren abartigen Berührungen weitaus länger quälen zu können, als die meisten Sterblichen aushalten würden. Rhundel ist dank wiederholter An-

RELIKTE UND TRIUMPHE IM 3. KAPITEL

Sofern du die Regeln im Artikel „Relikte des Alten Taldor“ in diesem Band verwendest, um deiner Kampagne historisches Gewicht zu verleihen, erhält auch dieses Kapitel zwei Gegenstände aus jenem Artikel: die von den Betreibern der Metzgerei ahnungslos erworbene *Erobererstandarte* und den *Dolch des Prinzen*, der sich im Besitz des Kultes des Zwielichtkindes befindet.

Ebenso können die SC im Laufe dieses Kapitels zwei Triumphe erlangen: zum einen, wenn sie Graf Merkondus verjagen und seinen Intrigen gegen die Bürger von Yanmass ein Ende setzen, zum anderen, wenn sie Prinz Carrius vor dem Kult retten. Jeder Triumph erlaubt jedem SC, ein von ihm mitgeführtes Relikt auf die nächste Stufe seiner Macht zu heben.

wendung von *Monster bezaubern* Soraya völlig ergeben; sollte sie angegriffen werden, eilt er daher mit dem Dolch in der Hand zu ihrer Verteidigung. Sollte die Bezauberung nicht gebrochen werden, kämpft er bis zum Tod. Soraya nutzt ihre Zauberähnliche Fähigkeit *Insektenplage*, sowie der Kampf beginnt, und nutzt dann im Nahkampf ihre Klauen.

Sollte Soraya unter 20 TP reduziert werden, entscheidet sie sich, dass es Zeit ist, Yanmass den Rücken zuzukehren, und flieht mittels *Dimensionstür*.

SORAYA **HG 7**

EP 3.200

Pairaka (*MHB III*, S. 59)

TP 76

RHUNDEL NAVIN **HG 5**

EP 1.600

RN Erfolgreicher Händler (*NKO*, S. 263)

TP 31

Ausrüstung Silberner Dolch [Meisterarbeit], *Rüstungsarmschienen +1*, *Resistenzumhang +1*, *Gesundheitsamulett*

Schätze: Die Möbel hier sind nicht sonderlich wertvoll. In den Diwanbezug sind jedoch acht Goldmedaillons (Wert je 50 GM) eingenäht.

Entwicklung: Bei den Büchern auf dem Tisch handelt es sich um schockierend explizite Erotiknovellen. Die Papiere dazwischen sind weitaus interessanter, handelt es sich doch um Briefe des Grafen Yander Merkondus an nicht genannte Empfänger, in denen er sich selbst wiederholt als der „Graue Königsmacher“ bezeichnet. Die Korrespondenz enthält nichts Verwerfliches, dazu ist Yander zu schlau. In Verbindung mit den Unterlagen in Jaliessas Kammer in der Hochgras-Karawanserei (siehe Bereich **K16**) dagegen kann sie ihn überführen.

Sollten die SC Rhundel aus Sorayas Bezauberung befreien, erinnert er sich an die Briefe und dass Soraya Yander den „Grauen Königsmacher“ genannt hat. Er teilt dies den SC mit seiner Vermutung mit, dass die Papiere wichtige Beweise sein könnten. Zum Dank übergibt er ihnen zudem seine mitgeführte Ausrüstung.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, sofern sie Rhundel aus Sorayas Bezauberung befreien.

DAS ENDE DER ALBTRAUMPLAGE

Sowie die SC die Pairakas in der Blutsbrüder-Metzgerei besiegt oder vertrieben haben, endet die Albtraumplage. Die gefundenen Beweise genügen trotz der Korrespondenz in Sorayas Kammer nicht, um Graf Merkondus sicher mit den Pairakas in Verbindung zu bringen. Yander erkennt aber, dass die SC ein weitaus größeres Problem darstellen, als er zu Beginn gedacht hat. Sollten die SC sich noch nicht um die Kozanrecken (siehe Bereich **B**) gekümmert haben, weist Yander sie an, den SC aufzulauern, wie dort beschrieben.

Die Angehörigen des Handelsrates jedenfalls gratulieren den SC sogleich zu ihrem Erfolg im Rahmen eines öffentlichen Ereignisses auf dem Platz vor dem Ratsgebäude. Auch Baron Kustios tritt dabei kurz – und erstmals seit Wochen – in Erscheinung. Der ältere Mann wirkt ausgezehrt, aber würdevoll und bleibt lange genug, um den SC persönlich zu danken und jedem einen Ring mit seinem persönlichen Siegel zu überreichen; diese Ringe sind keine einfachen Geschenke, sondern *Schutzringe +2*. Sollten die SC zudem Rhundel Navin aus der Kontrolle der Pairaka Soraya befreit haben, dankt er ihnen für seine Rettung vor dem versammelten Handelsrat. Unter vier Augen versichert er ihnen zudem, dass er sich bemühen wird, den Rat auf die Seite der Loyalisten zu holen.

Belohnung: Wenn die SC die Albtraumplage der Pairakas beenden und dem Handelsrat von ihrem Erfolg berichten, so belohne sie mit 9.600 EP.

TEIL 3: DIE HOCHGRAS-KARAWANSEREI

Die Hochgras-Karawanserei ist eine große, etwa 22,5 km östlich von Yanmass auf der Pfeifenden Steppe gelegene Karawanserei. Ihre Kunden waren qadirische Reisende aus dem Osten und Händler, welche gen Süden oder Osten aufbrachen. Hierdurch war die Karawanserei stets ein Brennpunkt zwischen den beiden Nationen. Ursprünglich gehörte sie der Duniettafamilie, einem taldanischen Adelshaus mit Jahrhunderte zurückreichendem Stammbaum, welches die Karawanserei mit meisterhafter Diplomatie leitete. Letztendlich führten aber nicht Politik oder Krieg zum Niedergang sondern das Wetter – mehrere besonders heiße Sommer in Folge ließen vor 20 Jahren die Brunnen vor Ort austrocknen und der damalige Baron von Yanmass nutzte die Gelegenheit, die „Pferdeherrensympathisanten“ loszuwerden, indem er die Wasserpreise anhob. Die Duniettas mussten die Karawanserei schließen und in die Stadt zurückziehen. Als der Regen zurückkehrte, töteten sich die beiden Haupterben des Hauses gegenseitig in einem Duell. Seitdem besitzt niemand mehr einen klaren Rechtsanspruch auf das Anwesen, so dass auch niemand sich genötigt sieht, sich um die Erhaltung des Gebäudes zu kümmern – es steht entsprechend seit 20 Jahren leer und theoretisch verrammelt.

Jetzt aber sind mit Kommandantin Jaliessa Staubel und ihren verräterischen Deserteuren neue Bewohner eingezogen. Staubel war eine hochrangige Offizierin der

Taldanischen Reiterei und genoss die Treue ihrer Leute. Als sie sich von einem finanziell gut ausgestatteten Adeligen bestechen ließ, zur Verräterin an Taldor zu werden, konnte sie viele ihrer Unteroffiziere und Soldaten auf ihre Seite ziehen. Diese Gruppe von Verrätern residiert nun in der Karawanserei und verkleidet sich als eben jene qadirischen Räuber, die sie früher gejagt hat. Jaliessa und ihre Leute haben das Gebäude nach besten Kräften in ein Militärlager verwandelt, allerdings wurde die offene und luftige Karawanserei nicht als Verteidigungsstellung gebaut. Entsprechend sollte es einer kleinen Gruppe wie den SC möglich sein, die Anlage zu infiltrieren und die Verräter auszuschalten.

Die Hochgras-Karawanserei liegt in einem Tal zwischen großen, vegetationsbedeckten Hügeln. Hier lagern zwar zahlreiche Soldaten, allerdings haben sie Anweisung, sich Reisenden nicht zu zeigen. Ebenso nutzen sie kaum die alten Wege, die zur Karawanserei führen, um keine Spuren zu hinterlassen, anhand derer man sie aufspüren könnte, entzünden kaum Feuer zum Kochen und beschränken die Suche nach Nahrung in der Umgebung auf ein Minimum. Da das Umland derart verlassen wirkt, sollte es jeden überraschen, die Karawanserei selbst bewohnt vorzufinden.

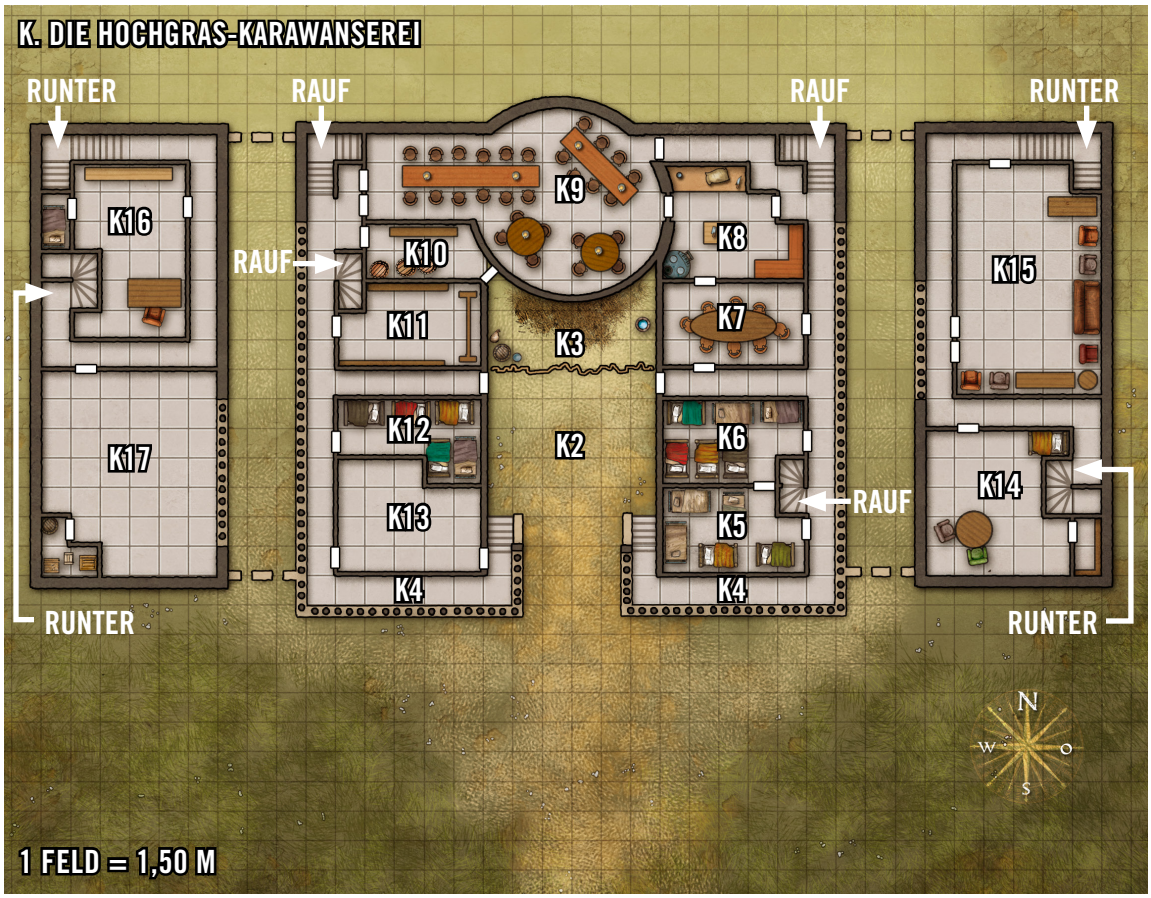
Sowie die SC die Karawanserei sehen können – wahrscheinlich nach dem Zusammenstoß mit den Spähern in Bereich **K1** —, lies das Folgende vor:

Die Hochgras-Karawanserei ist ein ausgedehntes Gebäude aus glattem grauem Stein. Von der Architektur her vermischt es taldanische und qadirische Baustile auf ungewöhnliche Weise, so gibt es Torbögen, eine große Kuppel, zwei mit Balkonen versehene Obergeschosse und eine um das Gebäude verlaufende, überdachte Terrasse. An den Pfosten dieser Terrasse sind mehrere kleine, drahtige Pferde angebunden.

Die Hochgras-Karawanserei wurde aus blassgrauem Stein errichtet. Die Deckenhöhe der Räume beträgt 3,60 m mit Ausnahme des Speisesaals unter dem Kuppeldach, hier beträgt die Höhe 7,50 m, um die Hitze von den Kochstellen besser zu verteilen. Die Mauern sind 0,45 m dick und solide gebaut, so dass sie auch nach all den Jahren noch standfest sind.

Zum Erklettern von Wänden im Gebäude sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 20 erforderlich. Wo Geländer oder andere Konstruktionen vorhanden sind, die Handgriffe u.a. bieten, beträgt der SG nur 15.

Das Innere der Karawanserei ist sauber und die Möblierung ist funktional. Auch wenn die Bewohner Verräter sind, folgen sie immer noch ihren militärischen Angewohnheiten hinsichtlich Tagesplanung und Reinlichkeit. Die Karawanserei ist aber dennoch keine Festung. Die meisten Räume haben Fenster mit einfachen Läden und die Türen bestehen aus Starkem Holz (Härte 5, 15 TP). Die Innenräume werden von stabilen Laternen erhellt, sofern sie genutzt werden und die Nutzer auch wach sind. Schlösser gibt es nur dort, wo es in den Raumbeschreibungen aufgeführt ist.



K1. Außenbereich der Karawanserei (HG 10)

Die Verräter in der Karawanserei warten natürlich nicht darauf, dass irgendjemand sie entdeckt – eine Gruppe erfahrener Späher patrouilliert den Bereich um das Gebäude und hält nach Eindringlingen Ausschau. Ihr Augenmerk gilt insbesondere dem überwucherten Karrenweg, welcher zur Karawanserei führt. Außer die SC gehen wirklich verstohlen vor, indem sie z.B. im Schutz von Unsichtbarkeit reisen und sich vom Weg fernhalten, werden sie von diesen Spähern entdeckt und aus dem Hinterhalt angegriffen.

Kreaturen: Die Gruppe der Späher besteht aus fünf Räubern in typischer qadirischer Kleidung und zwei ausgebildeten Schreckenslöwen. Alle sind Meister darin, sich im hohen Gras zu verbergen, und legen Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit ab, um von den SC nicht entdeckt zu werden. Sie greifen an, wenn sie bemerkt werden oder die SC sich ihnen auf 9 m oder weniger nähern. Sollten die Räuber ernsthaft verletzt werden, lösen sie sich aus dem Kampf und setzen sich ab (siehe den Eintrag zur Taktik), während die hartnäckigen Schreckenslöwen bis zum Tod kämpfen.

TALDANISCHE VERRÄTER (5) **HG 4**

EP je 1.200

Menschlicher Kämpfer 2/Schurke (Schläger[EXP]) 3
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +9; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +5 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)
TP je 36 (5 TW; 3W8+2W10+7)
REF +8, **WIL** +2, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +9 (1W6+3/18–20) oder Dolch +7 (1W4+3/19–20)
Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +10 (1W6+3/×3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeder Taldanische Verräter trinkt einen *Trank: Katzenhafte Anmut*.
Im Kampf Die Taldanischen Verräter arbeiten gut zusammen; wenn möglich, greifen sie aus dem Versteck mit ihren Bögen an, ehe sie ihre Krummsäbel ziehen und sich in den Nahkampf stürzen. Im Nahkampf versuchen sie sodann, ihre Gegner in die Zange zu nehmen und mittels des Schurkentricks Überfallführer den Hinterhältigen Schaden zu maximieren.
Moral Ein unter 15 TP reduzierter Verräter flieht, um Hilfe zu holen. Sollte eine Flucht unmöglich scheinen, kämpft er bis zum Tod, da er weiß, dass er letztendlich für einen Verrat hingerichtet wird, sollte er gefangen genommen werden.
Grundspielwerte Ohne den *Trank: Katzenhafte Anmut* besitzt ein Taldanischer Verräter die folgenden Spielwerte: **INI** +7; **RK** 18, Berührung 14; **REF** +6;

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +8 (1W6+3/×3); **GE** 16; **KMB** +7; **KMV** 21; **Fertigkeiten** Akrobatik +11, Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +13, Reiten +7.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 20, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 23
Talente Ausweichen, Genauer Schlag[EXP], Schattenschlag[EXP], Verbesserte Initiative, Verstohlenheit, Waffenfokus (Krummsäbel)
Fertigkeiten Akrobatik +13, Einschüchtern +7, Entfesselungskunst +7, Heimlichkeit +15, Klettern +7, Mit Tieren umgehen +7, Reiten +9, Schwimmen +7, Überlebenskunst +7, Verkleiden +4, Wahrnehmung +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Furchteinflößend, Schurkentrick (Überfallführer[EXP]), Zusammenschlagen
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Tartsche [Meisterarbeit], Dolch, Kompositkurzbogen (+3 ST) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Krummsäbel [Meisterarbeit], Tarnnetz[ARK], Wasserschlauch

SCHRECKENSLÖWE (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 60 (*MHB*, S. 173)

Entwicklung: Trotz ihrer qadirischen Kleidung sind diese „Räuber" taldanischer Abstammung und entsprechen der Beschreibung der vermissten Soldaten der Taldanischen Reiterei. Sie sind verschlossen, ein erfolgreiches Verhör oder Magie zum Gedankenlesen enthüllen aber, dass diese Soldaten desertiert sind, um ihrer verräterischen Befehlshaberin, Jaliessa Staubel, zu folgen.

K2. Innenhof (HG 8)

Dieser weite Innenhof ist zum Himmel hin offen. Im Westen und Osten kann man von den Balkonen der Obergeschosse in den Hof hineinsehen.

Der Innenhof der Karawanserei ist viel zu überfüllt, um als Stallung für alle Reittiere der Verräter zu dienen. Die Soldaten binden daher die von ihnen hauptsächlich genutzten qadirischen Leichten Reitpferde an die Pfosten der um das Gebäude herumlaufenden Veranda (Bereich **K4**) an. Die taldanischen Schweren Reitpferde verbergen sie hinter einer dichten Zeltplane (Bereich **K3**), die den Innenhof teilt. Die Südhälfte des Hofes dient als Stall für den letzten Reitelefanten von Jaliessas Einheit.

In der Südwestecke sind große Heuballen gestapelt, in der Südostecke lagern der Sattel und das Zaumzeug für einen Elefanten.

Dieser Bereich ist von Bereich **K3** durch eine schwere, an einem zwischen den Balkonen im Westen und Osten verlaufendem Seil aufgehängte Zeltbahn abgeteilt. Um die Zeltbahn zu passieren, ist eine Bewegungsaktion erforderlich. Die beiden Türen führen zu den Korridoren in beiden Seiten der Hochgras-Karawanserei. Zwar ist der Weg über den Hof die kürzeste Strecke zwischen den beiden Gebäudeflügeln, allerdings nutzen die Verräter meistens die außen herum verlaufende Veranda, um dem reizbaren Elefanten im Hof aus dem Weg zu gehen.

Kreaturen: Der Elefant Grimmzahn ist ein übellauniger Veteran mehrerer Einsätze. Sein berüchtigtes Temperament wurde bislang durch den beruhigenden Einfluss des anderen Elefanten der Einheit besänftigt, allerdings ist dieser Gefährte seit längerem fort, so dass Grimmzahn zu alter Übellaunigkeit zurückgekehrt ist. Die Taldanischen Verräter meiden diesen Bereich, wenn sie ihn nicht mit Futter und Wasser versorgen müssen. Der SG von Fertigkeitswürfen für Mit Tieren umgehen ist bei Grimmzahn um 10 erhöht, zudem wird er hinsichtlich Tierempathie u.ä. als Unfreundlich behandelt. Er greift jeden an, der sich länger als 1W3+1 Runden in diesem Bereich aufhält, Zum Glück für die SC bedeutet dies aber nicht, dass automatisch Alarm gegeben wird, da die Soldaten daran gewöhnt sind, dass der reizbare Elefant umherstampft und randaliert.

GRIMMZAHN **HG 8**
EP 4.800
Verbesserter Elefant (*MHB*, S. 95, 295)
TP 115

K3. Stall

Der Bereich nördlich der wie ein großes Bettlaken an einer Wäscheleine aus Seil hängenden Zeltplane ist ein improvisierter, beengter Stall. Zwischen Heuballen und Eimern mit Wasser und Futter sind acht Pferde angebunden.

Die Verräter mussten recht schnell erkennen, dass ihr Plan, sich als qadirische Räuber auszugeben, einen Haken aufwies: Qadirische Pferde sind in der Regel schneller und leichter als taldanische Pferde, und die von der Taldanischen Reiterei genutzten, kräftigen Rösser sind in der Region bestens bekannt. Auch wenn sie sich selbst also leicht als Räuber verkleiden konnten, war es ihnen nicht möglich, ihre Pferde ebenfalls zu tarnen. Und die Pferde einfach freizulassen, hätte fähigen Spurenlesern ermöglicht, ihrer Fährte zur Karawanserei zurück zu folgen. Jaliessa weiß, dass es die einfachste Lösung wäre, die taldanischen Pferde einfach zu töten. Allerdings sind viele Pferde ihren Reitern derart ans Herz gewachsen, dass sie sie ebenso gut zur offenen Rebellion auffordern könnte. Also hat sie ihre Soldaten die Pferde allesamt in der nördlichen Hälfte des Hofes hinter der Plane unterstellen lassen, welche sie vom leicht erregbaren Elefanten in Bereich **K2** trennt, und sie angewiesen, immer nur ein oder zwei Pferde auf einmal freizulassen, damit keine große Herde nach Yanmass in die Heimatstallung zurückkehrt und ihre Position verrät. Die Soldaten vertrauen auf Jaliessas Plan, doch in Wahrheit schickt sie freigelassenen Pferden einen der Wüstendrakas hinterher, der die unglückliche Kreatur töten und fressen soll. Dies hält die Drakas im Futter und die Position der Verräter geheim, auch wenn Jaliessa den Zorn ihrer Soldaten riskiert, sollte ihr Plan aufgedeckt werden.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Dieser Bereich wird durch eine schwere Plane von Bereich **K2** abgetrennt. Um die Plane zu passieren, ist eine Bewegungsaktion nötig.

Kreaturen: Acht Pferde befinden sich noch hier. Jedes trägt das Brandmal der Taldanischen Reiterei, welches es als Armeepferd ausweist. Allen Pferden ist heiß und unangenehm trotz aller Bemühungen der verräterischen Kavalleristen, sie zu füttern und zu pflegen, zudem wurde keines von ihnen in letzter Zeit ausgeritten. Sie kennen ihre Pfleger bestens, während andere Kreaturen beim Bewegen durch diesen engen Bereich einen Tierempathiewurf oder Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 15 ablegen müssen; misslingt dieser Wurf, werden die Pferde derart aufgeregt, dass sie laut wiehern und gegen die Wände treten – was alle nahen Kreaturen auf die Anwesenheit von Eindringlingen hinweist. Die Pferde greifen nur an, wenn sie selbst angegriffen werden, und fliehen aus der Hochgras-Karawanserei, wenn sie dazu eine Gelegenheit erhalten.

VERRÄTERISCHER OFFIZIER

SCHWERE PFERDE (8) **HG 2**
EP je 600
Verbesserte Pferde (*MHB*, S. 207, 295)
TP je 19

K4. Veranda

Eine 1,80 m breite, hölzerne Veranda verläuft entlang von drei Seiten der Karawanserei und wird nur vom Zugang in den Innenhof (Bereich **K2**) unterbrochen. Ein stabiler, gut 0,90 m hoher Holzzaun bietet dem Inneren der überdachten und vor Wetter geschützten Veranda Deckung gegen Angriffe. Alle 4,50 m befindet sich ein dicker Pfosten, der das Dach trägt, zwischen den Pfosten spannen sich beigefarbene Holzbögen.

Kreaturen: Fünfzehn behände Leichte Pferde mit Sätteln und Harnischen im qadirischen Stil sind an den Pfosten festgebunden. Diese Pferde werden von den Verrätern bei ihren Raubzügen genutzt, da sie besser zu ihrer Verkleidung passen. Die Pferde werden gut behandelt und sind handzahm; sie fliehen lieber vor Gefahren statt zu kämpfen.

PFERDE (15) **HG 1**
EP je 400
TP je 15 (*MHB*, S. 207)

K5. Südliche Unterkunft (HG 7)

Mehrere Doppelstockbetten füllen diesen Raum. Zwischen den Betten ist kaum Platz. Jedes Bett ist ordentlich gemacht. Unter dem jeweils unteren Bett stehen zwei Truhen.

Zehn Taldanische Verräter kampieren in diesem Raum und führen so das Leben weiter, wie sie es aus ihrer Kaserne kennen. Die meisten sind aber in der Regel unterwegs und verüben Überfälle oder spähen die Umgebung aus, daher sind die Betten meistens leer. Die Truhen enthalten nur nichtmagische Ausrüstung, die von den Verrätern verwendet wird, darunter qadirische Kleidung für ihre Verkleidungen. Sechs Betten werden offenbar von Leuten der Größenkategorie Klein genutzt; hier schlafen die Halblingbediensteten in den Bereichen **K8** und **K10**.

Eine der Türen führt auf die Veranda (Bereich **K4**) hinaus, die andere führt in die andere Unterkunft (Bereich **K6**).

Kreaturen: Drei Taldanische Verräter ruhen sich gegenwärtig hier aus. Bei ersten Anzeichen von Gefahr springen sie auf, ergreifen ihre Krummsäbel und greifen an.

TALDANISCHE VERRÄTER (3) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 36 (siehe Seite 146)

Entwicklung: Kampflärm hier alarmiert die Bewohner von Bereich **K6**, welche müde 1W4+1 Runden nach Kampfbeginn vorbeikommen, um nachzusehen – und dabei durch die Tür aus Bereich **K6** hereindrängen.

K6. Nördliche Unterkunft (HG 7)

Dieser Raum entspricht Bereich **K5**. Auch die meisten Nutzer dieses Raumes sind unterwegs. Eine der Türen führt auf die Veranda hinaus, die andere nach Bereich **K5**.

Kreaturen: Diese Verräter haben die Gewürzweinvorräte eines früheren Bewohners der Karawanserei gefunden, teilweise weggetrunken und leiden unter einem mächtigen Kater. Sie reagieren nur zögerlich auf Gefahr und leiden während der ersten 1W3 Runden unter dem Zustand Kränkelnd.

TALDANISCHE VERRÄTER (3) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 36 (siehe Seite 146)

Schätze: Die Truhen in diesem Raum enthalten neben nichtmagischer Ausrüstung und Verkleidungen als qadirische Steppenräuber fünf Flaschen Gewürzwein (Wert je 50 GM), die in bunte Schals gewickelt in einer Truhe liegen. In derselben Truhe liegen drei leere Flaschen.

Entwicklung: Kampflärm hier alarmiert die Bewohner von Bereich **K5**, welche 2 Runden nach Kampfbeginn herbeieilen, um nachzusehen. Einer der Verräter kommt durch die Verbindungstür, die anderen kommen außen herum über die Veranda, um Eindringlinge zu überraschen.

K7. Offiziersmesse (HG 8)

Ein großer, dunkler Tisch steht in der Mitte dieses luxuriösen Speisesaals. Über Vergoldungen an den Wänden tanzende Lichter erhellen eine Deckenmalerei, welche den Schattenriss von Yanmass zeigt. In der Ost- und der Südwand sind dicke, mit Schnitzereien verzierteTüren. In der Nordtür ist eine weitaus einfachere Holztür eingelassen.

Dieser private Speiseraum war früher den reichsten Gästen der Karawanserei vorbehalten. Die Offiziere unter den Taldanischen Verrätern nutzen ihn als ihren privaten Speisesaal und bestehen darauf, die besten Fleischstücke aus der Küche gereicht bekommen zu wollen und mit den edelsten Weinen zu dinieren.

Die verzierten Türen im Süden und Osten führen auf den Korridor und auf die Veranda (Bereich **K4**), während die einfache Tür im Norden in die Küche führt (Bereich **K8**).

Kreaturen: Hier halten sich in der Regel die Offiziere auf und speisen vom Besten, was die Speisekammer zu bieten hat. Ihre Banner hängen an Regalen im Raum, wo jeder Anwesende sie sehen kann – und jeder Untergebene, der sie vielleicht stört. Im Falle von Eindringlingen ergreifen sie ihre Waffen für eine angeregte Verteidigung der Karawanserei.

VERRÄTERISCHE OFFIZIERE (3) **HG 5**

EP je 1.600

Menschliche Ritter[EXP] 6
RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 19 (–1 GE, +8 Rüstung, +2 Schild)
TP je 56 (6W10+18)
REF +1, **WIL** +4, **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Unabhängig

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+4/18–20) oder Kurzspeer +10/+5 (1W6+4)
Fernkampf Kompositlangbogen +5/+0 (1W8+4/×3)
Besondere Angriffe Banner +2, Herausforderung 2/Tag (+6 Schaden, +2 auf Angriff und RK gegenüber dem Ziel der Herausforderung), Taktiker 2/Tag (Ausmanövrieren), Verbesserter Sturmangriff

TAKTIK

Im Kampf Jeder Offizier fordert ein anderes Ziel heraus und versucht, es im Kampf Mann gegen Mann zu bezwingen. Ein Offizier, der seinen Gegner nicht erreichen kann, nimmt sich die Zeit, einen *Trank: Hast* zu trinken, um schneller und genauer zuzuschlagen. Die Offiziere verfolgen fliehende Gegner innerhalb der Karawanserei.
Moral Wird ein Offizier unter 15 TP reduziert, versucht er, sich zurückzuziehen und Verstärkung im Gebäude zu finden. Ein in die Enge getriebener Offizier kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 8, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 13
GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 19
Talente Abhärtung, Ausmanövrieren[EXP], Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag
Fertigkeiten Akrobatik –8 (Springen –12), Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Mit Tieren umgehen +10, Motiv erkennen +9, Reiten +1, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +6
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Kelisch
Besondere Eigenschaften Meisterlicher Ausbilder +3, Reittier, Orden (Ronin[ABR II])
Kampfausrüstung *Trank: Hast*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Gegengift; **Sonstige Ausrüstung** Plattenpanzer [Meisterarbeit], Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], Kompositlangbogen (+4 ST) mit 20 Pfeilen, Krummsäbel [Meisterarbeit], Kurzspeer, *Resistenzumhang +1*, Banner[ARK]

Schätze: Die feinen Ornamente und das Geschirr in diesem Raum sind insgesamt 900 GM wert.

K8. Küche

Diese aufgeräumte, funktional eingerichtete Küche enthält einen Ofen, mehrere Tische und zwei Spülbecken. An Haken hängen getrocknete Fleischstücke und Kräuterbündel von der Decke. Einfache Holztüren führen nach Westen, Osten und Süden hinaus.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Die Küche der Karawanserei ist alt, aber immer noch funktionsfähig und wird von den Küchenbediensteten in Schuss gehalten. Die Westtür führt in die Messe (Bereich **K9**), die Südtür in die Offiziersmesse (Bereich **K7**). Die Osttür führt auf die Veranda (Bereich **K4**).

Kreaturen: Vier Halblingbedienstete können hier oft beim Zubereiten von Essen vorgefunden werden. Sie sind missmutig, denken aber praktisch. Diese Halblinge sind mit Jaliessa desertiert, da sie vom Militärleben genug hatten. Sie können alternativ aber auch im Umland unterwegs sein, um Hasen oder Wühlmäuse zu jagen, um die getrockneten Vorräte hier zu ergänzen. Sie ergeben sich beim ersten Anzeichen von Ärger, doch sollte ihre Kapitulation nicht akzeptiert werden, kämpfen sie verbissen weiter.

MÜRRISCHE DIENER (4) **HG 1**
EP je 400
Erfahrene Fallensteller (*NKO*, S. 261)
TP je 13
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 40 Bolzen, 14 GM

K9. Messe

Dieser lange Speiseraum hat eine hohe Kuppeldecke. Die Tische und Stühle sind sauber und ordentlich arrangiert.

Die desertierten Soldaten in der Karawanserei nehmen hier ihre Mahlzeiten ein. Da sie in Schichten essen, wenn sie von ihren Späh- und „Räuber"-Missionen zurückkehren, ist dieser Raum im Grunde nie völlig ausgelastet.

K10. Futterlager

Dieser Bereich enthält Tierfutter, Wasser, Zaumzeug und andere zur Versorgung der im Innenhof untergebrachten Tiere nötigen Dinge.

Kreaturen: Die taldanischen Soldaten betreten diesen Raum nur selten, daher nutzen ihn zwei Halblingdiener für ein Nickerchen, während sie sich ihren Pflichten entziehen. Sollten sie geweckt werden, ergeben sie sich oder versuchen zu fliehen und sich zu verstecken.

SCHLAFENDE BEDIENSTETE (2) **HG 1**
EP je 400
Erfahrene Fallensteller (*NKO*, S. 261)
TP je 13
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 40 Bolzen, 14 GM

K11. Rüstkammer (HG 8)

Die Tür zu diesem Raum wird normalerweise verschlossen gehalten, allerdings haben die Grasfeen im Raum das Schloss geknackt, um hinein zu gelangen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 bemerkt ein SC, dass spitze Grashalme im Schloss stecken.

Fässer mit Pfeilen, Ständer mit Rüstungen und Regale mit Waffen stehen entlang der Wände dieses Raumes und an einem Ende steht eine große Truhe. Auf dem Boden liegen gerissene Bogensehnen und zerbrochene Pfeile. Der Raum hat nur einen einzigen Ausgang nach Westen.

Die Taldanischen Verräter verwahren hier unbenutzte Waffen und Rüstungen. Alle Ausrüstungsgegenstände wurden von qadirischen Händlern erworben oder gestohlen und sind von erkennbarer kelischer Machart.

Die große Truhe an der Ostwand ist geschlossen und verschlossen (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 20, Mechanismus ausschalten SG 25; Jaliessa hat den Schlüssel). Sie enthält die erkennbare Ausrüstung taldanischer Kavalleristen, welche Jaliessa ihre Leute nicht nutzen lässt.

Kreaturen: Zwei neugierige Grasfeen schnüffeln in der Rüstkammer herum und geben ihren destruktiven Trieben nach, indem sie Bogensehnen durchtrennen und Pfeile zerbrechen. Sollten sie ertappt werden, greifen die Grasfeen sofort an – sie wissen, dass sie hier nichts zu suchen haben, und gehen davon aus, dass sie großen Ärger bekommen. Wird eine Grasfee unter 20 TP reduziert, versucht sie, aus der Karawanserei zu fliehen, und lässt ihren Artgenossen im Stich.

GRASFEEN (2) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 65 (siehe Seite 242)

Schätze: Die Rüstkammer enthält sechs Beschlagene Lederrüstungen, neun Krummsäbel [Meisterarbeiten], acht Kompositkurzbögen und nur noch vier intakte Pfeile. In der Kiste lagern drei Langschwerter [Meisterarbeit], acht Langschwerter, fünf Beschlagene Lederrüstungen [Meisterarbeit] und vier Brustplatten [Meisterarbeit], die alle das Wappen der Taldanischen Reiterei tragen.

K12. Offiziersunterkünfte (HG 7)

Mehrere Feldbetten stehen an den Wänden dieses Raumes. Jedes ist ordentlich gemacht und unter jedem steht eine Truhe. Die eine Tür führt nach Westen hinaus. An der Ostwand liegt auf einer Truhe ein praller Lederbeutel, aus dem ein paar Goldmünzen herausgequollen sind.

Die Offiziere der verräterischen Soldaten schlafen hier, sind aber nur selten anwesend.

Falle: Den Offizieren ist aufgefallen, dass im Lauf der letzten Tage kleinere Wertsachen verschwunden sind. Sie nehmen an, dass ein untreues Mitglied ihrer Truppe verantwortlich ist – in Wahrheit stecken aber neugierige Grasfeen dahinter. Um die Diebe einzufangen, haben die Offiziere einen Beutel Münzen als Köder platziert und einen Stolperdraht gespannt, der eine Giftpfeilfalle auslöst, sowie jemand weiter als 3 m in den Raum hineinkommt. Die Offiziere wissen alle, wo der Stolperdraht verläuft, und treten einfach über ihn hinweg.

GIFTPFEILFALLE **HG 7**

EP 3.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Fernkampfangriff +15 (1W6×3 plus Drachenschleimgift)

Schätze: Der auf der Truhe platzierte Beutel enthält nur 9 GM und 130 KM. Die Goldmünzen liegen natürlich oben und lassen es aussehen, als enthielte er nur Gold.

K13. Trainingsraum

Dieser große Raum ist mit gepolsterten Matten und improvisierten Übungspuppen ausgestattet, aus denen Stroh aus mehreren Schnitten quillt. Ein Regal mit gepolsterten qadirischen Waffen steht in einer Nische in der Nordwand. Türen am südlichen Ende des Raumes führen nach Westen und Osten hinaus.

Die Taldanischen Verräter trainieren hier zuweilen. Als sie sich noch an die Verwendung der qadirischen Krummsäbel gewöhnen mussten, wurde dieser Raum weitaus stärker genutzt.

Schätze: Im Waffenregal liegt ein *Speer +1* mit schützenden Polstern. Um die magische Waffe unter der Polsterung zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, *Magie entdecken* oder ähnliches erforderlich.

K14. Unterkunft der Waldläufer (HG 8)

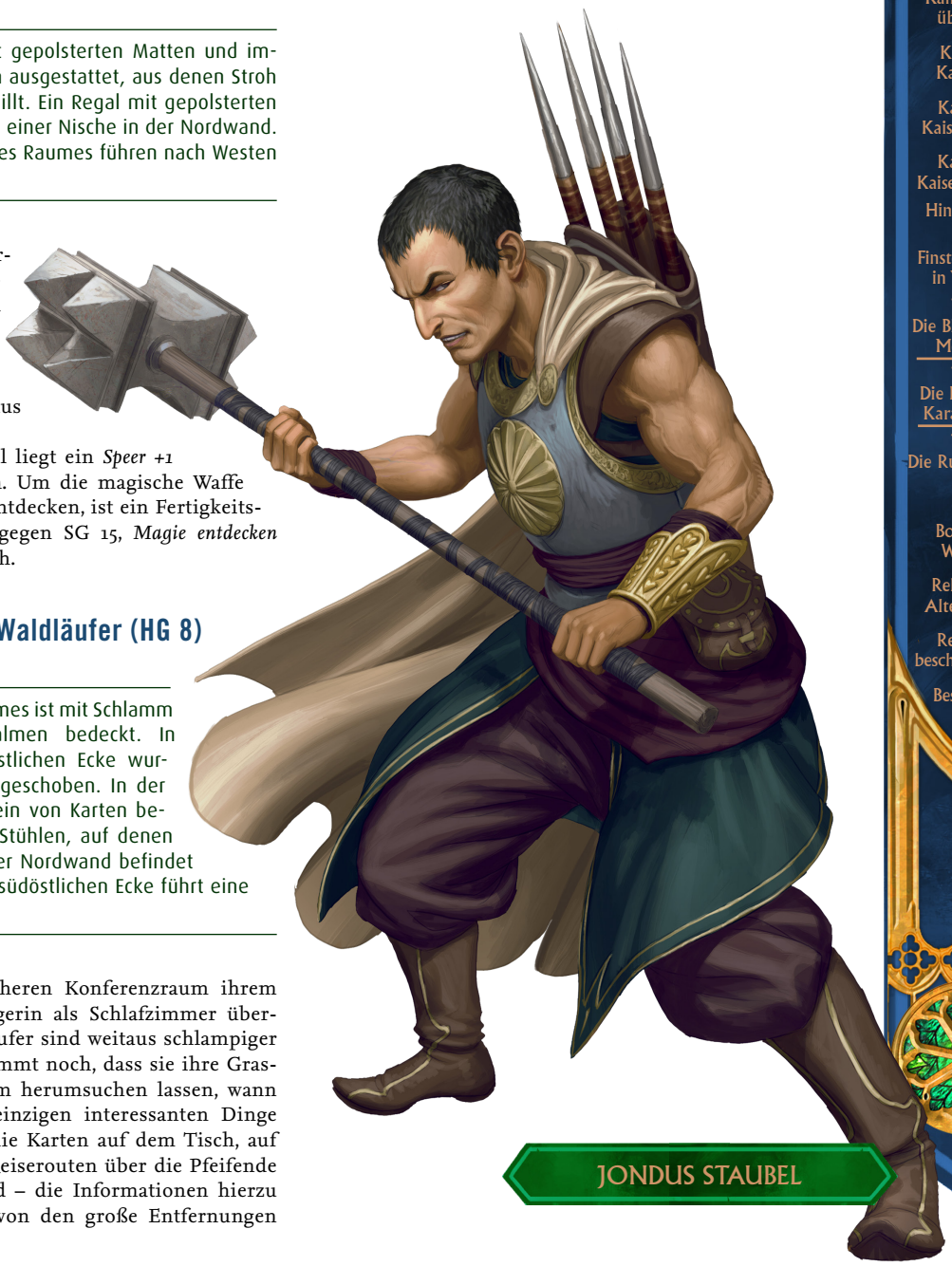
Der Boden dieses Schlafraumes ist mit Schlamm und getrockneten Grashalmen bedeckt. In eine Nische in der nordöstlichen Ecke wurde ein ungemachtes Bett geschoben. In der südwestlichen Ecke steht ein von Karten bedeckter Tisch neben zwei Stühlen, auf denen Schmutzwäsche liegt. In der Nordwand befindet sich eine große Tür, in der südöstlichen Ecke führt eine kleinere Tür hinaus.

Jaliessa hat diesen früheren Konferenzraum ihrem Bruder und ihrer Schwägerin als Schlafzimmer überlassen. Die beiden Waldläufer sind weitaus schlampiger als die Soldaten. Dazu kommt noch, dass sie ihre Grasfeenverbündeten im Raum herumsuchen lassen, wann immer sie wollen. Die einzigen interessanten Dinge in der Unordnung sind die Karten auf dem Tisch, auf denen mehrere beliebte Reiserouten über die Pfeifende Steppe eingezeichnet sind – die Informationen hierzu stammen weitestgehend von den große Entfernungen zurücklegenden Grasfeen.

Die Tür im Norden führt auf den Korridor und einen Balkon mit Blick in den Innenhof. Die Tür im Südosten gehört zu einem kleinen Wandschrank.

Kreaturen: Der Waldläufer Jondus Staubel hält sich in diesem Raum auf und schimpft gerade mit einer der Grasfeen, die er überredet hat, zur Karawanserei zu kommen und für seine Schwester tätig zu werden. Die Grasfee versucht gegenwärtig, Jondus davon zu überzeugen, dass seine Artgenossen nicht von den Soldaten gestohlen haben (eine Lüge). Beide sind derart mit ihrem Streit beschäftigt, dass sie kaum die Geschehnisse außerhalb des Raumes, z.B. Kampfhandlungen, bemerken.

Jondus ist schlank und kräftig gebaut. Er hat eine Adlernase, kurzes, schwarzes Haar und geht vorgebeugt – alles in allem wirkt er optisch wie ein Raubvogel. Er



JONDUS STAUBEL

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

LIEBESREIF

Diese einfache magische Gerätschaft lässt zwei Leute einander über große Entfernungen spüren.

LIEBESREIF		PREIS 750 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenk	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Dieser dicke Kupferarmreif ist schwach mit Reihen von Herzen graviert. Ein Mal pro Woche kann man einen getragenen *Liebesreif* mit einem anderen getragenen Reif berühren, so dass die beiden aufeinander eingestimmt werden. Dieser Zustand währt, bis ein Reif abgelegt oder sein Träger unter 0 TP reduziert oder getötet wird oder auf eine andere Ebene reist. Der Träger des anderen Reifs weiß sofort um das Ende des Zustandes, erlangt aber keine Informationen, was geschehen ist.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 375 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zustand*	

kennt alle Soldaten, so dass ihm sofort klar ist, sollte er es mit Eindringlingen zu tun haben. Jondus greift sofort an in der Hoffnung, seine Schwester drückt hinsichtlich der Diebstähle der Grasfeen beide Augen zu, wenn er ihr die Köpfe der Eindringlinge bringt. Die Grasfee ist Jondus gegenüber loyal und kämpft bis zum Tod, solange Jondus lebt. Sollte Jondus fallen und die Grasfee unter 30 TP reduziert sein, flieht sie.

JONDUS STAUBEL **HG 6**

EP 2.400
Menschlicher Waldläufer 7
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Rüstung)
TP 64 (7W10+21)
REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Erdspalter [Meisterarbeit] +13/+8 (2W6+6/×3)
Fernkampf Wurfspeer +8 (1W6+4)
Besondere Angriffe Erzfeinde (Menschen +4, Tiere +2), Kampfstil (Zweihand[EXP])
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 4; Konzentration +6)
2. — *Katzenhafte Anmut*
1. — *Energien widerstehen, Verbündeten der Natur herbeizaubern I*

TAKTIK

Im Kampf Jondus wirkt *Katzenhafte Anmut*, während die Grasfee in den Nahkampf geht. Sollten sich unter seinen Gegnern Menschen befinden, nutzt Jondus zudem seine Fähigkeit Bund des Jägers, um seinen Erzfeindbonus mit der Grasfee zu teilen. Dann geht er mit seinem Erdspalter in den Nahkampf und nutzt Heftiger Angriff und Konzentrierter Zorn, um verheerende Schläge auszuteilen.
Moral Da Jondus begierig ist, sich zu beweisen, indem er Eindringlinge besiegt, kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 8
GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 22
Talente Ausdauer, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Konzentrierter Zorn[EXP], Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Erdspalter)
Fertigkeiten Akrobatik –2 (Springen –6), Einschüchtern +9, Heilkunde +11, Mit Tieren umgehen +9, Sprachenkunde +1, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +12, Wissen (Geographie) +10, Wissen (Natur) +10
Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Ebenen +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +3, Tierempathie +6, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), Alchemistenfeuer (2x), Gegengift; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Wurfspeere (5), Erdspalter[ARK] [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, *Liebesreif* (siehe Kasten), Ewige Fackel, Zauberkomponentenbeutel, 18 GM

GRASFEE **HG 6**

EP 2.400
TP 67 (siehe Seite 242)

Entwicklung: Besiegen die SC Jondus Staubel oder nehmen sie ihm seinen *Liebesreif* ab, bemerkt seine Ehefrau Fathrie dies sofort. Gegenwärtig ist sie mit ihrem Wüstendraka und einigen Taldanischen Verrätern auf Patrouille, bläst nun aber zur Umkehr und eilt mit ihrer Truppe zur Karawanserei zurück. Fathrie benötigt mehrere Stunden, daher sind die SC wahrscheinlich nicht mehr in diesem Raum, wenn sie eintrifft – siehe daher Seite 155 zu ihrer Rache.

K15. Aufenthaltsraum (HG 8)

Mehrere dick gepolsterte Stühle und kleine Tische wurden gegen die Ostwand dieses Raumes geschoben. Der Boden ist mit einer dünnen Schicht Erde und Unkraut bedeckt. Eine Doppeltür führt nach Westen auf einen Balkon. Von der Decke hängen zwei zerstörte Kerzenleuchter.

Früher war dieser Raum ein angenehmer Aufenthaltsraum, allerdings konnten Jondus und Fathrie Jaliessa davon überzeugen, hier ihre Grasfeenverbündeten unterzubringen. Zuerst war Jaliessa nicht von der Idee angetan, den unberechenbaren Feen einen so großen Raum zu überlassen, während ihre Leute in engen Unterkünften zusammengepfercht waren, doch nachdem Jondus dank Informationen der Grasfeen mehrere hochdetaillierte Karten zu den Handelsrouten über die Pfeifende Steppe vorlegen konnte, gab sie nach.

Um sich den Raum gemütlicher zu machen, haben die Grasfeen die Möbel zur Seite geschoben und Erde

und Gräser über den Boden verteilt. Dennoch halten sie sich kaum hier auf, sondern sind lieber unterwegs und spähen die Steppe aus oder schnüffeln anderswo in der Karawanserei herum.

Falle: Als die Grasfeen hier einzogen, brachten sie heimlich einen seltsamen, käferförmigen Gegenstand aus der Ersten Welt hierher. Um ihn zu schützen, gruben sie ihn in der Erde ein, wodurch zudem seine latente Verbindung zu dieser bizarren Ebene aktiviert wurde.

Betritt ein Nichtfeenwesen diesen Raum, erscheinen unnatürliche Risse in der Erde und strömen Massen bunter Insekten aus einem Übergang zur Ersten Welt. Diese Insekten verfolgen alle Normalsterblichen und schlüpfen dabei durch Risse in Türen und klettern auch Wände hinunter, um ihre Beute einzukreisen. Dieser Spuk endet nach 13 Runden, dann verschwinden Risse und Insekten.

AUSSCHWÄRMENDE INSEKTEN **HG 8**

EP 4.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Kriechender Tod*, ZS 13; ZÄH, SG 20, teilweise)

Schätze: Wird die Falle aktiviert, taucht der käferförmige Schmuckstein aus dem Erdboden auf. Seine Magie ist fast verbraucht, genügt aber noch zur Verwendung als *Fibel des Schwarmbanns*[ARK].

K16. Quartier der Kommandantin (HG 11)

An der Nordwand dieses einst opulenten Büros steht ein großes Bücherregal voller sorgfältig gefalteter Karten, Aktenordner und Schriftrollenbehälter. Im Süden steht ein großer Schreibtisch mit einem ramponierten, aber sorgfältig reparierten Lederstuhl. Nicht zur Einrichtung passt ein Bett aus Stroh und Gras in einer Nische im Süden. Eine verzierte Holztür führt nach Osten, ihr gegenüber befindet sich in der Westwand eine einfache Holztür.

Jaliessa hat den luxuriösesten Raum der Hochgras-Karawanserei für sich selbst beansprucht. Ihre Offiziere kommen regelmäßig, um zu berichten und Befehle zu erhalten, und nehmen dabei nervös Haltung an, während sie am Schreibtisch sitzt. Das Strohbett ist das Lager von Jaliessas Tiergefährten, dem Schafbock Anua.

Die Tür im Osten führt auf den Korridor des Obergeschosses hinaus. Hinter der Tür im Westen befindet sich ein kleiner Wandschrank, der nur ein ordentlich gemachtes Bett enthält, in dem Jaliessa schläft.

Kreaturen: Kommandantin Jaliessa Staubel ist eine ernste, hochgewachsene Frau mit kantigen Zügen und bannenden grünen Augen. Zäh und kräftig wie sie ist, strahlt sie jene Art Selbstsicherheit aus, die natürliche Anführer auszeichnet.

Sie hat ein Händchen für Tiere und hat ihren Tiergefährten Anua selbst aufgezogen. Der Schafbock ist ihr wichtiger als jedes andere Wesen, sie selbst ausgenommen. Trotz ihres selbstbewussten Auftretens glaubt Jaliessa mittlerweile trotz des dadurch erlangten Reichtums, dass die Desertion von der Taldanischen Reiterei die falsche Entscheidung gewesen sei.

JALIESSA UND ANUA

Die beiden hier anwesenden Offiziere wollen ihren Wert beweisen und kämpfen tapfer, solange Jaliessa lebt. Sollte Jaliessa fallen, erkennt ein eventuell noch lebender Offizier, dass er das Kommando erben kann, und greift die SC mit neuem Elan an.

Keiner der Anwesenden wünscht, dass Eindringlinge entkommen und über ihre Operation berichten, daher nehmen sie die Verfolgung von Fliehenden sofort auf.

KOMMANDANTIN JALIESSA STAUBEL **HG 10**

EP 9.600

Menschliche Jägerin[ABR VI] 11

RN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; **Sinne** Geruchssinn; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Natürlich, +5 Rüstung, +1 Schild)

TP 119 (11W8+66)

REF +12, **WIL** +6, **ZÄH** +12

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Schmetterdorn* +16/+11 (1W8+7/17–20)

Zauberähnliche Jägerfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +13)

Beliebig oft — *Toten Tiergefährten erwecken*[ABR]

Bekannte Jägerzauber (ZS 11; Konzentration +13)

4. (2/Tag) — *Aspekt des Wolfes*[EXP], *Flammenschlag* (SG 16), *Schwere Wunden heilen*, *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*
3. (4/Tag) — *Feuer löschen* (SG 15), *Gift neutralisieren*, *Mächtige Magische Fänge*, *Starker Kiefer*[EXP], *Verbündeten der Natur herbeizaubern III*
2. (5/Tag) — *Ausdauer des Ochsen*, *Flammenkugel* (SG 14), *Rindenhaut*, *Schutz vor Energien*, *Steinschlag*[EXP], *Verbündeten der Natur herbeizaubern II*
1. (6/Tag) — *Bleiklingen*[EXP], *Energien widerstehen*, *Flammen erzeugen*, *Lange Schritte*, *Leichte Wunden heilen*, *Mit Tieren sprechen*, *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*
0. (beliebig oft) —*Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Jaliessa wirkt jeden Morgen auf sich *Lange Schritte* und auf Anua *Mächtige Magische Fänge*. Sollte sie mit Ärger rechnen, wirkt sie auf sich *Aspekt des Wolfes* und *Rindenhaut* und *Starker Kiefer* auf Anua. Mit einer Schnellen Aktion verleiht sie sich die Aspekte des Bären und der Maus, während sie Anua die Aspekte des Stiers und des Tigers verleiht.

Im Kampf Jaliessa wirkt *Flammenschlag* auf die größte Gruppe von Gegnern und versucht dann, mit Anua oder ihren Offizieren den ihr nächsten Gegner in die Zange zu nehmen. Jaliessa versucht, die Waffen ihres Gegners mittels Heftiger Angriff zu zerschmettern. Sollte ihr Gegner außerhalb ihrer Reichweite bleiben, nutzt sie stattdessen Zauber wie *Flammenkugel*, *Steinschlag* und *Verbündeten der Natur herbeizaubern*.

Moral Jaliessa kämpft bis zum Tod. Sie akzeptiert keine Kapitulation und verfolgt fliehende Gegner.

Grundspielwerte Ohne *Aspekt des Wolfes*, *Lange Schritte* und *Rindenhaut* hat Jaliessa die folgenden Spielwerte: **INI** +0, **Sinne** Wahrnehmung +16; **RK** 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17; **REF** +10; **Bewegungsrate** 9 m; **Nahkampf** *Schmetterdorn* +14/+9 (1W8+5/17–20); **ST** 18, **GE** 10; **KMB** +12 (Gegenstand zerschmettern +14); **KMV** 23 (25 gegen Gegenstand zerschmettern); **Fertigkeiten** Akrobatik –1, Heimlichkeit +13, Reiten +7

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 12

GAB +8; **KMB** +14 (Gegenstand zerschmettern +16, Zu-Fall-bringen +16); **KMV** 27 (29 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Abhärtung, Abschütteln[ABR II], Ausmanövrieren[EXP], Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Koordinierte Verteidigung[EXP], Rudelangriff[ABR II], Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +1 (Springen +5), Einschüchtern +6, Heilkunde +10, Heimlichkeit +15, Mit Tieren umgehen +15, Reiten +9, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Lokales) +4, Wissen (Natur) +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bonustrick, Jägertaktiken, Mit Meister sprechen, Naturausbildung, Schneller Verfolger, Spuren lesen +5, Tieraspekt (11 Minuten/Tag, zwei), Tierempathie +12, Tiergefährte (Schafbock namens Anua), Unterholz durchqueren, Verbesserte Empathische Verbindung

Kampfausrüstung *Trank: Gift verzögern*, *Trank: Teilweise Genesung*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Leichter Holzschild [Meisterarbeit], *Schmetterdorn*[ARK], *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, Schlüssel zu allen Schlössern in der Hochgras-Karawanserei, Zauberkomponentenbeutel, 158 GM

ANUA **HG —**

Schafbock-Tiergefährte (*MHB II*, S. 138)

N Mittelgroßes Tier

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 19 (+6 GE, +7 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 67 (9W8+27)

REF +12, **WIL** +5, **ZÄH** +8; +4 gegen Effekte und Zauber der Schule der Verzauberungsmagie

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +13/+8 (2W6+17)

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (1W8)

TAKTIK

Im Kampf Anua kämpft, wie Jaliessa es ihm befiehlt, da seine Herrin direkt mit ihm reden kann. Er nutzt bei seinen Durchbohrenangriffen stets Heftigen Angriff (in seinen Spielwerten enthalten).

Moral Anua kämpft bis zum Tod, solange Jaliessa lebt. Sollte Jaliessa besiegt und Anua unter 20 TP reduziert werden, ergreift er die Flucht.

Grundspielwerte Ohne *Mächtige Magische Fänge* und *Starker Kiefer*, hat Anua die folgenden Spielwerte: **Nahkampf** Durchbohren +11/+6 (1W6+15)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 22, **KO** 14, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 7
GAB +6; **KMB** +12 (Ansturm +14); **KMV** 28 (32 gegen Zu-Fall-bringen, 30 gegen Ansturm)
Talente Abhärtung, Abschütteln[ABR II], Ausmanövrieren[EXP], Heftiger Angriff, Koordinierte Verteidigung[EXP], Rudelangriff[ABR II], Umgang mit Leichten Rüstungen, Verbesserter Ansturm[B], Verbesserter Natürlicher Angriff (Durchbohren), Waffenfokus (Durchbohren)
Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +16), Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +8
Besondere Eigenschaften Tierfokus, Treue, Tricks (Angreifen, Arbeiten, Bei Fuß gehen, Bleiben, Bringen, Jeden Angreifen, Kommen, Spuren suchen, Suchen, Wachen, Zurückziehen), Unterholz durchqueren
Ausrüstung Lederharnisch [Meisterarbeit]

VERRÄTERISCHE OFFIZIERE (2) HG5
EP je 1.600
TP je 56 (siehe Seite 149)

Schätze: Die meisten Bücher sind ausschweifende Werke zur Militärgeschichte; eine dicke Abhandlung über Religion, welche sich hier ebenfalls befindet, wirkt fehl am Platz. Diese Abhandlung ist ausgehöhlt und enthält einen Beutel mit 150 PM. Um diesen Beutel zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 erforderlich.

Entwicklung: Sobald die SC Jaliessa und die Offiziere besiegt haben, können sie die ordentlich in den Regalen aufgereihten Unterlagen untersuchen. Darunter sind Mitteilungen an die Verräter von jemandem, der mit „Grauer Königsmacher" unterschrieben hat. Aus den Schriftstücken geht die Identität des Grauen Königsmachers nicht hervor – zusammen mit den Briefen in Sorayas Kammer in der Blutsbrüder-Metzgerei (Bereich **I13**) belegen sie aber, dass Graf Merkondus hinter beiden Intrigen steckt. Mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 25 erkennt ein SC beim Durchgehen der Unterlagen, dass die Geldmittelquelle des Grauen Königsmachers wahrscheinlich recht weit oben im taldanischen Militär zur finden ist – möglicherweise Maxillar Pythareus persönlich.

Sollten die SC Jaliessa nicht töten, sondern gefangen nehmen, könnten sie entdecken, dass sie ihren Verrat bedauert. Sollten die SC versprechen, beim unvermeidbaren Kriegsgericht für sie zu sprechen, ist sie bereit, ihnen alles zu erzählen, was sie über die Operation weiß – allerdings hat sie keine Kenntnisse, ob und wie tief Maxillar in die Sache verstrickt ist.

K17. DRAKASTALL (HG 8)

Der Gutteil der Ostwand dieses großen Raumes fehlt. Nur ein niedriges Gelände verhindert, dass man einfach in den Hof hinabstürzen kann. Die Westseite des Raumes enthält ein Nest aus vertrocknetem Gras und zerrissenen Tischtüchern. Der Raum stinkt stark nach Reptilien.

Dieser Raum wurde früher als zusätzliche Unterkunft oder für gesellschaftliche Versammlungen verwendet, allerdings haben Jaliessa und ihr Bruder ihn zum Stall der beiden Wüstendrakas umgewidmet, die ihr Bruder und ihre Schwägerin ihrer Truppe beigesteuert haben. Man kann in den Hof (Bereich **K2**) hinabblicken. In der südwestlichen Ecke befindet sich ein kleiner Schrank mit Zaumzeug für Drakas.

Kreaturen: Einer der Wüstendrakas ist stets mit Jondus oder Fathrie unterwegs auf Patrouille, weshalb gegenwärtig nur ein Draka anwesend ist. Die Kreatur schläft die meiste Zeit unruhig. Kampflärm anderswo in der Karawanserei weckt sie nicht auf, allerdings muss jemand, der diesen Bereich betritt, einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Wurf, wacht der Draka auf. Da er nur an die Nähe von Jaliessa, Jondus and Fathrie gewöhnt ist, greift er jeden an, der den Raum betritt.

WÜSTENDRAKA HG 8
EP 4.800
TP 103 (*MHB III*, S. 79)

Schätze: Das Drakanest besteht aus Stroh und Leinen, die vorher im hiesigen Schrank gelagert waren. Einer der Gegenstände hat sich als magisch resistent gegen Beschädigung erwiesen und wurde daher intakt ins Nest integriert: ein *Löwenumhang*[ARK].

FATHRIES RACHE (HG 10)

Besiegen die SC Jondus Staubel oder entfernen sie seinen *Liebesreif*, so bricht seine Frau Fathrie sofort ihre Patrouille ab und kehrt mit ihrem Wüstendraka und zwei berittenen Verrätern zur Karawanserei zurück. Hier-

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

für benötigt sie 4W6 Stunden. Die SC halten sich wahrscheinlich längst nicht mehr am selben Ort auf und haben vielleicht sogar schon die Karawanserei verlassen.

Sobald Fathrie erkennt, was mit Jondus geschehen ist, schwört sie den SC Rache und macht sich auf die Jagd. Da sie davon ausgeht, dass die SC früher oder später nach Yanmass zurückkehren werden, und eine ausgezeichnete Spurenleserin ist, wird sie sie wahrscheinlich einholen.

Du solltest diese Begegnung nach Bedarf anpassen. Wahrscheinlich fängt Fathrie die SC auf der offenen Steppe ab; in diesem Fall sind ihre Begleiter abgestiegen, um die SC leichter aus dem Hinterhalt angreifen zu können. Ebenso könnte es zu dieser Begegnung in der Karawanserei oder auf den Straßen von Yanmass kommen. Da es sich um eine schwierige Begegnung handelt, sollten die SC vollständig ausgeruht sein.

Kreaturen: Fathrie ist eine kräftige, stämmige Frau mit kurzem Haar und großen Augen. Wie die Taldanischen Verräter in ihrer Begleitung ist sie wie ein qadirischer Steppenräuber gekleidet, aber definitiv taldanischer Abstammung. Wie in ihrem Taktikeintrag beschrieben, kämpft sie bis zum Tod; der Draka und die Verräter dagegen fliehen und lassen Fathrie im Stich, sollten sie unter 15 TP reduziert werden.

FATHRIE STAUBEL **HG 6**

EP 2.400

Menschliche Waldläuferin (Plänkler[EXP]) 7
NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 71 (7W10+28)
REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Aufflammender Krummsäbel +1*, +8/+3 (1W6+4/18–20 plus 1W6 Feuer) und Krummsäbel [Meisterarbeit] +8/+3 (1W6+1/18–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +9/+4 (1W8+3/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Halblinge +4, Menschen +2), Jagdtricks (4/Tag; Hasserfüllter Angriff, Unheimliche Sinnesschärfe), Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen)

TAKTIK

Vor dem Kampf Fathrie trinkt ihren *Trank: Rindenhaut*. Sofern möglich, versteckt sie sich mit ihren Begleitern, um die SC aus dem Hinterhalt anzugreifen.
Im Kampf Fathrie reitet auf ihrem Wüstendraka mit hocherhobenem *Aufflammenden Krummsäbel +1* in den Kampf. Sie lenkt ihr drakonisches Reittier mitten unter ihre Gegner, um die Anzahl an Angriffen zu maximieren, die sie mit einem Vollen Angriff ausführen kann.
Moral Fathrie lässt sich durch nichts aufhalten, um ihren Gatten zu befreien oder zu rächen. Sie kämpft bis zum Tod.
Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* hat Fathrie die folgenden Spielwerte: **RK** 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 21
Talente Angriff im Vorbeireiten, Ausdauer, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Krummsäbel)
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Mit Tieren umgehen +10, Reiten +10, Sprachenkunde +0, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Natur) +8
Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Ebenen +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +3, Tierempathie +7, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Rindenhaut +3*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], *Aufflammender Krummsäbel +1*, Krummsäbel [Meisterarbeit], Kompositlangbogen (+3 ST) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, *Liebesreif* (siehe Kasten auf Seite 152), Rucksack, Schlafsack, Feuerstein und Stahl, Henkelmann[ARK], Wasserschlauch, 6 GM

WÜSTENDRAKA **HG 8**

EP 4.800

TP 103 (*MHB III*, S. 79)

TALDANISCHE VERRÄTER (2) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 36 (siehe Seite 146)

DAS ENDE DER RAUBÜBERFÄLLE

Sobald die SC Jaliessa Staubel besiegt oder gefangen genommen haben, verstreuen sich die Verräter über die Pfeifende Steppe und machen Yanmass keinen Ärger mehr. Jaliessas Unterlagen – und gegebenenfalls auch ihr Geständnis – genügen nicht, um Graf Merkondus als Zahlmeister des abtrünnigen Regiments zu identifizieren, allerdings weiß Yander, dass die SC kurz davor stehen, seine Pläne aufzudecken. Sofern die SC sich noch nicht mit den Kozanrecken (siehe Bereich **B**) befasst haben, weist Yander seine Leute an, den SC aufzulauern, wie unter Bereich **B** in Teil 1 beschrieben.

Der Handelsrat gratuliert den SC zu ihrem Erfolg, bittet sie aber unter vier Augen, die Verbindung zwischen dem Regiment der Taldanischen Reiterei und den „qadirischen“ Räubern unter den Teppich zu kehren, damit das Volk nicht das Vertrauen ins Militär verliert.

Zum Dank belohnt der Rat die SC mit einem *Glücksstein*. Der Öffentlichkeit verkündet man, dass dank dem Können und Mut der SC den Raubüberfällen ein Ende gesetzt wurde und dass für 60 Tage die In- und Exportsteuern gesenkt werden, um den Handel zu stimulieren und den gegenwärtigen wirtschaftlichen Abschwung umzukehren. Sollten die SC die Kunde vom Verrat des yanmasser Regiments der Taldanischen Reiterei verbreiten wollen, so hält der Handelsrat sie nicht auf, wird sich in der Zukunft den SC gegenüber aber merklich kühler verhalten.

Belohnung: Wenn die SC Kommandantin Jaliessa Staubel besiegen und ihren Erfolg dem Handelsrat berichten, dann belohne sie mit 9.600 EP.

TEIL 4: DIE RUNDE LAUBE

Dieses große Theater war früher ein beeindruckendes, rundes Bauwerk mit gemauerten Bögen und steinernen Ornamenten, die nun kaum noch zu erkennen sind unter Kletterrosen, Efeu und Weinranken. Der Bewuchs könnte der einzige Grund sein, dass das ehrwürdige Theater noch nicht eingestürzt ist. Das Steindach zwischen den Eingängen trägt den fast unlesbaren Text: „Die Runde Laube – Willkommen in ihren Armen."

L. DIE RUNDE LAUBE

Das runde Gebäude durchmisst 36 m, ist 12 m hoch und trägt ein Kuppeldach; das Dach ist himmelblau angestrichen mit weißen Schäfchenwolken. Abgesehen von einigem steinernen Schmuckwerk wie Ecksteinen und anderen Akzenten besteht die Runde Laube aus bröckligen Ziegeln von 0,90 m Dicke (Härte 8, 270 TP, Gegenstand zerschmettern SG 35). Der kleine Bühneneingang des Theaters ist von innen mit Steinen blockiert (siehe Bereich **L6**), die beiden anderen Eingänge sind jeweils 4,50 m breit. Die Eingänge führen direkt auf Gänge zwischen breiten Bankreihen, die im Halbkreis um eine fast kreisrunde Bühne aufgestellt sind. Das Auditorium ist mit stark abgenutzten Ziegeln gepflastert, während das Obergeschoss größtenteils aus Holz besteht. Das Untergeschoss des Theaters hat eine Deckenhöhe von 4,50 m, wurde aus dem Stein gehauen und die Fußböden sind mit Keramikfliesen gefliest.

Die Türen im Gebäude sind allesamt Starke Holztüren (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 23), ob sie verschlossen sind, entnimmst du den einzelnen Raumbeschreibungen.

In den Wänden sind Kohlebecken eingelassen, welche die Räume beleuchten. Weitere stehen am Rand der Bühne.

DER KULT DES ZWIELICHTKINDES

Der Kult des Zwielichtkindes ist ein Wiederauferstehungskult rund um einen jungen Mann, von dem die Führung des Kultes behauptet, er sei der vor langem verstorbene Prinz Carrius von Taldor. Sein Edelmut und sein Mitgefühl für das taldanische Volk hätten es ihm ermöglicht, in der größten Stunde der Not seines Landes ins Leben zurückzukehren. Die „wundersame" Gabe des Prinzen, die Kranken zu heilen und Glück vorherzusagen, wird als Beweis seiner Beinahe-Göttlichkeit betrachtet. Die übrigen Gebote des Kultes sind dagegen nebulös, weitläufig und größtenteils in Zirkelschlüssen formuliert – in vielen Fällen wird von den Kultmitgliedern „Glaube" verlangt, um komplizierte Fragen nicht beantworten zu müssen. Wer mit der Arodenverehrung vertraut ist, kann viele der Sprechgesänge, Symbole und Parabeln als dieser Religion entnommen identifizieren. Angesichts der Unruhe im Land, scheint doch ein Bürgerkrieg bevorzustehen, suchen viele Bürger von Yanmass nach Stabilität – was genau das ist, was der Kult liefert, ohne dafür anscheinend einen Preis zu verlangen.

Die wahre Merkwürdigkeit des Kultes ist seine Kernbehauptung, dass es sich beim Zwielichtkind um den ins Leben zurückgekehrten Prinzen Carrius handelt. Dies stimmt sogar, allerdings weiß nur Vaddrigan Pol es mit letztendlicher Sicherheit. Der junge Prinz wird mittels Drogen und Vaddrigans hypnotischer Kräfte in einem Zustand von Starre gehalten, in welchem er für Einflüsterungen sehr zugänglich ist. In den seltenen Fällen, in denen es ihm gestattet ist, mit Außenstehenden zu interagieren, wiederholt er nur ein paar einfache Gebote. Vaddrigan verweigert Besuchern ein Treffen mit dem Prinzen, indem er behauptet, dass das heilige Kind Reinheit in seiner Umgebung benötige, damit seine zurückgekehrte Seele nicht befleckt wird. Sollte der Hohepriester gefragt werden, warum Carrius noch nicht an die Öffentlichkeit getreten und seine Ansprüche auf den Thron verkündet oder Kontakt zu seiner Schwester, Prinzessin Eutropia, gesucht hat, so höhnt er nur, dass das Zwielichtkind nicht zurückgekehrt sei, um nach weltlicher Macht oder Einfluss zu streben. Vielmehr wolle es das Leiden mindern und werde weiterziehen, sowie es den Bürgern von Yanmass bessergehe.

Mehr zu den Motiven des Kultes findest du in Vaddrigan Pols Beschreibung in der NSC-Galerie.

DIE ZEREMONIE

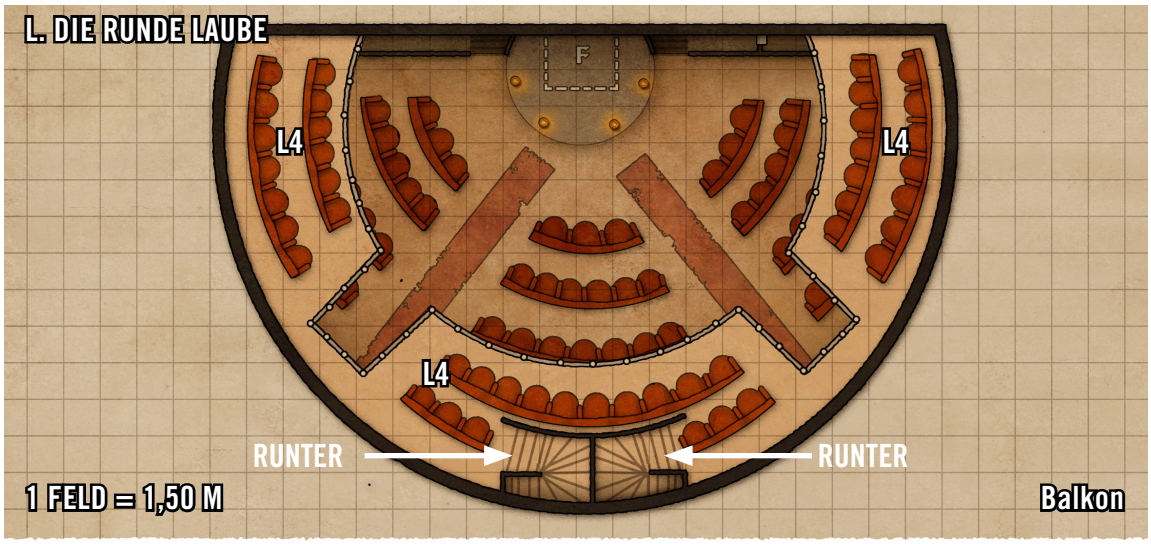
Alle Besucher sind zu den Gottesdiensten in der Runden Laube willkommen, solange sie sich benehmen. Sollten die SC eine Zeremonie stören, werden sie von den Aasimar-Kultführern (siehe Bereich **L7**) ermahnt oder von einem Kultwächter (Bereich **L1**) hinausgeführt. Sollten die SC zu Gewalt greifen, werden sie von allen Kultführern angegriffen, welche versuchen, die SC zu überwältigen und für immer hinauszuwerfen.

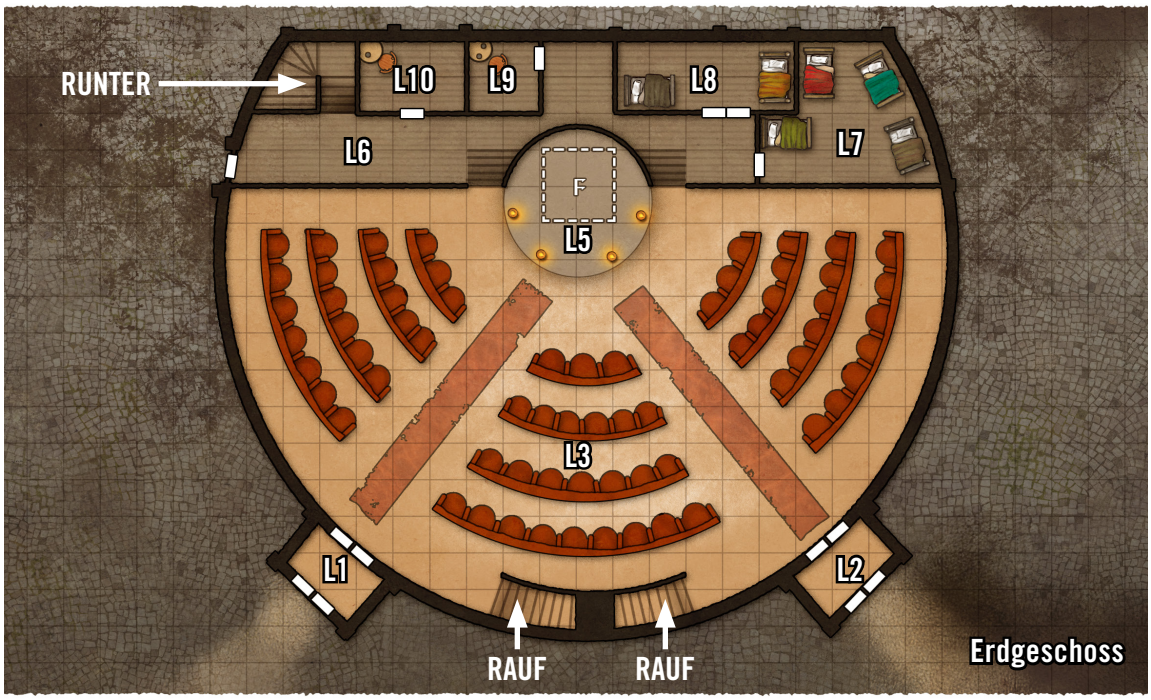
10 Minuten vor Einbruch der Abenddämmerung: Eine Aasimar-Kultführerin in der üblichen Kultkleidung – himmelblaue Kappe, Schleier und lange Tunika mit einem Muster aus überlappenden Kreisen – bittet die Gäste um Ruhe und dass sie Platz nehmen. Sie begrüßt kurz alle Anwesenden, die sie nicht kennt, und heißt sie mit breitem Lächeln beim Kult des Zwielichtkindes willkommen. Die Kultwächter verschließen die Türen und positionieren sich nahe der Bühne.

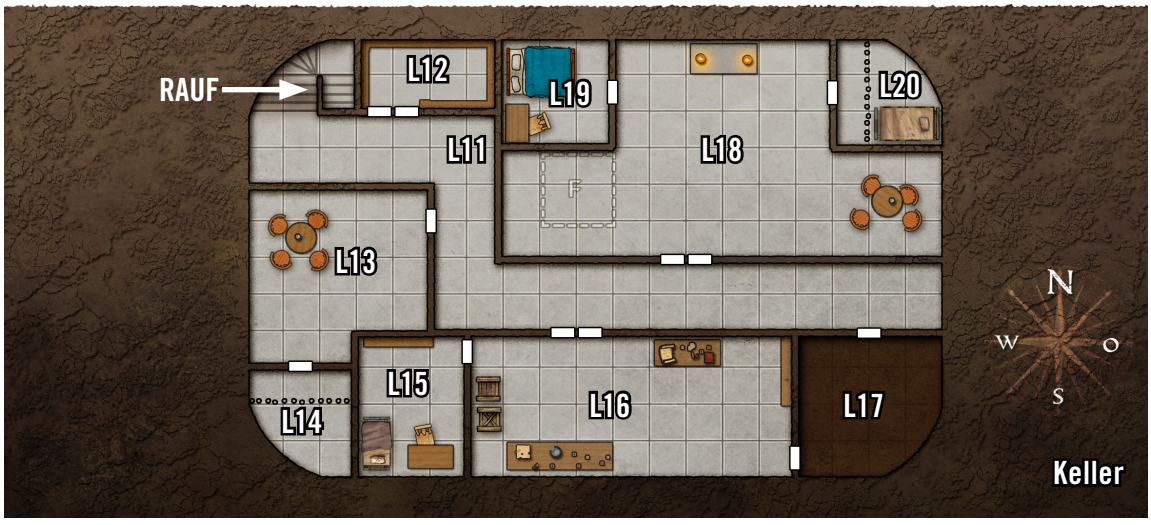
Einbruch der Abenddämmerung: Vaddrigan Pol (siehe Bereich **L18**) und drei weitere Kultführer kommen auf die Bühne. Alle sind identisch gekleidet und stimmen einen einfachen Sprechgesang auf Celestisch an, während sie in Kreisen auf der Bühne herumlaufen. Der Text des Gesanges wiederholt sich, so dass auch jene folgen können, welche Celestisch nicht beherrschen. Wer die Sprache spricht, versteht, dass es sich um eine Bitte um Konzentration und Verehrung für die Ewigkeit des Kreises handelt. Kultmitglieder im Publikum singen mit und manche läuten mitgebrachte Glöckchen.

10 Minuten nach Einbruch der Abenddämmerung: Aus Röhren rund um die Bühne sprüht goldener Nebel, der langsam die Bühne bedeckt und das Publikum einhüllt. Es scheint sich um einen einfachen Bühneneffekt zu handeln, jedoch enthält der Nebel eine sehr schwache Droge, welche leichte Euphorie und einen Malus von -2 auf weisheitsbasierende Fertigkeits- und Willenswürfe für die nächsten 1W4 Stunden hervorruft. Dies ist ein Gifteffekt; einem Charakter steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 12 zu, um ihm zu widerstehen; allerdings muss der Rettungswurf alle 10 Minuten während der Zeremonie wiederholt werden. Vaddrigan, die Kultführer und die Kultwächter

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium


L. DIE RUNDE LAUBE
L4
L4
L4
RUNTER
RUNTER
1 FELD = 1,50 M
Balkon


RUNTER
L10
L9
L8
L6
L7
L5
L3
L1
L2
RAUF
RAUF
Erdgeschoss


RAUF
L12
L19
L20
L11
L18
L13
L15
L16
L17
L14
N
W
O
S
Keller

sind gegen den Effekt immun, dank der kulteigenen Alchemistin (siehe Bereich **L16**).

15 Minuten nach Einbruch der Abenddämmerung: Vaddrigan tritt hinter die Bühne und wirkt *Ängste wahrnehmen*[ABR VIII]. Wenn er wieder zurückkehrt, mustert er die Menge, um mögliche Ziele für die nächste Phase der Zeremonie herauszupicken. Um ihre Willenswürfe weiter zu reduzieren, setzt er seinen Hypnotisierenden Blick ein; mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% wählt er einen SC aus. Dann hält Vaddrigan eine kurze Ansprache über die Werte des Kultes als Gemeinschaft oder ein ähnliches Thema. Die Kultmitglieder im Publikum scheinen an seinen Lippen zu hängen, auch wenn seine Botschaft niemals politisch oder kontrovers ist.

30 Minuten nach Einbruch der Abenddämmerung: Ein Aasimar-Kultanhänger im Keller positioniert Prinz Carrius unter der Falltür in Bereich **L18** und öffnet diese, wobei der Spiegel in die Höhe fährt, welcher den Prinzen widerspiegelt. Im goldenen Nebel ist der Spiegel kaum zu erkennen. Im Publikumsraum und vom Balkon aus scheint es, als würde das Zwielichtkind durch die Bühne hinaufschweben und dann über der Bühne schweben. Prinz Carrius ist ein junger Mann mit leerem Blick und in eine goldene Robe mit Kreismotiven gekleidet. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 kann ein SC erkennen, dass der Prinz sich nicht wirklich auf der Bühne befindet.

Nachdem der Prinz sich erhoben hat, deutet Vaddrigan auf seine Ziele im Publikum. Prinz Carrius identifiziert ihre „geheimen Sorgen" oder „inneren Gedanken" und versichert, dass ihre Wünsche schon bald erfüllt werden. (Vaddrigan könnte z.B. sagen: „Auferstandener Prinz, hier ist ein Bäcker, dessen Nachbarn ihm Geld schulden", worauf die Antwort kommt „Er wird zurückerhalten, was man ihm schuldet, und dies vielfach, so wie der Teig aufgeht".) Solches Vorgehen ist ein Trick, den Betrüger und falsche Medien häufig nutzen; ein SC kann dies mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 15 erkennen.

Sollte ein ausgewähltes Ziel unter einem Zustand leiden, den Vaddrigan mit seiner Fähigkeit Heilende Berührung behandeln kann (hauptsächlich Erschüttert oder Kränkelnd), so bittet er die Person auf die Bühne und fasst sie an den Schultern, während das Abbild des Prinzen dramatische, aber bedeutungslose Gesten über dem Ziel ausführt. Vaddrigan nutzt derweil lautlos seine Heilende Berührung, um den Zustand zu heilen, so dass es dem Prinzen zugeschrieben wird.

Während dieses Teils der Zeremonie erscheint Xan auf dem in Schatten gehüllten Balkon mittels *Mächtiges Teleportieren* und beobachtet Vaddrigan und den Prinzen. Die SC können konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen seinen Wurf für Heimlichkeit ablegen, um ihn zu entdecken.

40 Minuten nach Einbruch der Abenddämmerung: Der Spiegel wird abgesenkt und der Prinz „schwebt abwärts". Die Aasimare schließen die Falltür. Vaddrigan bittet jene im Publikum, welche bereits früher eine Prophezeiung des Prinzen erhalten haben, aufzustehen und die Macht des Zwielichtkindes zu bezeugen. Egal ob aus eifrigem Glauben oder reinem Zufall, es gibt stets wenigstens ein paar frühere Ziele, die bestätigen, dass es in ihrem Leben eine Verbesserung gegeben hätte, und dies dem auf wundersame Weise auferstandenen Prinzen zuschreiben.

50 Minuten nach Einbruch der Abenddämmerung: Die Aasimar-Kultführer singen mit den Anwesenden einige Hymnen, die hauptsächlich dem Abadarglauben entnommen wurden. Vaddrigan verlässt unter heftigem Applaus zwischendurch die Bühne. Die Zeremonie endet, die Wachen schließen die Ausgänge auf und die Kultmitglieder werden gebeten, auszuziehen und das Wort des Kultes zu verbreiten. Die Kultführer ziehen sich hinter die Bühne zurück. Manche Kultanhänger hinterlassen beim Gehen Geschenke in Form von hochwertiger Nahrung, Geld oder anderen Gegenständen auf der Bühne. Da sie immer noch noch unter dem euphorischen Effekt des goldenen Nebels stehen, unterhalten sie sich beim Verlassen relativ fröhlich miteinander.

Eine Stunde nach Einbruch der Abenddämmerung: Die Kultwächter führen alle noch verweilenden Mitglieder hinaus und verschließen die Türen bis zur nächsten Zeremonie.

L1. Westeingang (HG 10)

Ein stabiler Eingang aus Ziegeln führt in eine kleine, 3 m breite Passage, die ins Theater führt. Die Ziegel tragen blatt- und zweigförmige Ornamente, sind zudem aber von Efeu überwuchert.

Dies ist einer der beiden Eingänge der Runden Laube (der andere ist Bereich **L2**, während der frühere Bühneneingang nach Bereich **L6** zugemauert wurde). An jedem Ende dieser Eingangspassage befindet sich eine Doppeltür. Es handelt sich um Starke Holztüren mit Guten Schlössern (Gegenstand zerschmettern SG 23, Mechanismus ausschalten SG 30). Für eine Stunde vor und 10 Minuten nach der allabendlichen Zeremonie in der Runden Laube sind diese Türen unverschlossen, wenn auch bewacht. Zu allen anderen Zeiten sind sie verschlossen.

Kreaturen: Zwei wachsame zwergische Wächter stehen in diesem Durchgang, während die Türen unverschlossen sind. Dabei sind sie kommenden und gehenden Besuchern nahe genug, um sie zu berühren. Diese Mönche tragen keine Rüstungen, dafür aber die Kleidung des Kultes – himmelblaue Schädelkappen, Schleier und lange Tuniken mit überlappenden Kreisen. Sie werden von Vaddrigan Pol gut bezahlt, gehören dem Kult aber nicht an und interessieren sich auch nicht wirklich für seine Aktivitäten – sie machen einfach ihre Arbeit. Sie sind kurz angebunden, aber höflich, winken die Teilnehmer der Zeremonien zu Beginn durch und räumen am Ende wieder den Theatersaal. Sie haben Anweisung, Fremde einzulassen, insbesondere wenn diese wohlhabend wirken. Allerdings weisen sie jeden ab, der sichtbare Waffen trägt, und erklären, dass Waffen bei einem friedlichen Gottesdienst nichts zu suchen hätten (ein SC kann einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen die Würfe der Wächter für Wahrnehmung ablegen, um eine Leichte Waffe ins Theater zu schmuggeln).

Zu anderen Zeiten könnten diese Wächter sich anderswo im Gebäude aufhalten. Während der Zeremonien stehen sie diskret in Bereich **L3** auf und neben den Stufen der westlichen, nach Bereich **L6** führenden Treppe. Anstelle der Zeremonie beobachten sie das Publikum und halten sich bereit, Unruhestifter aufzuhalten. Ansonsten wachen sie in Bereich **L6** oder schlafen in Bereich **L8**; hierbei wechseln sie sich mit dem anderen Paar Wachen ab.

KULTWÄCHTER (2) **HG 8**

EP je 4.800

Zwergischer Mönch 9

RN Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 GE, +2 Mönch, +1 Rüstung, +4 WE)

TP je 98 (9W8+54)

REF +7, **WIL** +12, **ZÄH** +10; +2 gegen Gift, Verzauberungen, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten

Immunitäten Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbessertes Entrinnen, Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +9/+4 (1W10+2) oder Schlaghagel +10/+10/+5/+5 (1W10+2)

Beondere Angriffe Betäubender Schlag (10/Tag, SG 18), Hass, Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Während die Wächter an den Türen wachen, betreiben sie keine besonderen Vorbereitungen; sollten sie mit Problemen rechnen, trinken sie ihre *Tränke: Bärenstärke* (dies ist nicht in den Spielwerten enthalten).

Im Kampf Sollten diese Wächter jemanden dabei ertappen, dass er sich einschleichen oder einen Kampf beginnen will, versuchen sie, Störenfriede mit Betäubendem Schlag und Schlaghagel außer Gefecht zu setzen. Sie könnten außer Gefecht gesetzte Unruhestifter mehrere Tage in Bereich **L10** einsperren, um sie zu befragen. Falls die Wächter auf ernsthaften Widerstand stoßen, versuchen sie, Gegner in die Zange zu nehmen und nutzen Verbessertes Zu-Fall-bringen und Brutal nachtreten, um zu töten, statt sie nur kampfunfähig zu machen.

Moral Wird ein Wächter unter 20 TP reduziert, entscheidet er, dass dies das Geld nicht wert ist, und flieht.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 12, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 6

GAB +6; **KMB** +11 (+13 Entwaffnen, +13 Zu-Fall-bringen); **KMV** 26 (32 gegen Zu-Fall-bringen, 30 gegen Ansturm, 28 gegen Entwaffnen)

Talente Abhärtung, Betäubender Schlag, Brutal nachtreten[ABR II], Eiserner Wille, Kampfreflexe, Mantisstil[ABR II], Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +30), Einschüchtern +7, Heilkunde +7, Motiv erkennen +16, Schätzen +0 (nichtmagische Edelsteine oder Metalle +2), Wahrnehmung +16 (ungewöhnliche Steinarbeiten bemerken +18); **Volksmodifikatoren** Schätzen zum Bewerten nichtmagischer Edelsteine oder Metalle +2, Wahrnehmung zum Bemerken ungewöhnlicher Steinarbeiten +2

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Hochsprung, *Ki*-Vorrat (8 Punkte, Kaltes Eisen, Magisch, Silber), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz verlangsamen 12 m, Unversehrtheit des Körpers (9 TP)

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke* (2x), *Trank: Energien widerstehen (Elektrizität)*, *Trank: Rindenhaut +2* (2x), *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Rüstungsarmschienen +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, *Schutzring +1*, Kulttunika, Schlüssel für die Bereiche **L1** und **L2**, 50 GM

Entwicklung: Diese Wachen sollen zwar zusammen mit den beiden in Bereich **L2** für Sicherheit sorgen, jedoch gehört das andere Paar einer etwas anderen Klostertradition an und besteht zwischen ihnen eine angespannte Rivalität. Daher werden sie ihre Kollegen in Bereich **L2** nur dann zur Unterstützung herbeirufen, falls sie ernsthaft unterlegen sind. In diesem Fall kommt eine der Wachen aus Bereich **L2** herüber, während die andere die Stellung dort hält.

L2. Osteingang (HG 10)

Dieser Eingang entspricht Bereich **L1** und ist auf dieselbe Weise entweder verschlossen oder bewacht.

Kreaturen: Zwei weitere Kultwächter stehen in diesem Durchgang, während die Türen nicht verschlossen sind (wie die Wächter in Bereich **L1**). Während einer Zeremonie stehen sie neben der östlichen Treppe in Bereich **L3** und versperren den Zugang nach Bereich **L6**. Zu anderen Zeiten marschieren sie entweder in Bereich **L6** auf und ab oder schlafen in Bereich **L8**.

KULTWÄCHTER (2) **HG 8**

EP je 4.800

Standfeste Verteidiger (*NKO*, S. 136)

TP je 93

Ausrüstung Neben der aufgeführten Ausrüstung trägt jeder die Kleidung des Kultes und hat einen Schlüssel zu den Türen in den Bereichen **L1** und **L2**.

Entwicklung: Wie bei Bereich **L1** erwähnt, besteht zwischen diesen Wächtern und ihren Kollegen Rivalität, so dass sie nur um Hilfe rufen, wenn ihnen die Dinge über den Kopf wachsen. In diesem Fall kommt nur eine Wache aus Bereich **L1** hinüber, während die andere die Stellung hält.

L3. Auditorium

Die Deckenhöhe dieses runden Auditoriums beträgt luftige 12 m, allerdings liegen die ruhmreichen Tage des Theaters schon viele Jahrzehnte zurück. Mehrere Reihen Bänke sind im Halbkreis um die Bühne angeordnet mit vier Gängen dazwischen. Die zwischen den Bänken von den Eingängen zur Bühne hin verlaufenden Gänge sind mit neuen Teppichen ausgelegt – quasi der allererste Schritt für die dringend nötigen, anstehenden Renovierungen.

In 6 m Höhe gibt es über diesen Bänken drei große Balkone, die aber derart vernachlässigt wurden, dass an einigen Stellen Löcher im Boden klaffen. Zwei Treppen im hinteren Bereich des Auditoriums führen zu den Balkonen hinauf, sind aber jeweils mit einem dicken Seil abgesperrt, an dem ein Schild hängt: „Kein Durchgang – zu eurer eigenen Sicherheit".

Die runde Bühne ragt in die Mitte dieses Auditoriums hinein, zu ihren Seiten befinden sich zwei kurze Treppen, die anscheinend hinter die Bühne führen.

Ein undurchsichtiger, grüner Vorgang trennt den hinteren Bereich der Bühne vom Rest des Auditoriums.

Hier nehmen die gewöhnlichen Mitglieder des Kultes an Zeremonien teil. Die abgesperrten Treppen führen nach Bereich **L4** hinauf, die Treppchen neben der Bühne führen nach Bereich **L6**.

Während einer Zeremonie belegen etwa 40 Kultmitglieder die Bänke. Es sind einfache Leute auf der Suche nach verständlichen Antworten auf komplexe Probleme, welche allesamt dank Vaddrigans Darbietungskünsten überzeugt wurden, dass sie diese hier finden. Sie sind ernsthafte Gläubige und gehen eifrig auf Besucher ein, die mehr wissen wollen. Auch wenn sie dem Kult treu sind, sind sie keine Kämpfer – sollte jemand ihnen gegenüber die Lehren des Kultes offen in Frage stellen oder Drohungen aussprechen, ziehen sie es vor, beleidigt vor sich hin zu starren. Solltest du Spielwerte benötigen, so greife in gleichem Maße auf Juwelierslehrlinge (*NKO*, S. 260) und Ladenbesitzer (*SLHB*, S. 270) zurück. Keiner der Teilnehmer verfügt über größere Geldmengen, da Vaddrigan die Gläubigen schon längst überzeugt hat, ihre Mittel zur Unterstützung des Kultes zu spenden.

L4. Verfallener Balkon

Drei Balkone ragen über die 6 m tiefer stehenden Bänke des Auditoriums hinaus. Sie sind mittels schmaler Stege verbunden und können über zwei Treppen an der Südwand erreicht werden. Die Balkone sind in einem furchtbaren Zustand – die Bodenbretter sind verrottet und die Sitze fallen auseinander oder liegen bereits über den Boden verstreut.

Da Vaddrigan keinen Einsturz riskieren wollte, hat er die Balkone abgesperrt und geht davon aus, dass niemand sie nutzt. Die Kultmitglieder halten sich an das Verbot, dennoch ist der mittlere Balkon zuweilen besetzt – mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 25 kann ein SC im Staub mehrere Stiefelabdrücke entdecken, welche plötzlich beginnen und wieder enden. Die Spuren wurden vom Seelenbegleiter Xan hinterlassen, der mittels *Mächtiges Teleportieren* kommt und geht.

Gefahr: Die Bodenbretter des Balkons sind instabil und verrottet, so dass man riskiert einzubrechen. Eine Kreatur, die sich schneller als mit halber Bewegungsrate über die Dielen bewegt oder auf einen Balkon springt, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, bricht man teilweise durch den Boden und erleidet aufgrund von Holzsplittern und Verletzungen des Fußes und Unterschenkels 1W8 Punkte Stich- und Wuchtschaden. Bis die verletzte Kreatur von einem *Wunden heilen*-Zauber profitiert, wird zudem für die nächsten 24 Stunden ihre Bewegungsrate halbiert; alternativ kann ein anderer Charakter diesen Malus entfernen, so er 10 Minuten aufwendet, um die Verletzungen zu behandeln, und einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 ablegt. Sollte der Reflexwurf eine Natürliche 1 ergeben, so bricht der fragliche Charakter ganz durch den Boden; in diesem Fall erleidet er die Beinverletzung nicht, sondern 2W6 Punkte Sturzschaden.

Entwicklung: Während der öffentlichen Zeremonien lauert der Seelenbegleiter Xan auf einem der verfallenen Balkone in seiner menschlichen Tarnung, wobei er seine rote, lederne Vogelmaske trägt. Er nutzt seine Zauberähnliche Fähigkeit *Wahrer Blick* und hält sich in den Schatten (dank seines Modifikators von +17 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit entdecken ihn auch die scharfäugigen Wächter nahe der Bühne nicht). Sollte Xan bemerken, dass sich auch die SC auf einem Balkon aufhalten, nähert er sich ihnen mit sichtbar präsentierten Händen, um sich kurz flüsternd mit ihnen zu unterhalten. Xan möchte, dass die SC einen Weg hinter die Bühne finden, da das Herz des Kultes eine „Abscheulichkeit" sei. Er deutet auf die hinter die Bühne führenden Treppchen und die Falltür, erklärt aber zugleich, dass er glaube, dass die Falltür schwer bewacht und wahrscheinlich mit einer Falle gesichert sei, so dass der Bereich hinter der Bühne wohl die beste Option für eine Infiltration sei. Wie in Bereich **G** beschrieben, drängt Xan die SC zu diesen Ermittlungen, damit er mehr über die Verteidigungsmaßnahmen des Kultes in Erfahrung bringen kann. Er ist nicht daran interessiert, sich mit den SC zusammenzutun, und wischt entsprechende Vorschläge mit einer Handbewegung fort. Falls die SC kategorisch ablehnen, den Kult auf Xan hinweisen oder versuchen, ihn festzuhalten oder anzugreifen, flieht er mittels schneller *Unsichtbarkeit* oder *Mächtigem Teleportieren*; er bleibt nicht, um mit den SC zu kämpfen. Sofern nötig, findest du seine Spielwerte in der NSC-Galerie.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

L5. Bühne (HG 10)

Diese große, runde Holzbühne durchmisst 6 m und ragt in den Zuschauerbereich hinein, so dass man von mehreren Seiten einen guten Blick auf die Bühne hat. Ein schwerer grüner Vorhang dient als Hintergrundkulisse und verbirgt beinahe zwei hinter die Bühne führende Durchgänge. Der hintere Teil der Bühne enthält eine offensichtliche, 3 m x 3 m messende Falltür.

Die hohe, stabile Trennwand hinter der Bühne wurde früher dafür genutzt, Bühnenbilder zu präsentieren. Nun hängt vor ihr ein zerlumpter grüner Vorhang, welcher die Zugänge hinter die Bühne (Bereich **L6**) teilweise verbirgt. Auf dieser Bühne leiten Vaddrigan und seine Kultführer die Zeremonien. Für das Publikum nicht sichtbar wurden mehrere komplexe Muster aus Kreisen und Diagrammen mit seltsam dunkler Farbe auf die Bühne gemalt – mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Arkanes) kann ein SC diese Farbe als auf Silber basierende Tinte identifizieren, die oft zum Zeichnen von magischen Kreisen für Zauber und Rituale genutzt wird. Das vorliegende Muster ist aber einzigartig. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde kann man im Anschluss bestimmen, dass es sich um einen stark modifizierten Beschwörungskreis zu handeln scheint, mit dem etwas anderes als ein Externar ins Zentrum des Kreises gerufen werden soll.

Die schwere Falltür ist außerhalb der Zeremonien verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30 oder Stärkewurf gegen SG 28 zum Aufbrechen). Hinzu kommt eine Falle (siehe unten).

Am Bühnenrand befinden sich mehrere, diskret angebrachte Sprühköpfe, mit denen während Zeremonien besondere Effekte erzeugt werden – hauptsächlich ein goldener Nebel, welcher allem eine übernatürliche Atmosphäre verleihen und den Spiegel verbergen soll, mit dem der Eindruck erweckt wird, Carrius würde über der Bühne schweben. Der Nebel stört nicht die Sicht, enthält aber ein mildes Halluzinogen, welches jene euphorisch und beeinflussbar macht, die es einatmen (siehe Seite 157).

Falle: Die Falltür in der Mitte der Bühne ist nicht nur verschlossen, sondern auch mit einer Falle gesichert. Mehrere verborgene kleine Düsen rund um die Falltür sprühen Albtraumdämpfe in die Luft, falls sich jemand an der Falltür zu schaffen macht, ohne zuerst das versteckte Schloss zu öffnen. Das Schloss befindet sich an der Unterseite der Falltür, um es von oben zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 statt der normalen 25 nötig. Wird das Gas freigesetzt, ist in Bereich **L18** ein lautes Pfeifen zu hören, das alle Kreaturen dort alarmiert, dass Eindringlinge am Werk sind.

GASFALLE **HG 10**

EP 9.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparatur; **Umgehen** Verstecktes Schloss (Wahrnehmung SG 35 zum Finden und Mechanismus ausschalten SG 30 zum Öffnen)

Effekt Giftgas (Albtraumgas); verfehlt niemals; mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **L5**); alarmiert alle Kreaturen in Bereich **L18**

L6. Hinter der Bühne

Hinter der Bühne liegt ein 3 m breiter und 21 m langer Gang. In der Ziegelwand sind Flaschenzüge verankert, an denen zerfranste Vorhänge und verblasste Bühnenbilder hängen. Die Ganghöhe ist schwindelerregend – in 6 m Höhe befinden sich Laufstege und Tragbalken und noch einmal 4,50 m höher dasselbe, nur in der Dunkelheit kaum zu erkennen. Mehrere Holztüren gehen nach Norden und Osten ab, jede trägt eine Plakette, allerdings sind alle zu angelaufen, so dass die Schrift nicht mehr lesbar ist. Vier Öffnungen in der Südwand sind mit einem zerlumpten grünen Samtvorhang verhüllt, der von den Tragbalken bis zum Boden reicht. Im Westen führt eine Steintreppe nach unten und macht an einer Ziegelmauer eine Biegung. Nahe der obersten Stufen befindet sich eine breite, aber zugemauerte Türöffnung.

Dieser Bereich hinter der Bühne ist den gewöhnlichen Kultanhängern verschlossen. Nur die Kultwächter, Kultführer und andere hochrangige Mitglieder oder Gäste des Kultes des Zwielichtkindes dürften diesen Bereich betreten, daher ist jeder andere, der hier angetroffen wird, automatisch verdächtig.

Vier der Türen führen in die Umkleideräume des Theaters, die nun zum Teil als Schlafräume für die Kultwächter und Kultführer dienen. Hinter der östlichsten und der westlichsten Lücke in der Südwand führt jeweils ein Treppchen in den Zuschauerbereich (Bereich **L3**), während die beiden anderen Öffnungen auf die Bühne (Bereich **L5**) führen – der Vorhang blockiert die Sicht, behindert aber nicht die Fortbewegung.

Die zugemauerte Tür im Westen führte früher ins Freie, allerdings ließ Vaddrigan sie mittels *Stein formen* versiegeln, damit niemand leicht in diesen Bereich gelangen kann. Die steile Treppe führt in den Kellerkorridor (Bereich **L11**).

Nahe der obersten Treppenstufen befindet sich eine Reihe Hebel und Griffe, an denen früher Seile befestigt waren, die zu den Laufstegen und Tragbalken führten. Die Seile wie auch die Leitern zu den Laufstegen sind schon lange fort. Daher nutzt auch kein Kultmitglied jemals die Laufstege – genaugenommen hat man ihre Existenz oben in der Dunkelheit längst vergessen, so dass sie sich gut als Versteck für die SC eignen würden. Sollten die SC die Laufstege untersuchen, stoßen sie auf Stiefelabdrücke, die urplötzlich beginnen und ebenso unvermittelt wieder enden, ohne Hinweise zu enthalten, wie die fragliche Person auf den Steg gelangt ist. – Diese Spuren gehören dem Seelenbegleiter Xan, welcher die Kultanhänger hinter der Bühne ausgespäht hat.

Wird keine Zeremonie abgehalten und sind die Türen in den Bereichen **L1** und **L2** verschlossen, patrouillieren zwei zwergische Mönche diesen Bereich. Es handelt sich entweder um das Paar aus Bereich **L1** oder jenes aus Bereich **L2**; das andere Paar ruht sich in Bereich **L8** aus.

L7. Unterkunft der Kultführer (HG 10)

Dieser große Lagerraum wird gegenwärtig als Unterkunft genutzt, in der mehrere große und bequem wirkende Betten aufgestellt wurden. Mit blauer und gelber Farbe wurden Spiralen und überlappende Kreise unterschiedlicher Größe an die Wände gemalt. Die einzige Tür führt nach Südwesten hinaus.

Wenn sie keine Zeremonien durchführen oder Vadrigan Pol im Keller des Theaters assistieren, schlafen die höchstrangigen Mitglieder des Kultes des Zwielichtkindes in diesem Raum. Da alle Kultführer Aasimare sind, die im Dunkeln sehen können und sie diesen Raum nur zum Schlafen nutzen, sind die Kohlebecken erloschen und ist der Raum dunkel.

Kreaturen: Gegenwärtig ruhen sich in diesem Raum vier Aasimar-Kultanhänger aus, während die anderen vier anderweitig unterwegs sind (einer ist in Bereich **L13**, zwei befinden sich in Bereich **L18** und der letzte geht verkleidet in Yanmass Geschäften nach). Sie greifen Eindringlinge sofort an. Sollten die Kultführer nicht wissen, dass Eindringlinge hinter der Bühne sind, sind sie die ersten 1W4 Runden noch hundemüde und werden behandelt, als besäßen sie den Zustand Kränkelnd.

KULTFÜHRER (4) **HG 6**

EP je 2.400

Aasimar[MHB]-Hexenmeister 7
NB Mittelgroßer Externar (Einheimischer)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP je 41 (7W6+14)
REF +7, **WIL** +6, **ZÄH** +4
Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5, Säure 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Schicksalsbestimmt (+2)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Sichel +3 (1W6)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W8/19–20)
Zauberähnliche Aasimar-Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)
2/Tag — *Gleißendes Licht*, *Tageslicht*
Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)
7/Tag — Berührung des Schicksals (+3)
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +11)
3. (5/Tag) — *Abscheu*[ABR] (SG 18), *Blitz* (SG 17), *Schutz vor Energien*
2. (7/Tag) — *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Geschenk fordern*[ABR VII] (SG 17), *Hauch des Schwachsinns*, *Verschwimmen*
1. (7/Tag) — *Alarm*, *Furcht auslösen* (SG 15), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 16), *Sprühende Farben* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Benommenheit* (SG 15), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magie entdecken*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*

Blutlinie Schicksalhafte Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Kultführer wirken jeden Tag *Magierrüstung*. Sollte ein Kultführer mit Kampfhandlungen rechnen, wirkt er *Schutz vor Energien* gegen jene Energieart, mit der er am ehesten rechnet (meistens Feuer).
Im Kampf Kultführer ziehen es vor, Gegner mittels *Person bezaubern* zu ihren Dienern zu machen. Mächtige Gegner dagegen schalten sie lieber mittels *Blitz*, *Gleißendem Licht* und *Magischem Geschoss* aus. Sie hassen den Nahkampf und wirken *Abscheu* auf Kämpfer, damit sie Abstand halten, oder trinken einen *Trank: Unsichtbarkeit*, um sich fortzuschleichen und besser zu positionieren.
Moral Kultführer kämpfen bis zum Tod.
Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* besitzt ein Kultführer die folgenden Spielwerte: **RK** 12, auf dem Falschen Fuß 10

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 18
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Blitzschnelle Reflexe, Himmlisches Strahlen[ABR III], Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Bluffen +14, Diplomatie +6, Einschüchtern +14, Magischen Gegenstand benutzen +10, Verkleiden +14, Wahrnehmung +3, Zauberkunde +7; **Volksmodifikatoren** Diplomatie +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Geheimnise des Blutes (erhält Glücksbonus auf Rettungswürfe, wenn er Zauber der Reichweite Persönlich wirkt)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Sichel, *Resistenzumhang +1*, Kulttunika, Spiegel, Ritualglocke[ABR VII]

Entwicklung: Neben den Tuniken, welche die Bewohner dieses Raumes tragen, liegen säuberlich gefaltet unter einem der Betten vier weitere samt acht blauen Schädelkappen mit Schleiern. Diese Kultkleidung könnte nützlich sein, um sich am Wächter in Bereich **L11** vorbeizuschleichen oder die Bewohner der Bereiche **L13** oder **L16** auszutricksen.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

L8. Wächerunterkünfte

Bei diesem Raum hat es sich früher einmal um zwei separate Umkleideräume gehandelt, allerdings wurde die Trennwand vor langer Zeit niedergerissen, um einen größeren Raum mit zwei Zugängen zu schaffen. Nun stehen hier zwei Doppelstockbetten für die vier zwergischen Wächter (siehe Bereiche **L1** und **L2**). Da die beiden Zweiergruppen sich nicht sonderlich verstehen, wurde ein dicker Vorhang durch den Raum gespannt, um ihn in zwei Hälften zu teilen.

Außerhalb der Zeremonien ist eine Raumhälfte mit zwei ausruhenden Kultwächtern belegt. Sollten sie Eindringlinge in ihrem Raum bemerken, greifen sie sofort an.

L9. Belegter Umkleideraum (HG 8)

In diesem Umkleideraum stehen nur ein Schminktisch und ein Holzstuhl. Auf dem Tisch stehen ein großer, von hell brennenden Kerzen umringter Spiegel und ein vollgestopfter Nähkorb, aus dem Nadeln und Fäden vieler Art und Farbe quellen. Der einzige Ausgang ist eine Tür in der Ostwand.

Der Kult hatte keine unmittelbare Verwendung für diesen Raum, daher lässt Vaddrigan ihn von seinem gegenwärtigen Bewohner nutzen. Zum Glück für die Kultmitglieder wollte die Kreatur den Raum seitdem nicht mehr verlassen, sondern hat lediglich um den Nähkorb gebeten, der nun auf dem Tisch steht.

Kreaturen: Auf dem Stuhl vor dem Schminktisch sitzt ein spindeldürrer Bewohner von Leng und nutzt Nadel und Faden, um langsam seinen Turban an seinem Kopf und den Schleier an seinem Gesicht festzunähen. Diese Kreatur hat Vaddrigan beachtliche Mittel zur Verfügung gestellt gegen drei noch zu nennende Gefallen und einen Dolch, welchen der Kreis der Makellosen zur Verfügung gestellt hat. Gegenwärtig schlägt er in der Runden Laube die Zeit tot, bis seine unergründlichen Meister in Leng ihm mitteilen, was er wann einfordern soll. Aufgrund seiner unnatürlichen Ruhe nennen die Kultmitglieder ihn den Sanftmütigen.

Der Sanftmütige ist nicht daran interessiert, Kultanhänger im Kampf zu unterstützen. Ihm ist aber klar, dass er wohl seine Gefallen kaum einfordern kann, sollte Vaddrigan besiegt werden. Daher versucht er die SC dazu zu überreden, die Runde Laube zu verlassen; sollte ihm dies misslingen, greift er jeden SC mit Tötungsabsicht an, der seinen Raum betritt.

Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, betrachtet der Sanftmütige sie im Spiegel und sagt träge mit fremdartigem Akzent: „Ihr gehört nicht dem Kult an. Daher habe ich ein Angebot für euch, so ihr willens seid, euch wie zivilisierte Wesen zu unterhalten.“ Dabei näht er langsam weiter. Der Sanftmütige bietet den SC einen makellosen Rubin von der Größe eines Hühnereis an, so sie sich bereiterklären, die Runde Laube zu verlassen. Er zeigt den Rubin den SC sogar und holt ihn dazu geschickt aus dem Nähkorb. Dieses Angebot ist aber ein Trick – er scheint zwar selbst bei umfassender Betrachtung 10.000 GM wert zu sein, ist aber verflucht. Sobald er aus der Runden Laube gebracht wird, funktioniert er wie ein *Laststein*. Alle potentiellen Käufer außerhalb des Gebäudes spüren, dass der Rubin unnatürlich ist, und weigern sich, ihn zu erwerben oder einzutauschen.

Sollten die SC nicht an einer Unterhaltung interessiert sein, durchtrennt der Sanftmütige den aktuell genutzten Faden mit seinem Fingernagel und greift an. Da er weiß, dass er auf der Materiellen Ebene nicht wirklich getötet werden kann, kämpft er bis zum Tod.

DER SANFTMÜTIGE **HG 8**
EP 4.800
Bewohner von Leng (*MHB II*, S. 38)
TP 95

Schätze: Der Rubin des Bewohners von Leng verliert seinen Glanz, sollte der Externar getötet werden. Auf dem Tisch verbleibt aber ein kleines, samtausgelegtes Kästchen mit einem schmalen, juwelenbesetzten Dolch. Dies ist der *Dolch des Prinzen* (siehe Artikel Relikte), eine von Großfürst Penticus IV. in Auftrag gegebene Waffe, welche seinen Sohn schützen sollte, nachdem er mysteriösen Externaren seinen Erstgeborenen verkauft hatte, um an die Krone von Taldor zu gelangen. Am Ende rettete die Klinge den jungen Penticus V. nicht, indem sie das Blut seiner Feinde vergoss, vielmehr tötete er sich damit lieber selbst, statt nach Leng gesogen zu werden. So verweigerte er sich den rätselhaften Geschäftspartnern seines Vaters und machte seinem jüngeren Bruder den Weg frei. Tralian V. bestieg den Thron und setzte die Vierte Explorationsarmee in Marsch. Die Bewohner von Leng begehren seitdem dieses Relikt.

L10. Umgewidmeter Umkleideraum

Die Tür zu Bereich **L6** wurde erst kürzlich auf der Gangseite mit einem stabilen Riegel ausgestattet, der gegenwärtig aber nicht vorliegt. Dieser Umkleideraum entspricht **L9**, ist allerdings unbelegt und die Kerzen um den Spiegel herum wurden seit Jahren nicht mehr entzündet. Die Kultmitglieder nutzen diesen Raum zur Verwahrung von Gefangenen, die sie gerade nicht nach Bereich **L14** bringen können, weil der Raum bereits belegt ist oder die Person zu viel von den Vorgängen im Theater sehen würde. Sollten die SC bereits von den Kultwächtern verwarnt worden sein und dann erneut auffällig bzw. im Gebäude erwischt werden, werden sie zur Befragung hierhergebracht (ihre Ausrüstung lagert dann in Bereich **L8**).

Sollten die SC Agenten verloren haben, welche den Kult infiltrieren sollten, so können sie hier angetroffen werden.

L11. Kellerkorridor (HG 10)

Dieser Gang verbindet die Räume des Kellers der Runden Laube. Die Wände bestehen aus Mauerwerk und sind in unterschiedlichen, verblassten Grüntönen gefliest.

Kreaturen: Ein Lehmgolem patrouilliert diesen Korridor rund um die Uhr. Vaddrigan hat ihn als loyalen Wächter erbauen lassen. Der Golem ähnelt einem gedrungenen Humanoiden mit stumpfen Merkmalen. Er ignoriert jede Kreatur, welche die Kleidung des Kultes (Schädelkappe, Schleier und Tunika) trägt, und tritt mit einer Verbeugung zur Seite, um solche Kreaturen durchzulassen. Der Golem greift augenblicklich jeden an, der keine Kultkleidung trägt. Wird er von jemandem in Kultkleidung angegriffen, wehrt er sich, außer Vaddrigan befiehlt ihm etwas anderes. Der Golem kämpft bis zur Zerstörung und verfolgt Fliehende.

LEHMGOLEM **HG 10**
EP 9.600
TP 101 (*MHB*, S. 135)

L12. Kulissenlager

An den Wänden dieses unbeleuchteten, beengten Raumes stehen Regale. Er ist mit Bauholz, Farbeimern, zusammengerollten Teppichen, Wandbehängen und anderen Materialien vollgestopft, die für Kulissen und Requisiten verwendet werden können.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 ie Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 ie Hochgras-Karawanserei
Teil 4 nde Laube
ISC
gion
besc. eibungen
Be iarium

Als die Runde Laube noch ein aktives Theater war, wurden die Requisiten für die jeweils aktuellen Aufführungen hinter der Bühne gelagert, während unbenutzte Materialien hier verwahrt wurden. Diese Requisiten sind alt und nutzlos – das Holz ist verrottet, die Farbe ausgetrocknet und die zusammengerollten Stoffe sind mottenzerfressen. Vaddrigan hat sich einmal hier umgesehen nach nützlichen Dingen, aber nichts von Wert gefunden. Entsprechend betreten die Kultanhänger diesen Raum nur selten, so dass er sich gut als Versteck eignet.

L13. Kerkermeisterraum (HG 8)

In diesem rechteckigen Raum riecht es muffig und unangenehm. Ein tiefzerkratzter Holztisch steht mit einigen Holzstühlen in der nordwestlichen Ecke. In der südöstlichen Ecke liegen mehrere Schichten Heu zu einer Art Nest zusammengeschoben. An der Holztür in der Ostwand hängt eine Zielscheibe. Eine weitere Holztür in der Südwand ist mit einem vergitterten Fensterchen und einem schweren Riegel ausgestattet.

Der Kult des Zwielichtkindes kümmert sich um renitente Mitglieder und übermäßig neugierige Eindringlinge in der Regel, indem diese umfassend verhört und dann in Bereich **L17** entsorgt werden. Manche müssen auch nur vorübergehend verschwinden. Da die Kultführer zu sehr mit ihren Alltagspflichen beschäftigt sind, um als Kerkerwächter zu fungieren, hat Vaddrigan hierzu eine Bande Werratten angeheuert. Diese Werratten hausen hier und werden gut dafür bezahlt, Gefangene in Bereich **L14** zu füttern und dafür zu sorgen, dass kein Gefangener entkommt. Die Tür ist nicht verschlossen und leicht zu öffnen, wenn der Riegel entfernt wurde. Durch das Fensterchen kann man in Bereich **L14** hineinblicken, wo sich eine mutlose Gefangene befindet.

Kreaturen: Vier angesteckte Werratten (Berta, Morbietta, Schastin und Veskina) wohnen in diesem Raum. Gegenwärtig verhandelt eine Kultführerin namens Triellas mit den Werratten – diese sollen in der Stadt falsche Informationen verbreiten, wollen für die zusätzlichen Dienstleistungen aber auch zusätzlich bezahlt werden. Die Werratten konnten die Kultführerin dazu bringen, den Bonus im Rahmen eines Würfelspiels zu bestimmen, allerdings währt das Spiel schon recht lange – beide Seiten betrügen nämlich, die Werratten auf herkömmliche Weise, Triellas dagegen greift auf *Person bezaubern* zurück (Berta und Schastin hat sie bereits unter Kontrolle). Da alle ins Spiel vertieft sind, nehmen sie Kampfgeräusche außerhalb des Raumes nicht wahr, doch sollten plötzlich Eindringlinge hereinkommen, arbeiten alle zusammen, um sie abzuwehren. Die Werratten kämpfen bis zum Tod, solange die Kultführerin lebt, doch sowie diese besiegt wurde, versucht jede Werratte, die unter 10 TP reduziert wird, nach Bereich **L16** zu fliehen, um Huddrigga dort zu warnen (sollte eine Flucht unmöglich sein, ergibt sie sich).

WERRATTEN (4) **HG 2**
EP je 600
TP je 20 (*MHB*, S. 175)
Ausrüstung Eine Werratte hat den Schlüssel zur Zelle in Bereich **L14**

KULTFÜHRER **HG 6**
EP 2.400
TP 41 (siehe Seite 163)

L14. Kerker

Dieser Raum ist durch eine Reihe von Eisenstangen geteilt, welche von der West- zur Ostwand verlaufen, dieses Gitter ist mit einer Zellentür mit Vorhängeschloss ausgestattet. Die Zelle ist ein widerwärtiger Anblick – auf dem Boden liegt fauliges Stroh und in der Ecke steht ein undichter Eimer, aus dem Fäkalien herausquellen. In der Holztür in der Nordwand befindet sich ein vergittertes Fensterchen.

Der Kult hat diesen Raum als Gefängnis eingerichtet und die in Bereich **L13** zu findenden Werratten als Kerkerwächter angeheuert. Die Werratten sind stinkfaul und wechseln nur selten das als Schlaflager gedachte Stroh. Den Toiletteneimer leeren sie noch seltener. Das Vorhängeschloss der Zellentür erfordert einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 zum Öffnen. Die Tür nach Bereich **L13** ist von der anderen Seite her verriegelt (Mechanismus ausschalten SG 30 zum Öffnen oder Stärkewurf gegen SG 23 zum Eintreten).

Diese Zelle hat aktuell eine einzelne Insassin: eine verängstigte und scheinbar unschuldige Frau namens **Cassaranda Florint** (NG Menschliche Bardin 3/Schurkin 3/Löwenklinge[AINT] 1 Mittleren Alters). Sie scheint eine rosawangige junge Frau von vielleicht zwanzig zu sein, ist in Wahrheit aber eine fähige Spionin Ende Dreißig. Auf der Durchreise durch Yanmass hörte sie bei der Erfüllung einer anderen Mission vom Kult des Zwielichtkindes und wollte Informationen für ihre Vorgesetzten an der Kithara-Akademie in Oppara sammeln. Dabei wurde sie vor einer Woche gefangen genommen und dann hier eingesperrt. Sie besteht darauf, nur ein wohl viel zu neugieriges Mädchen aus der Region zu sein, jedoch glaubt Vaddrigan ihr nicht. Aus Splittern im Stroh hat Florint im Laufe der letzten Woche primitive Dietriche gefertigt – sie könnte das Schloss ihrer Zelle öffnen, käme aber nicht an den diversen Wachen vorbei, daher wartet sie noch auf die richtige Gelegenheit zur Flucht.

Florint hält ihre Tarnung auch gegenüber den ihr unbekannten SC aufrecht und bettelt um ihre Freilassung. Sollten die SC sie aber davon überzeugen können, dass sie treue Diener Prinzessin Eutropias sind, gibt sie sich zu erkennen und erklärt den Grund ihrer Anwesenheit. Sie bietet an, ihr Wissen über den Kult mit den SC zu teilen, auch wenn diese wahrscheinlich mittlerweile mehr wissen als sie – du kannst diese Gelegenheit aber nutzen, um den SC noch fehlende Informationen zukommen zu lassen.

Egal ob die SC Florints wahre Identität erfahren, treffen sie sie wahrscheinlich im nächsten Kapitel des Abenteuerpfades wieder, wo sie ihnen dankbar und wohlwollend begegnet, sollten die SC sie befreit haben.

L15. Schlafraum

In diesem einfachen Schlafraum gibt es niedrige Schubladenschränke und Regale voller Referenzbücher, Schriftrollen und Flaschen mit alchemistischen Reagenzien.

Hier schläft die zwergische Alchemistin Huddrigga, wenn sie nicht in Bereich **L16** arbeitet (sie arbeitet die meiste Zeit). Die Lehr- und Referenzbücher sind stark abgenutzt und fallen bereits auseinander. Die Schriftrollen enthalten Notizen zu misslungenen Experimenten. Es sind zwar keine funktionierenden Formeln, Huddrigga kann sich aber auch nicht von ihnen trennen – sie könnten ja eines Tages doch noch nützlich sein. Die Reagenzienflaschen enthalten Reste von geringem Wert.

An der Tür in der Ostwand ist an der Rückseite eine große Glasflasche an einer Schnur befestigt. Wird die Tür hart zugeschlagen, zerbirst die Flasche und überzieht die Tür mit einer schmierigen, stinkenden Substanz. Diese Substanz interagiert chemisch mit Holz, um Schwarze Blobs abzuhalten, welche eine derart behandelte Tür nicht zu durchqueren versuchen.

Entwicklung: Huddrigga versteckt sich in diesem Raum, sollte sie in Bereich **L16** den Schwarzen Blob freigelassen haben (siehe dort).

Kreaturen: Huddrigga ist eine erfinderische zwergische Alchemistin und hochrangige Angehörige des Kultes des Zwielichtkindes. Als gebürtige Taldanerin ist sie angesichts des zurückgekehrten Prinzen Carrius von Ehrfurcht erfüllt. Zugleich weiß sie aber auch, dass Vaddrigans Auftreten eine Ansammlung von Darbietungskunst und Trickserei ist. Sie hilft ihm, indem sie halluzinogene Substanzen anfertigt, welche Besucher und gewöhnliche Kultanhänger beeinflussen sollen. Huddrigga ist eine beängstigend hässliche Zwergin, deren größte Kreation darin besteht, halluzinogenes Gas zu einer körperlosen Form kristallisiert zu haben (Huddrigga weiß nicht, dass sie ihrem Experiment eine ätherische Kreatur namens Belebter Traum beigefügt hat). Huddrigga nennt ihre Schöpfung Traumreißer und setzt die Kreatur als Assistenten, Leibwächter und Vertrauten ein. Traumreißer ist der Alchemistin gegenüber völlig loyal. Huddrigga und Traumreißer arbeiten hier an mehreren delikaten Experimenten zusammen und greifen sofort an, sollten sie gestört werden.

L16. Alchemielabor (HG 10)

In dieser breiten Steinkammer stehen mehrere niedrige Tische, Kisten mit Ausrüstung und Fässer mit seltsam riechenden Flüssigkeiten. Messbecher mit blubbernden Flüssigkeiten und durchsichtige Ballons mit vielfarbigen Gasen sind über die Tische verteilt. In der Nord-, West- und Ostwand gibt es Türen; neben der Ostwand ist eine große Metallplatte mit einem gegenwärtig nach unten weisenden Hebel in die Wand eingelassen.

Die mit Vaddrigan Pol verbündete zwergische Alchemistin Huddrigga nutzt diesen Raum für ihre Experimente mit halluzinogenen Gasen und anderen bewusstseinsverändernden Substanzen. Die Doppeltür im Norden führt in den Kellerkorridor (Bereich **L11**), die Westtür in Huddriggas Schlafraum (Bereich **L15**) und die Osttür zum Entsorgungsbecken (Bereich **L17**). Sollte der Hebel neben der Osttür nach oben gestellt werden, hebt sich im Laufe der nächsten 3 Runden der Boden in Bereich **L17**, wird er wieder nach unten ausgerichtet, sinkt der Boden mit derselben Geschwindigkeit ab. Sollte der Boden vollends hochgefahren sein, entkommt der Schwarze Blob in Bereich **L17** (siehe dort).

VESKINA

HUDDRIGGA **HG 7**
EP 3.200
Apothekerin (*WKO, S.* 63)
TP 72

TRAUMREISSER **HG 9**
EP 6.400
Verbesserter Belebter Traum (*MHB II*, S. 36, 293)
TP 114

Schätze: Die Ausrüstung hier kann erbeutet werden – sie entspricht einem Alchemistenlabor. In den Kisten befinden sich mehrere Anwendungen illegaler halluzinogener Drogen: 100 Anwendungen gemahlenes Schinderblatt (Wert je 10 GM), 40 Phiolen Opium (Wert je 25 GM) und 10 sorgsam verpackte Anwendungen Zitter (Wert je 500 GM) – siehe auch *Spielleiterhandbuch*, S. 232.

Entwicklung: Sollte Huddrigga von Eindringlingen im Keller wissen, legt sie den Hebel um und öffnet beide Türen zur Entsorgungskammer (Bereich **L17**), um den Schwarzen Blob freizusetzen. Dann zieht sie sich in ihren Schlafraum (Bereich **L15**) zurück und schlägt die Tür zu. Traumreißer bleibt zurück, um Eindringlinge anzugreifen, da er weiß, dass der Schwarze Blob ihm als körperloser Kreatur nichts tun kann. Sollte Traumreißer ihr später mitteilen, dass die Gefahr vorüber ist, kommt Huddrigga wieder heraus.

L17. Entsorgungsbecken (HG 7)

Der Boden dieses steinernen Raumes liegt tiefer. Seine Wände sind arg befleckt. Hölzerne Türen im Westen und Norden tragen Narben und Vertiefungen, als wären sie mit Säure in Berührung gekommen.

Dieser tiefe Schacht wurde früher als geheimer Verbindungsweg zwischen dem Theater und der Kanalisation von Yanmass genutzt, doch nun nutzt ihn der Kult als Entsorgungsbecken für Gefangene, derer die Kultführung sich dauerhaft entledigen will, sowie für Huddriggas gescheiterte alchemistische Experimente. Wände, Decke und Boden bestehen aus Stein. Der Boden des Schachtes liegt normalerweise 9 m unterhalb der Tür, der Hebel in Bereich **L16** lässt den Boden aber hoch- oder runterfahren, bis er sich ein paar Zentimeter unterhalb der Türschwelle befindet.

Die Nordtür führt in den Kellerkorridor (Bereich **L11**), die häufiger genutzte Westtür führt ins Alchemielabor (Bereich **L16**).

Kreaturen: Auf dem Steinboden dieses Raumes haust ein Schwarzer Blob, welcher alle Gefangenen oder alchemistischen Komponenten verspeist, die in die Grube geworfen werden. Der Schlick ist gutgenährt, pappsatt und durch die alchemistische Pampe recht ruhiggestellt, so dass er keinen Anlass sieht, an den Wänden zu den Türen hinaufzuklettern. Wird der Schachtboden aber auf das Niveau der Türen hochgefahren, könnte der Schlick leicht entkommen – sollte eine Tür offenstehen, gleitet der Schlick hindurch und frisst jede Kreatur, die er entdeckt. Sollte keine Tür offenstehen, ätzt er sich durch eine zufällig ausgewählte Tür hindurch und begibt sich auf die Jagd. Der Schlick kämpft bis zur Zerstörung. Sollte er in diesen Raum zurückgedrängt werden und der Boden wieder abgesenkt sein, verfällt er unten wieder in Starre.

SCHWARZER BLOB **HG 7**
EP 3.200
TP 105 (*MHB*, S. 234)

L18. Konferenzraum (HG 10)

Prächtige Wandteppiche bedecken die Steinwände dieses großen Raumes. An der Nordwand steht mittig ein einfacher Altar. In einer Nische im Osten stehen ein Tisch und ein paar Stühle. Am Westende des Raumes befindet sich eine große hölzerne Plattform unterhalb einer Falltür in der Decke. An einem mit Gelenken ausgestatteten Metallarm neben der Falltür hängt ein gewaltiger, blankpolierter Spiegel. Türen führen nach Westen, Osten und Süden hinaus; die Osttür ist mit einem Balken gesichert.

In diesem Raum intrigiert Vaddrigan Pol mit seinen Kultführern, plant die Zeremonien und baut einen Persönlichkeitskult um Prinz Carrius herum auf. Der Altar dient nur zur Schau, auf ihm stehen ein paar brennende Kerzen in goldenen Kerzenhaltern, in die ein Schlüsselsymbol eingraviert ist, dazu kommt ein Heiliges Symbol des Abadar.

Die Falltür führt hinauf auf die Bühne (Bereich **L5**). Von unten sieht man das Schloss an der Falltür ohne Probleme und kann es mit einem Schalter entriegeln. Ebenso erkennt man von unten die Gasfalle.

Die Plattform unter der Falltür konnte früher gehoben und gesenkt werden, um Gegenstände und Darsteller aus dem Keller auf die Bühne zu befördern, allerdings funktioniert der Mechanismus nicht mehr – die Kultanhänger benötigen ihn auch nicht, da sie dank des Spiegels nur vortäuschen, Prinz Carrius würde nach oben schweben.

Auf dem Tisch liegen Notizen zu den Zeremonien des Kultes, darunter auch eine Darstellung des Mechanismus, mit dem Vaddrigan den Prinzen (oder besser sein Spiegelbild) präsentiert, während dieser sicher im Raum unter der Bühne verweilt. Die Notizen deuten stark an, dass Prinz Carrius wirklich der von den Toten auferstandene Kronprinz Taldors ist. Es gibt aber keine Hinweise, wie er zurückgekehrt ist und wie er unter Vaddrigans Kontrolle gelangt ist. Man kann erkennen, dass Vaddrigan sich den Kult des Zwielichtkindes ausgedacht hat und er einen machtvollen Persönlichkeitskult um Prinz Carrius aufbauen will, erst in Yanmass und dann landesweit. Welchem Endziel dies dient, steht nicht in den Notizen – hauptsächlich weil auch Vaddrigan dies nicht weiß, da seine Vorgesetzten beim Kreis der Makellosen ihn nicht eingeweiht haben.

Die Doppeltür im Süden führt in den Kellerkorridor (Bereich **L11**), die Westtür in Vaddrigans Schlafraum (Bereich **L19**) und die verriegelte Tür in Prinz Carrius' Zelle (Bereich **L20**). Die gesicherte Tür ähnelt der Kerkertür nach Bereich **L14**, weist aber kein Fensterchen zum Beobachten des Insassen auf.

Kreaturen: Vaddrigan Pol hält sich hier in der Regel zusammen mit zwei Kultführern auf. Sollten sie von Eindringlingen im Keller wissen, trinken sie ihre *Tränke: Unsichtbarkeit* neben den in den Spielwerten beschriebenen Vorbereitungen. Vaddrigan versucht zudem die Notizen auf dem Tisch in den Kerzenflammen zu verbrennen – in diesem Fall werden die meisten Seiten beschädigt und ist ein Fertigkeitswurf für Sprechenkunde oder ein Intelligenzwurf gegen SG 20 erforderlich, um aus den Resten zu erkennen, worum es geht.

VADDRIGAN POL **HG 9**
EP 6.400
TP 108 (siehe Seite 188)

KULTFÜHRER (2) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 41 (siehe Seite 163)

Schätze: Die goldenen Kerzenhalter sind jeweils 50 GM wert. Das goldene Heilige Symbol des Abadar ist 100 GM wert.

L19. Pols Kammer

Ein gewaltiges, luxuriöses Bett stopft diesen kleinen Raum regelrecht zu. Es gibt gerade noch Platz für einen kleinen Schreibtisch und einen Stuhl.

In diesem Raum schläft Vaddrigan Pol, allerdings schläft er nur selten und dann sehr unruhig. Unter dem Bett steht eine flache Truhe mit Ersatzkleidung und diversen wertlosen Dingen. Auf dem Schreibtisch erstellt Vaddrigan seine Berichte an den Kreis der Makellosen – er ist aber zu schlau, als dass er hier etwas liegenlassen würde. Auf dem Tisch liegen ein paar Blatt Papier, Schreibzeug, ein Klumpen rotes Wachs und ein metallener Siegelstempel mit einem Symbol aus überlappenden Kreisen.

Dazu kommen zwei Bücher, das eine ist ein gestohlenes, handgeschriebenes Buch mit Notizen namens „Umleitungen des Flusses der Seelen", welches eine Mischung theologischer Überlegungen zum Wesen des Lebens sowie arkane Vermerke hinsichtlich der Überlappungen von Herbeizauberungsmagie und solcher, die Tote ins Leben zurückruft. Es trägt keinen Verfassernamen, enthält aber eine kurze Passage über „das Herausfischen eines Fetzens ihrer Seele aus dem Jenseits, um das wunderbarste Bildnis ihrer Jugend zu beleben – zugleich wunderbar und entsetzlich". Dies ist ein Bezug auf das von Herzog Panivar Losacht geschaffene Lebende Portrait seiner verstorbenen Frau, Veleto, im zweiten Kapitel. Das zweite Buch setzt einige der arkanen Überlegungen des ersten Werkes fort, wenn auch mit einer anderen Handschrift, und präsentiert die These, jemand „der bereits vom Jenseits berührt wurde" könne die Verehrung der Sterblichen erlangen und auf sich selbst fokussieren. Diagramme im hinteren Teil des Buches entsprechen jenen auf der Bühne (Bereich **L5**) – dies ist ein Hinweis auf Vaddrigans Bestreben, Unsterblichkeit zu erlangen und in die Führungsspitze des Kreises der Makellosen aufzusteigen.

Schätze: Das hochwertige Metallsiegel ist 15 GM wert. Die edlen Bettbezüge sind 400 GM wert, wiegen aber 30 Pfund. Vaddrigans Aufzeichnungen haben keinen Wert, während Panivars alte Aufzeichnungen genug wahre Enthüllungen enthalten, dass sie einem Magier 150 GM wert wären.

L20. Carrius' Zelle (HG 8)

Dieser Raum wird mittels Eisenstangen von Norden nach Süden geteilt. Die Osthälfte ist eine Gefängniszelle mit einem einfachen Bett und einem kleinen Tisch, auf dem ein Tablett mit teilweise verspeister Nahrung steht. In der Westwand befindet sich eine Tür.

Diese Zelle ähnelt jener in Bereich **L14**, ist aber viel sauberer und besser möbliert. Der Kult des Zwielichtkindes sperrt den auferstandenen Prinzen Carrius hier rund um die Uhr ein, sieht man von den Zeremonien ab, wenn er sich in Bereich **L18** befindet und über den Spiegel auf der Bühne präsentiert wird. Du findest seine

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
Hintergrund
Teil 1 Finstere Zeiten in Yanmass
Teil 2 Die Blutsbrüder-Metzgerei
Teil 3 Die Hochgras-Karawanserei
Teil 4 Die Runde Laube
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

Spielwerte in der NSC-Galerie des zweiten Bandes; gegenwärtig verfügt er auch nicht über seine vollen Kräfte, sollte es erforderlich werden, so greife auf die Spielwerte eines Blaublütigen (*NKO*, S. 244) zurück.

Das Vorhängeschloss an der Zellentür erfordert zum Öffnen einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25. Die Tür nach Bereich **L18** ist von der anderen Seite her verriegelt (Mechanismus ausschalten SG 30 zum Öffnen oder Stärkewurf SG 23 zum Eintreten).

Falle: Da Vaddrigan nicht darauf vertraut, dass ein einfaches Schloss Prinz Carrius schützen kann, hat er am Westrand des Raumes eine Falle platziert, um Möchtegern-Retter aufzuhalten. Sollte jemand anderer als Vaddrigan oder Prinz Carrius eines der Felder in der Westhälfte des Raumes betreten, löst dies die Falle aus.

PRINZ CARRIUS

BLENDFALLE **HG 8**

EP 4.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Ort (Westteil von Bereich **L20**); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Wort der Macht: Blindheit*)

Entwicklung: Das Zwielichtkind vertraut Vaddrigan nicht und ist kein bereitwilliger Gefangener, allerdings hat Vaddrigan derart viel geistesbeeinflussende Magie und halluzinogene Drogen bei dem jungen Mann eingesetzt, dass er auch nicht von sich aus zu fliehen versucht. Er ist sich nicht sicher, wie er nach Yanmass gekommen ist oder Vaddrigan getroffen hat oder ob sein Name wirklich Carrius ist. Die SC können ihn mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 von ihren guten Absichten überzeugen und dass sie ihn retten wollen. Sollten die SC erwähnen, dass sie für Carrius' Schwester, Prinzessin Eutropia, arbeiten, hellt sich sein Gesicht auf und laufen ihm Tränen über die Augen, weiß er aber nicht, warum er so reagiert. Sollte der Fertigkeitswurf misslingen, ist Prinz Carrius nicht bereit, mit ihnen zu gehen, und ruft nach Vaddrigan, damit er ihn beschützt, da er nicht weiß, was er sonst tun soll. Sobald die SC sich mit Vaddrigan und seinen Verbündeten befasst haben, können die SC diesen Fertigkeitswurf für Diplomatie wiederholen.

Können die SC Prinz Carrius davon überzeugen, sie zu begleiten, versucht er, ihre Fragen zu beantworten, ist aber immer noch verwirrt und antwortet nur langsam. Seine Erinnerungen sind völlig durcheinander und verworren und er erinnert sich nur an die letzten Tage halbwegs genau. Er erinnert sich, dass ihm jemand mitgeteilt habe, er wäre Prinz Carrius von Taldor, Sohn des Großfürsten Stavian III. und jüngerer Bruder Prinzessin Eutropias, doch ansonsten erinnert er sich nur an Fetzen – wie er an einem warmen Nachmittag mit seinem Vater und der älteren Schwester in einem schönen Garten gespielt hat, an seine erste Reitstunde auf einer handzahmen weißen Stute und an die Beerdigung einer wichtigen Frau, wobei er nicht alt genug gewesen war, um die Bedeutung des Geschehens zu verstehen – das meiste andere ist dagegen völlig verschwommen. Er erinnert sich nicht an die genauen Umstände seines Todes, doch wenn die SC ihm die weitverbreitete (falsche) Version berichten, dass er von seinem Pferd abgeworfen worden und dabei zu Tode gekommen sei, murmelt er vage: „Nein, ich… da war ein Pferd, aber… vielleicht…?! Ich erinnere mich, dass jemand gebrüllt hat…" Zauber wie *Zone der Wahrheit* oder *Lügen erkennen* ergeben, dass er bei allem sehr ehrlich ist. Sollte er über die Umstände seiner Auferstehung befragt werden, versichert er „Ich bin nur dem Kreis zurück zum Anfang gefolgt", kann aber keine weiteren Einzelheiten nennen.

PRINZ CARRIUS' HEIMKEHR

Wenn die SC Prinz Carrius aus Vaddrigans Fängen gerettet haben, sollten sie es kaum erwarten können, ihn zu seiner Schwester zurückzubringen. Wenden sie sich an Martella Losacht, so ermutigt diese die SC, den Prinzen sogleich zum Vogelsangpalast zu bringen. Xan ist allerdings nicht bereit, Carrius so leicht ziehen zu lassen (siehe Bereich **N**); ist der extremistische Seelenbegleiter aber erst einmal besiegt, können die SC Yanmass mit dem wiederauferstandenen Prinzen verlassen.

Der Handelsrat hat den Kult des Zwielichtkindes nie als wirkliches Problem betrachtet – bis auf den Ratsherrn Palliettor, den Hohepriester des Abadar. Schatzmeister Palliettor bedankt sich bei den SC persönlich. Sollte er ihnen im Vorfeld für ihre Mission die magische Armbrust *Verbrecherjäger* geliehen haben (siehe Bereich **C**), überlässt er sie ihnen gänzlich, andernfalls überreicht er sie ihnen an dieser Stelle als Geschenk. Zudem bietet er an, echte Repräsentanten der Abadarkirche zu den einfachen Anhängern des Kultes auszusenden, damit diese sich ihrer spirituellen Nöte annehmen.

Belohnung: Wenn die SC den Prinzen retten und Vaddrigan Pol ausschalten, so belohne sie mit 9.600 EP.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Die Mission der SC ist vollendet, sobald sie das Vertrauen des Handelsrates erlangt und Prinz Carrius gerettet haben. Die Bürger von Yanmass sind überwältigt angesichts der kompetenten Unterstützung, die Prinzessin Eutropia anzubieten hat, und zugleich angewidert von Maxillar Pythareus' Verrat. Angesichts dieser Umstände stellen sie sich – zusammen mit den meisten Bewohnern der Präfektur Avin – öffentlich hinter Eutropia im Krieg um die Krone.

Sowie die SC zum Vogelsangpalast zurückgekehrt sind, verschwendet Martella kaum Zeit darauf, Prinz

Carrius zu untersuchen, sondern stellt ihm Fragen zu seiner Kindheit und vergleicht ihn mit verschiedenen Skizzen, Zeichnungen und Beschreibungen des Prinzen zu Lebzeiten. Der junge Mann kann sich nicht an alles erinnern, liefert ansonsten aber ziemlich spezifische, detaillierte und genaue Antworten. Schließlich lässt sie die Edle Paril, die Hohepriesterin des Abadar im nahen Losachtar, holen, damit diese weitere Unterlagen bringt und für sie Erkenntniszauber wirkt. Die Ankunft der Priesterin erweckt aber auch Prinzessin Eutropias Aufmerksamkeit – lies das Folgende vor:

Martella mustert den jungen Mann weiterhin mit Adleraugen, während sie ihm eine weitere Tasse Tee reicht, die ebenso schnell getrunken wird wie die letzte.

„Wir setzen das fort, sowie die Edle Paril mit den angefragten Familienaufzeichnungen eingetroffen ist. Euch möchte ich mitteilen, dass Ihr exzellente Arbeit geleistet habt, auch wenn ich noch nicht genau weiß, was Ihr im Grund exakt getan habt. Wir wissen nun aber, dass Pythareus nicht nur mit harten Bandagen und schmutzig spielt, sondern offenbar auch den alten Hass auf Qadira wieder entfachen will. Vielleicht will er uns in einen neuen Krieg hineinziehen. Geht heim, ich werde Euch kontaktieren, sobald ich mehr über den Hohen Strategen in Erfahrung gebracht habe – oder über den Prinzen."

Sie hält inne, als die stabile Tür geöffnet wird und nicht eine Frau eintritt, sondern zwei: die Edle Paril und Prinzessin Eutropia.

„Martella, warum in Abadars Namen lasst Ihr eine Kleri..." Der Prinzessin bleiben die Worte im Halse stecken, als sie Carrius erblickt. Tränen strömen über ihr Gesicht, während sie zu ihrem Bruder eilt und ihn in die Arme schließt.

Die SC könnten wichtige Informationen oder Verbündete gewonnen haben, die ihnen im nächsten Kapitel, *Im Auge des Löwen*, sehr dienlich sein werden. Sie könnten bereits ahnen oder aus Jaliessa Staubels Notizen erfahren haben, dass Maxillar Pythareus wahrscheinlich hinter Graf Merkondus' Intrigen steckt – dies dient zudem als Warnung, dass der populäre General sich ruchlos als Kriegstreiber betätigt und den Konflikt mit Taldors uraltem Rivalen Qadira neu entfachen will. Die SC könnten die Spionin Cassaranda Florint vor dem Kult des Zwielichtkindes gerettet haben. Als Angehörige der Kithara-Akademie kann sie den SC den Zugang dort im ersten Teil des nächsten Kapitels erleichtern.

Noch wichtiger aber ist es wohl, dass die SC Prinz Carrius zu seiner Schwester zurückbringen können. Prinzessin Eutropia ist außer sich vor Freude, dass ihr jüngerer Bruder ins Leben zurückgekehrt ist, auch wenn alles unter mysteriösen Umständen passiert ist. Das Schicksal des Prinzen wird im weiteren Verlauf des Abenteuerpfades enthüllt.

Schätze: Nach einer Woche trifft ein Bote Prinzessin Eutropias auf dem Anwesen der SC ein und überbringt einen Brief und einen *Stecken der Heilung*, den sie für die SC hat anfertigen lassen als Dank, dass sie die Wiedervereinigung möglich gemacht haben. Der Brief ist kurz: „Ihr habt die ewige Dankbarkeit einer Schwester. Vielen Dank."

DAGIO DER GROSSE

Dagio der Große, durch Zufall unsterblich, beansprucht für sich den Titel des Königs der Untergeschosse des Senats. Er glaubt, dass seine Erlösung einzig durch die mysteriöse Kraft, die ihm Unsterblichkeit verlieh, möglich ist – ein in Kreisen verborgenes Geheimnis.

DAGIO DER GROSSE **HG 2**

EP 600

Einzigartiger Schreckensratten[MHB]-Magier 3

CB Kleine magische Bestie (Verbessertes Tier)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +4 GE, +1 Größe, +4 Schild)

TP 29 (4 TW; 3W6+1W8+15)

REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +2 (1W4 plus Schmutzfieber)

Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (6/Tag), Schmutzfieber

Vorbereitete Magierzauber (ZS 3; Konzentration +6)

2. — *Säurepfeil*, *Unsichtbarkeit*
1. — *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) — *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Bevor es zum Kampf kommt, wirkt Dagio *Unsichtbarkeit* und *Schild* auf sich.

Im Kampf Dagio zieht es vor, auf Entfernung zu kämpfen. Dabei benutzt er seine Klettern-Bewegungsrate, um sich an eine Wand zu klammern, während er *Säurepfeil* und *Magisches Geschoss* wirkt. Sind diese Zauber verbraucht, benutzt er seinen Ring mit Arkaner Verbindung, um einen zweiten *Säurepfeil* zu wirken. Wenn er verletzt wird, gibt Dagio die Position an der Wand auf und stürzt sich in den Nahkampf, wobei er sein „Königliches Zepter" (sein *Zauberstab: Schockgriff*) einsetzt, um Gegner mit elektrischen Schlägen niederzustrecken. Dabei faselt er von „Kreisen in Kreisen" und dem „vollkommenen Umfang".

Moral Dagio weigert sich, zu akzeptieren, dass das gemeine Volk, das in sein Reich eingedrungen ist, ihm überlegen ist. Er kämpft bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne *Schild* besitzt Dagio die folgenden Spielwerte: **RK** 16, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 12

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 19, **KO** 15, **IN** 16, **WE** 11, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +8), Heimlichkeit +14, Klettern +18, Schwimmen +12, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkanes) +10, Wissen (Geschichte) +10, Zauberkunde +9

Sprachen Azlanti, Drakonisch, Elfisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Schutzring +1*)

Kampfausrüstung *Stab: Schockgriff* (24 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Schutzring +1*

Vor Dagio gab es Arodenlieb Talgabe. Arodenlieb, einem verwöhnten Kind, fiel es leicht, die Geheimnisse der Magie zu durchschauen, und er wurde innerhalb des Adels zu einem bemerkenswerten Magier. Die ihm durch seine Familie zufallende Mitgliedschaft im Senat sah er als eine Störung bei seinem Studium der Zauberei an, die er beinahe abgelehnt hätte. All dies änderte sich jedoch an einem einzigen Tag, als vermummte Gestalten seiner Kutsche auflauerten. Mühelos verzauberten die Fremden die Wachen, die Arodenlieb beschützen sollten, und verschleppten den gepeinigten Adligen dann tief in der Nacht zu einem nahegelegenen Landhaus.

Dort gaben sich die Entführer als Mitglieder des Kreises der Makellosen zu erkennen, eines geheimen Zirkels älterer taldanischer Adliger, die sich für die wahre Macht hinter dem Thron von Taldor hielten. Der Kreis der Makellosen sah Arodenlieb als gefügige Marionette und bot dem ehrgeizigen Magier Zugang zu vergessenen und verbotenen magischen Texten, unter der Voraussetzung, dass er seine Abstellung zum Senat annahm und zu ihren Gunsten abstimmte. Der Geheimbund versprach Arodenlieb auch, sich um alle seine politischen Verantwortlichkeiten zu kümmern, die er besonders langweilig fand. Arodenlieb sah dieses Angebot für einen Mann seines unglaublichen Talents als angemessen an. Er nahm den Handel an und trat noch in der gleichen Woche sowohl dem Kreis der Makellosen als auch dem taldanischen Senat bei.

Während der Kreis der Makellosen sein Versprechen hielt, sich um Arodenliebs besonders eintönige politische Verpflichtungen zu kümmern, begann der Adlige die Texte zu studieren, die ihm von dem Geheimbund zur Verfügung gestellt wurden. Darin erfuhr er von mächtiger Nekromantie und von Wandlungsritualen und -zaubern. Mit der Zeit wurde es Arodenlieb jedoch immer klarer, dass der Kreis ihn als wenig mehr als einen Diener, ja als Schachfigur benutzte – eine widerliche Stellung für einen Mann seiner Mittel und Abstammung. Drohungen und Erpressungen seitens des Geheimbundes sorgten zwar dafür, dass Arodenlieb bei der Sache blieb, doch trug dies nicht gerade zu seinem Verlangen nach Selbstbestimmung bei. Um dies zu erreichen, musste er dem Kreis der Makellosen nicht einfach nur dienen, er musste ihn führen, als einer der Machthaber des Inneren Rates.

Eines der wichtigsten Prinzipien des Kreises der Makellosen war der Gedanke, dass der Tod ein Preis des gemeinen Volkes sei, und dass der Adelsstand der Mitglieder des Geheimbundes sich über ein solches Urteil stelle – sogar über ein Urteil der Götter. Um dem Inneren Rat beizutreten, müssen Mitglieder ihre eigene Vorherrschaft über Leben und Tod demonstrieren, indem sie ihren eigenen, einzigartigen Weg zur Unsterblichkeit finden. Arodenliebs Studien zeigten ihm genau das: die Kraft, den Körper zu verändern und dem Tod ins Gesicht zu spucken. Er fand eine abgeschiedene Ecke im Senat und be-

gann mit den Vorbereitungen zu einem großen Ritual, das seine Lebensessenz durch die arkane Energie des Universums ersetzen sollte, auf dass er gegen Alter und Tod gefeit sei. Seine Berechnungen verschlangen Jahre, nach und nach verwahrloste er und wurde paranoid, und Freunde und Familie wurden ihm fremd.

Schließlich kann der Tag, an dem Arodenlieb sein Ritual durchführte, doch es endete in einer Katastrophe. Nach all den Jahren der Forschung und des politischen Getues im Interesse des Kreises der Makellosen, riss der Geduldsfaden des Senators endgültig. Auf dem Höhepunkt des Rituals stockte Arodenlieb, und als letzter, verzweifelter Versuch zu überleben, lenkte er die außer Kontrolle geratene arkane Energie in das einzige andere zur Verfügung stehende Gefäß: seinen treuen Rattenvertrauten Dagio. Diese verzweifelte Tat erzeugte eine Verbindung zwischen Arodenlieb und Dagio, schob Intellekt und Information in das einfache Gehirn der Ratte und brachte so den Verstand des Tieres zum Erwachen.

Nach dem Ende des Ritual blieb von Arodenlieb nicht mehr als ein Häuflein rauchender Asche übrig, doch Dagio überlebte es irgendwie. Die Ratte erbte vieles vom unglaublichen Intellekt seines ehemaligen Herrn und auch einen Funken der Magie, der ihn unsterblich machte. Dagio übernahm auch die Besessenheit seines Herrn, ein Meister „des Kreises“ zu werden, jedoch ohne jeden Zusammenhang. Er entschloss sich, den richtigen Augenblick abzuwarten, in der nahen Bibliothek weitere Recherchen durchzuführen und die Räumlichkeiten der Untergeschosse zu erforschen. Jahrzehnte vergingen, und, genährt von magischer Energie, wuchs Dagio gewaltig. Seine explosive Wiedergeburt hatte ihm allerdings auch eine Art Platzangst eingepflanzt, und so weigerte er sich, die ihm als aufgegeben bekannten Keller zu verlassen.

Auch Jahrhunderte später befindet sich Dagio immer noch in den Kammern der Untergeschosse des Senats. Die Bücher der kärglichen Bibliothek hat er längst alle ausgelesen, und so kümmert sich Dagio nun um eine der wenigen zusammenhängenden Erinnerungen aus dem ihm von Arodenlieb übergeben Intellekt: der Wichtigkeit von Kreisen. Er weiß zwar nichts über die Mitgliedschaft seines ehemaligen Herrn im Kreis der Makellosen, glaubt aber, dass der Schlüssel zu seiner Unsterblichkeit in Kreisen liegt. Er hat den alten Hörsaal als sein Heim beansprucht, und dort überall Kreise gemalt und eingeritzt, im Versuch eine neue Sprache der magischen Geometrie zu erfinden. Dabei flüstert er von ihren Kräften, ist aber keineswegs fähig, die Logik hinter seiner Besessenheit zu verstehen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Dagios Rolle im Kapitel „Kaisertod“ ist es, die SC zu konfrontieren, bevor sie die Keller des Senats verlassen. Von seiner Gegenwart als „König der Untergeschosse“ wissen zwar eine Handvoll NSC, die ihm begegnet sind, aber es sollte für die SC schwierig sein, viel über diese Begegnungen herauszufinden. Die meisten Bewohner der Untergeschosse machen einen großen Bogen um Dagio und sind der Schreckensratte nur ein paar Mal begegnet. Seine Gegenwart sollte geheimnisvoll sein, dennoch sollte er klar als Torwächter für die Freiheit der SC zu erkennen sein.

Dagios zweite Rolle ist es, die unausweichliche Konfrontation mit dem Kreis der Makellosen später in diesem Abenteuerpfad anzudeuten. Das wiederholte Auftauchen von Kreisen sowie Dagios Besessenheit mit Geometrie sind die ersten Hinweise, welche die SC auf den ruchlosen Geheimbund haben. Die SC sollten zwar bis viel später im Abenteuerpfad noch keine Ahnung vom Kreis der Makellosen haben, aber die Signifikanz von Kreisen in diesem Bereich sollte sich ihnen erschließen. Indem sie ihren Weg zurückgehen, können die SC die Geschichte von Senator Talgabe und seinem so genannten „Plagegeist“ Dagio erfahren, was sie dann auf die Spur des Kreises der Makellosen bringen kann.

EDLE MARTELLA LOSACHT

Der Edlen Martella Losacht, eine uneheliche halbqadirische Tochter der angesehenen Familie Losacht, fehlt zwar das angeborene magische Talent ihrer Familie, doch sie zeigt ihren Wert als begabte Beraterin, Ingenieurin und Spionin.

EDLE MARTELLA LOSACHT **HG 6**

EP 2.400

Menschliche Adelige 3/Ermittlerin[ABR VI] (Majordomus[ABR VIII]) 5
N Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)

TP 60 (8W8+21)

REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +5; +4 gegen Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +8 (1W6–1/18–20)

Fernkampf Bündelrevolver [Meisterarbeit] +8 (1W8/x4) oder Handgelenkwerfer +7 (Gift)

Besondere Angriffe Gegner einschätzen (+2, 3 Runden), Punktgenauer Schlag +1W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Martella zieht es vor, wenn möglich, sich den Ort eines Kampfes auszusuchen, wobei sie versucht, ihre Gegner an Stellen zu locken, die sie gut kennt oder mit Fallen vorbereitet hat. Bevor sie in den Kampf geht, trinkt sie ihren *Zaubertrank: Rindenhaut*, um ihre Fähigkeiten zu verbessern.

Im Kampf Martella Losacht weiß, dass es ihre Rolle ist, den Kampf zu koordinieren und ihre Verbündeten zu beschützen. Sie benutzt ihre Fähigkeit Delegieren um Verbündeten den Vorteil des Talents Ausmanövrieren zu geben und schießt lästige Gegner mit ihrem Bündelrevolver ab.

Moral Martella zieht die Vorsicht der Tapferkeit vor und zieht sich aus dem Kampf zurück, wenn sie auf weniger als die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert wurde.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 16, **WE** 10, **CH** 14

GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 16

Talente Ausmanövrieren[EXP], Büchsenmacher[ABR II], Eiserner Wille, Gemeinsame Heimlichkeit[ABR II], Wachsamkeit, Waffenfinesse, Zusätzlicher Ermittlertrick[ABR VI]

Fertigkeiten Bluffen +13, Diplomatie +9, Fingerfertigkeit +10, Handwerk (Alchemie, Feuerwaffen, Mechanismus) +13, Heimlichkeit +10, Mechanismus ausschalten +13, Motiv erkennen +13, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel, Baukunst, Lokales) +10

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Kelisch, Osirisch, Riesisch, Skald, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Belastende Unterlagen +2, Delegieren (1 Talent, nichtkampfbezogene Aufgaben, 8 Runden, Standard-Aktion, 2/Tag), Ermittlertricks (Schneller Fallenbauer, Schurkische Inspiration, Übung mit Feuerwaffen), Giftkunde, Inspiration (5), Inspirierter Geschäftsführer, Umfangreiches Wissen

Kampfausrüstung *Elixier der Wahrheit*, *Öl: Magische Waffe* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Pracht des Adlers*, *Trank: Rindenhaut* (ZS 6), Blauer Ginster (3x), Flüssige Klinge[ARK], Gegengift (3x), Säure (5x), Taggitöl (3x), Unsichtbare Tinte [gut][ARK], Zündgranate[ARK] (3x); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Bündelrevolver [Meisterarbeit], Rapier [Meisterarbeit], Handgelenkwerfer[ABR VIII] mit 10 Nadelpfeilen, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Sonnenzepter (5x), Werkzeuge [Meisterarbeit] zum Herstellen von Feuerwaffen, Werkzeuge [Meisterarbeit] zum Herstellen von Mechanismen, Zündhölzer (10x), Bauteile für Fallen (Wert 2.000 GM), Siegelring der Familie Losacht (Wert 100 GM), 160 GM

Ein kurzes Verhältnis zwischen Graf Mercater Losacht und einer auf Besuch befindlichen qadirischen Botschafterin namens Ammala Qusan, resultierte in der Geburt der halbblütigen Martella und brachte das Kind schon vor seiner Geburt in eine brenzlige Lage. Ammala trug es zwar aus, ließ aber nach diesem Skandal den Säugling nach nur wenigen Tagen in der Obhut der Familie des Vaters zurück. Wie viele Adlige empfand Mercater eine gewisse Verpflichtung gegenüber seiner unehelichen Tochter, jedoch ohne die Zuneigung oder Reichtümer, mit welchen er die Kinder überschüttete, die er mit seiner Frau gezeugt hatte.

Martella verbrachte ihre frühen Jahre auf dem Gut ihrer Familie in der Präfektur Tandak. Im Blut der Familie Losacht fließt seit jeher arkane Magie, und jede Generation bringt einige der größten Magier Taldors hervor. Doch trotz ihres scharfen Verstandes tat sich Martella schon mit den Grundlagen der Zauberei schwer. Anders als ihre Halbgeschwister, die bei ihren arkanen Studien heraus stachen, konnte Martella nicht mehr als die grundlegendsten Theorien der Magie meistern. Dieser Mangel an Talent verstärkte nur ihren Status als Außenseiter bei ihren bereits distanzierten Geschwistern. Schließlich schickte ihre Familie sie fort, zur Sinora-Akademie, einem privaten Internat, um sich diese Peinlichkeit aus den Augen zu schaffen. Fort von der herablassenden Haltung ihrer Familie und deren kurzsichtigen Fokus auf die arkanen Künste, meisterte Martella zahllose andere Fertigkeiten: Mathematik, Naturphilosophie, Alchemie und zuletzt die Baukunst. Während ihrer Zeit an der Schule passierte es auch, dass sie die um einige Jahre ältere Prinzessin Eutropia kennenlernte und begann, zu diesem freundlichen Mädchen als eine adoptierte Schwester anzusehen. Der Freundeskreis der beiden geriet zwischen Eutropias Draufgängertum und Martellas Einfallsreichtum ständig in Schwierigkeiten, und die beiden schlossen eine Freundschaft, die sie bis zum heutigen Tage pflegen.

Eines Abends fiel Mercater Losacht einem schrecklichen Unglück zum Opfer, während er in seinem Studierzimmer arbeitete. Ein plötzlicher Herzanfall steckte den Grafen im mittleren Alter nieder. Sein Tod wurde zwar als natürliches Ereignis bewertet, doch dahinter steckte eine perfide Wahrheit: Mercater hatte Indizien aufgedeckt, die darauf hinwiesen, dass sein Großonkel Panivar Losacht VI. in Wirklichkeit Panivar Losacht I. war, und dass der Herzog es irgendwie geschafft hatte, seit Jahrhunderten dem Tod zu entkommen. Panivar hatte die Untersuchungen seines Neffen bemerkt und einen als Sakhil bekannten Externaren ausgeschickt, um Mercaters Leben zu beenden.

Martella besuchte das Begräbnis, wo sie erfuhr, dass ihr ältester Halbbruder Bartelby das Tagesgeschäft der Verwaltung der Familiengüter übernehmen würde. Nach dem Tod ihres Vaters besuchte Bartelby Martella einmal, jedoch nicht, um seine Schwester zu trösten, sondern um ihr mitzuteilen, sie möge nicht mehr zum Gut der Familie zurückkehren, es sei denn mit einem Verehrer, der für die Familie Losacht einen echten Wert mitbrächte. Nachdem sie die Schule abgeschlossen hatte, war Martella auf einmal allein: ohne Heim, Familie oder irgendwelche Mittel.

Als Eutropia sah, dass Martella nirgendwo mehr hingehen konnte, bot sie ihr eine Position in der wachsenden politischen Clique an, die sie zusammengestellt hatte. Martella nahm das Angebot an, nicht nur aus Freundschaft, sondern auch, weil es die einzige Alternative war, einen langweiligen Verehrer zu finden, wenn sie jemals wieder in ihr Familienheim zurückkehren wollte.

Martella Losacht übte sich darin, eine Meisterspionin zu werden, die einer zukünftigen Monarchin von Taldor angemessen ist. Ihr fehlt zwar die Gabe der Magie, aber das macht sie mit ihren Talenten zur Konstruktion mechanischer Geräte und dem Verständnis alchemistischer Reaktionen wett. Geheimnisse, die sie belauscht hat, Unterlagen, die sie abgefangen hat, Agenten, die sie im Palast platziert hat, all dies hat seinen Wert, wenn es darum geht, die Prinzessin in Stellung für die Thronfolge zu bringen. Nun arbeitet Martella eifrig hinter den Kulissen daran, Bedrohungen für Eutropias Leben und Pläne ausfindig und unschädlich zu machen.

In Martellas Herzen bleibt jedoch eine große Bitterkeit gegenüber ihrer Familie, und dies macht sie skrupelloser als sie es zugeben wollen würde, wenngleich vieles davon auch durch Eutropias wohltätigen Einfluss gemildert wird. Sie gibt es zwar nicht zu, aber sie sieht die Prinzessin als die einzige Familie an, die sich je um sie gekümmert hat, und ist bereit, alles zu tun, um Eutropias Sicherheit zu gewährleisten.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Martella Losacht stellt während des gesamten Abenteuerpfades Krieg um die Krone eine Wohltäterin und Führerin der SC dar, auch wenn sie ihre Verbindung zu Prinzessin Eutropia bis zum Ende von Kaisertod verbirgt. Martella lässt ihnen Hilfe und Informationen zukommen, wenn nötig, und sie kann als nützliches Hilfsmittel dienen, um den SC Vorschläge zu machen, wenn sie bei einem Problem Schwierigkeiten haben oder Hinweise übersehen. Indem die SC sie vor Wyssilka und der Stillen Bruderschaft retten, bringen sie sich für den kommenden Konflikt als Martellas zuverlässigste Agenten in Position, um die Zukunft Taldors mitzuentscheiden.

Über ihre Rolle als Auftraggeberin hinaus fertigt Martella Losacht eine Vielzahl an Geräten an, die für Spione nützlich sein können, von alchemistischen Gegenständen bis hin zu einzigartigen mechanischen Spielzeugen, wie ihrer Messinggrille (siehe Seite 31). Sie kann in der Zukunft den SC weitere „Spionageapparate“ zur Verfügung stellen, aber bedenke, dass sie ein ganzes Netzwerk an Spionen verwalten muss und nicht beliebig Zeit hat, für eine einzelne Gruppe Geräte herzustellen. Weiterhin kann ihre Fähigkeit Inspirierter Geschäftsführer den SC beim Herstellen von Gegenständen, Berufen, oder Erforschen von Zaubersprüchen helfen. Wenn du ihren Wert als Hilfsmittel für die SC beibehalten willst, solltest du ihr zusätzliche Stufen als Ermittler geben, jeweils, wenn die SC die 4., 7., 10. und 13. Stufe erreichen. Gib ihr dabei Talente und Klassenmerkmale, die es ihr einfacher machen, die SC zu unterstützen oder magische Gegenstände herzustellen. Langfristig werden die SC ihre Mentorin an Macht übertreffen, aber sie kann mit ihren Kontakten, Ausrüstungen, Hinweisen und Informationen die gesamte Kampagne über eine nützliche Quelle für die SC sein und sich um die „langweiligen“ Aspekte der Spionage kümmern, wie beispielsweise Papierkram erledigen oder alte Aufzeichnungen auswerten.

DIE FANTABULÖSE WYSSILKA

Wyssilka ist ein aufsteigendes Mitglied der Stillen Bruderschaft und führt eine Gruppe von Meuchelmördern an, die angeheuert wurden, um im Rahmen von Großfürst Stavians III. Staatsstreich gegen den Senat die Verbündeten von Prinzessin Eutropia zu jagen.

DIE FANTABULÖSE WYSSILKA **HG 4**

EP 1.200

Halbling-Kriegspriesterin[ABR VI] (Kultanführer[ABR VI]) des Thamir Gixx 5

NB Kleine Humanoide (Halbling)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 18 (+2 Ablenkung, +1 Größe, +5 Rüstung)

TP 41 (5W8+10)

REF +2, **WIL** +8, **ZÄH** +7; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +10 (1W3+4/19–20x2)

Fernkampf Dolch +7 (1W3+4)

Besondere Angriffe Eifer 5/Tag (2W6), Geweihte Waffe (1W8, +1, 5 Runden/Tag), Hinterhältiger Angriff +1W6, Segnungen 5/Tag (Böses: Unheiliger Hieb, Tricks: Spiegelbild)

Zauberähnliche Kriegspriesterfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)

Beliebig oft — *Fesseln* (SG 14)

Vorbereitete Kriegspriesterzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. — *Bärenstärke*, *Person festhalten* (SG 15), *Waffe des Glaubens*
1. — *Befehl* (SG 14), *Furcht auslösen* (SG 14), *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Unheil* (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Resistenz*

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn sie von dem Alarm in Bereich **E9** vor den SC gewarnt ist, wirkt Wyssilka *Bärenstärke*, *Göttliche Gunst* und *Schild des Glaubens*, bevor sie und ihre Gehilfen sich in den Schatten des Raumes verstecken.

Im Kampf Wenn sie die Gelegenheit hat, sich zu verstecken, wartet Wyssilka darauf, dass sich die SC Martella nähern, bevor sie sie aus dem Hinterhalt überfällt. Sie wirft einen Dolch und aktiviert ihre Segnung Spiegelbild. Wenn sie einmal im Nahkampf ist, wirkt sie *Waffe des Glaubens* und versucht dann, mit ihren Gehilfen, Gegner in die Zange zu nehmen, um ihren Hinterhältigen Angriff ausnutzen zu können. Wenn einer ihrer Verbündeten zu Boden geht, wirkt sie *Person festhalten*, um ein Gleichgewicht wiederherzustellen. Sie heilt sich selbst, wann immer es möglich ist.

Moral Wyssilka ist der Stillen Bruderschaft und ihrem Gott vollends ergeben und kämpft bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne ihre Zauber besitzt Wyssilka die folgenden Spielwerte: **RK** 16, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 16; **Nahkampf** Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W6); **Fernkampf** Dolch +5 (1W6); **ST** 10

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 15

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 16

Talente Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Dolch)

Fertigkeiten Akrobatik +8 (Springen +4), Auftreten (Komik) +7, Bluffen +8, Entfesselungskunst +5, Klettern +3, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +9, Verkleiden +12, Wahrnehmung +5, Wissen (Religion) +4; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Kampfausrüstung *Öl: Schärfen*, Heilertasche; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Dolch [Meisterarbeit], Dolche (3x), Glasschneider[ARK], Jongleursausrüstung[ARK], Puppe namens Herzog Schnörkel, Schminkzeug[ARK], Unterarmscheide[ARK], Verhüllende Tasche[ARK], Silbernes unheiliges Symbol des Thamir Gixx (Wert 25 GM), 12 GM

Als ihre Familie mit einem unbedeutenden Adligen in Konflikt geriet, landete Wyssilka allein auf den Straßen von Oppara. So lernte sie schon früh die herrschende Klasse von Taldor zu hassen. Sie wechselte als Dienerin zwischen Geschäften und Familien hin und her und fand schließlich ein dauerhaftes Zuhause: die Stille Bruderschaft. Diese prominente Diebesgilde nahm Wyssilka auf, wie sie Dutzende anderer Kinder von den Straßen von Oppara aufnahm. Während der nächsten Jahre lernte Wyssilka, überzeugend zu lügen, sich in einer Menschenmenge zu verbergen und, falls entdeckt, schnell zu verschwinden.

Doch trotz all ihrer erworbenen Fertigkeiten zeigte sie nur wenig Talent für die eigentliche Diebeskunst. Als sie auf ihre erste Mission ging, ein kleineres Relikt einer durchreisenden Burggräfin zu stehlen, stach sie stattdessen 29 Mal mit einem Dolch, den sie in ihrem Gürtel geschmuggelt hatte, auf die Frau ein. Zwei weitere Aufträge endeten ebenfalls mit Toten, und Wyssilka kehrte blutgebadet, aber ohne Beute zurück. Erst eine andere Halblingfrau, eine bereits lange der Stillen Bruderschaft angehörende Betreuerin namens Mathira, erkannte die Blutlust, die hinter all den Taten Wyssilkas steckte. Anstatt die Investition der Organisation in Wyssilka zu beenden – ebenso wie ihr Leben – schritt Mathira ein und übernahm die Schirmherrschaft über sie. Mathira erkannte Wyssilkas beträchtliche Körperkraft und auch die finsteren Impulse, die sie zu ihren Taten trieben. Was sie in Wyssilka sah, war eine instinktive Hingabe zu dem Halblinggott der Meuchelmörder und der Gelegenheiten, Thamir Gixx, der Lautlosen Klinge.

Wyssilka folge in Mathiras Fußstapfen und wurde über Thamir Gixx gelehrt. Sie erkannte, dass der Gott eine Leere in ihrer Seele erfüllte und nahm ihn als ihren

Gott an. Während sie bei der Stillen Bruderschaft blieb und weiterhin auch Norgorber fromm verehrte, zog ihr Fanatismus für Thamir Gixx schließlich gleichgesinnte Halblinge an, und sie wurde in Oppara zu einer Legende: dem Messerkind, benannt nach den kleinen Wunden, die ihre Waffen zufügten, und der allgemeinen Annahme, kein Halbling könnte so abscheulich sein. Selbst auf der Höhe ihrer Morde verdächtige die Stadtwache meistens diverse „schwierige“ Kinder verschiedener aristokratischer Familien anstelle der lächelnden Närrin.

Als Meuchelmörder nachts hinter ihr her waren, gab ihr Gott ihr keine Warnung und verweigerte ihr seine göttlichen Gaben. Mit nur einem Dolch bewaffnet exekutierte Wyssilka ihre Möchtegern-Mörder und zwang sie dabei, den Namen desjenigen zu nennen, der Narr genug war, ihren Tod anzuordnen. Wyssilka kannte den Namen instinktiv schon bevor die Opfer ihrer Folterungen ihn nennen mussten: Mathira. Kaum eine Stunde später versank Wyssilkas Klinge im Hals ihrer ehemaligen Mentorin und setzen eine blutige Flut frei, die ihr Thamir Gixx‘ Anerkennung zeigte. Wyssilka zeigte sich ihres Gottes würdig und übernahm die Führung von Opparas kleinem, aber getreuen Kult des Thamir Gixx.

Wyssilka konzentriert ihre Bemühungen darauf, ihr Netzwerk an Agenten in Oppara zu erweitern und neue Halblinge für ihren Glauben zu gewinnen. Die Verehrung Thamirs ist in Taldor geringer als in Ländern, in denen Halblinge offen ausgebeutet oder versklavt werden; aber genügend Angehörige dieses Volkes sind von den Exzessen der Reichen verbittert genug, sich der Lautlosen Klinge zuzuwenden. Zwei Dutzend treue Halblingsanbeter arbeiten unter Wyssilkas Führung daran, ihr Geheimnisse zukommen zu lassen und ihr und ihren Agenten Zugang zu den selbst sichersten Häusern zu gewähren. Niemand in Oppara hegt einen Verdacht, dass die freundliche, etwas unbeholfene Kinderunterhalterin sowohl das Messerkind als auch Anführerin eines der finstersten Kulte der Stadt ist. Viele Adlige haben strenge Regeln darüber, wer Kontakt zu ihren Kindern haben darf, doch Wyssilkas Geschäft umgeht diese Sicherheitsmaßnahmen, indem sie sich hinter der friedlichen Fassade einer lebenslustigen Halblingfrau verbirgt.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Wyssilka erscheint in Kaisertod zuerst bei den Festlichkeiten im Senat zum Großen Tag des Aufstiegs. Sie und ihre Truppe an Halblingunterhaltern arbeiten in der Galerie und unterhalten dort die Kinder, die bei dem Ereignis zugegen sind. Einige von Großfürst Stavians weniger freundlichen Verbündeten meinten, die Stille Bruderschaft anwerben zu müssen, um das geplante Massaker des Großfürsten am Senat zu unterstützen. Wyssilka überwacht zwei Gruppen von Meuchlern, die Prinzessin Eutropias lästige Verbündete Martella Losacht aufspüren und exekutieren sollen. Die SC können während der Veranstaltung mit Wyssilka sprechen und haben dabei die Gelegenheit daraus Gesellschaftsvorteile zu ziehen und mit dem letztendlichen Endgegner des Kapitels zu kommunizieren. Bis zum Finale des Kapitels hegt Wyssilka keinen Verdacht, dass die SC eine Verbindung zu ihrer eigentlichen Zielperson haben.

Zum Höhepunkt des Kapitels stehen die SC Wyssilka in der letzten Begegnung erneut gegenüber. Wyssilka hat Martella Losacht gefangen genommen, aber, anstatt die Meisterspionin zu töten, hält Martella sie am Leben, um weitere Informationen von ihr zu erlangen. Das Schicksal der Halblingfrau ist beschlossene Sache, wenn die SC sie besiegen: entweder die SC töten sie, oder die Stille Bruderschaft bestraft sie für ihr Versagen mit dem Tod. So oder so ist aber der Tod nicht das Ende von Wyssilkas Verwicklung im Abenteuerpfad Krieg um die Krone, denn die SC treffen ihre bittere Seele erneut in Kapitel 5: „Der Erste Löwe“. Mach dir Notizen, wie die SC mit Wyssilka umgehen, und wie sie genau ums Leben kommt, denn damit kannst du die spätere Begegnung ausschmücken.

Es wird davon zwar ausgegangen, dass Wyssilka bis zum Tod kämpft. Aber wenn sie es schafft, deine Gruppe zu beeindrucken, kannst du sie und ihren Kult dazu verwenden, gelegentlich die besten Pläne der SC zu durchkreuzen, oder sie sogar vor Ärger zu bewahren, wenn die Stillen Klingen (oder ein reicher Auftraggeber) sie bittet Feinden der SC zu töten.

GROSSFÜRST STAVIAN III.

Großfürst Stavian III. gilt als ebenso unfähig wie das Kaiserreich, über das er herrscht. Trotz all seiner Fehler hält er das Reich jedoch durch intelligente politische Manöver und tiefem Verständnis der menschlichen Natur zusammen.

GROSSFÜRST STAVIAN III. **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Adeliger 7/Magier (Verzauberer) 4

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 21 (+5 Ablenkung, +2 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 70 (12 TW; 4W6+8W8+20)

REF +8, **WIL** +20, **ZÄH** +11

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Feuer 20; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zepter des Erstgeborenen*, +9/+3 (1W6+1)

Zauberähnliche Magierschulenfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +10)

9/Tag — Hauch der Benommenheit

Vorbereitete Magierzauber (ZS 4; Konzentration +10)

2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Drückende Langeweile*[ABR] (SG 19), *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Spiegelbilder*
1. — *Alarm*, *Person bezaubern* (SG 18), *Schild*, *Schlaf* (SG 18), *Unauffälliger Diener*
0. (Beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*

Verbotene Schulen Hervorrufung, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Stavian verlässt sich als Schutz völlig auf seine Ulfenwache. Sein *Ring des Freundesschutzes* ist mit einem Gegenstück verbunden, das stets von einem Mitglied seiner Wache getragen wird.

Im Kampf Stavian wirkt *Schild* und *Spiegelbilder,* um sich zu schützen, wenn der Kampf beginnt. Er setzt seine Verzauberungszauber ein, um Feinde auf Abstand zu halten, wenn er flüchtet, und vertraut darauf, dass die Ulfenwache seine Feinde erschlägt.

Moral Stavian zieht sich zurück oder ergibt sich, nachdem er 10 oder mehr Trefferpunkte verloren hat.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 22, **WE** 17, **CH** 20

GAB +8; **KMB** +7; **KMV** 22

Talente Beredsamkeit, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Große Zähigkeit, Lautlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +20, Bluffen +28, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Motiv erkennen +22, Reiten +13, Wahrnehmung +22, Wissen (Adel, Geschichte) +21, Wissen (Arkanes) +15, Zauberkunde +21

Sprachen Azlantisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Osirisch, Skald

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Zepter des Erstgeborenen*), Bezauberndes Lächeln

Kampfausrüstung *Ring des Freundesschutzes*; **Sonstige Ausrüstung** *Zepter des Erstgeborenen* (*Zepter der herrschaftlichen Macht*), *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Rüstungsarmschienen* +4, *Mächtiger Ring der Feuerresistenz*, *Krone des Erstgeborenen*, diverse Schmuckstücke (Gesamtwert 1.200 GM), Zauberbuch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Ausrüstung Großfürst Stavian III. verfügt über deutlich mehr Reichtum als normal für einen NSC seiner Stufe; dies erhöht seinen HG um 1.

Prinz Stavian III. wurde 4653 AK als zweiter Sohn von Großfürst Stavian II. geboren. Jahrelang lebte er im Schatten seines älteren Bruders Carrius I. Stavians III. Vater hatte nur wenig Zeit übrig für seinen – in seinen Worten – geringeren Sohn. Der Tod Carrius' I. im Jahr 4664 AK veränderte jedoch alles. Ein plötzlicher Grippeausbruch, der die ganze Stadt erfasste, infizierte den Thronerben, und Carrius I. starb kurze Zeit später. Großfürst Stavian II. weigerte sich, um seinen verlorenen Sohn zu trauern, und wandte stattdessen unglaubliche Geldmengen auf, um etwas eigenwillig, bisher verfolgte Kleriker der Sarenrae dafür zu gewinnen, Carrius' Seele dem Tod zu entreißen. Diese Taten scheiterten schlussendlich daran, weil Carrius es vorzog im Nirwana zu verweilen, und berührten die Herzen des taldanischen Volkes, verbitterten aber Stavian III. noch mehr gegenüber seinem Vater. Der jüngere Stavian sah die fruchtlosen Ausgaben als eine endgültige Zurückweisung – sein Vater würde lieber tausend Vermögen verbrennen als ihn als Sohn und Erben anzunehmen.

Als viele Jahre später sein Ende näher rückte, wandte sich Stavian II. an seinen gekränkten Sohn. Die beiden hielten eines ihrer wenigen offenen Gespräche, wobei der kränkliche Stavian II. seinen Fehler eingestand, nur eines seiner Kinder geliebt zu haben, und Stavian III. sah, dass die Unnahbarkeit, die er kannte, nicht die Tat eines unfehlbaren Herrschers war, sondern die eines müden, selbstsüchtigen und zerbrechlichen alten Mannes. Am Sterbebett seines Vaters schwor er den Ruhm Taldors wiederherzustellen. Wenige Stunden nach dieser Unterredung starb Stavian II. still im Schlaf und machte den Weg frei für seinen überlebenden Sohn den Thron zu besteigen.

Stavian III. setzte es sich zum Ziel, ein starker und weiser Herrscher zu werden, doch die Blutlinie der Stavians war schon lange von Geisteskrankheiten geprägt. Die Belastung durch die Herrschaft wandelte die Ängste und Depressionen seiner Kindheit in Paranoia und starke Gemütsschwankungen. Die Hofärzte fürchteten ihren Kopf – oder schlimmer, ihren Stand am Hofe – zu verlieren und waren so nicht dazu bereit, dem Großfürsten zu widersprechen, oder seine geistige Stabilität in Frage zu stellen, und so geriet Stavians Herrschaftsgelöbnis in Vergessenheit. Stattdessen gab er sich einfachen Vergnügungen hin, um seine

Belastungen in den Griff zu bekommen, und überließ die Verantwortung für die Herrschaft über Taldor immer inkompetenteren Beratern.

Die Geburt seiner Tochter Eutropia war ein lichter Moment, der die Krankheit des Kaisers zu bessern schien, gefolgt von der Geburt seines Sohnes Carrius II. zwei Jahre später. Während Eutropia eine typische Prinzessin war, schwärmte die Öffentlichkeit für den jungen Prinzen, der sich als großzügig, feinfühlig und Bücherwurm herausstellte. Diese wachsende Bewunderung brachte Stavians III. Paranoia wieder hervor und führte dazu, dass er dem Jungen dies verübelte. Vater und Sohn stritten sich bei jeder Gelegenheit, bis zu einem finsteren Tag im Jahr 4698 AK, als Stavian III. seinen Sohn im Eifer eines Streites die steinerne Treppe der Palaststallungen hinunter stieß. Stavian III. griff auf die Erinnerungen an die umfangreichen Bemühungen seinen älteren Bruder wiederzuerwecken zurück, um jede Debatte darüber den verstorbenen Carrius II. wiederzuerwecken zuvorzukommen, mit dem Argument, „eine solch reine Seele gehöre ans Himmelstor."

In den seitdem vergangenen 20 Jahren setzte Stavian III. seine unfähige Herrschaft fort, und erst vor wenigen Jahren erkannte er die politische Bedrohung, die von seiner Tochter Eutropia ausgeht.

Die Missachtung des Großfürsten für seine erstgeborene Tochter ist nun plötzlich zu einem Ende gekommen, denn jetzt sieht er ihren Kampf für die Abschaffung des männlichen Erstgeburtsrechts als einen Versuch, ihm den Thron zu rauben.

Stavian III. sieht sich von seiner Familie und dem Adel verraten und fühlt sich in die Enge getrieben. Nur noch drastische Maßnahmen können einen landesweiten Staatsstreich derer, die sich gegen ihn verschworen haben, verhindern.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Großfürst Stavian III. ist in diesem Abenteuerpfad mehr ein Mittel, die Handlung voranzutreiben, als ein Charakter. Er löst die dramatischen Ereignisse aus, die Taldor in einen Bürgerkrieg zu stoßen drohen. Es sieht zwar so aus, als dass er beim Aufstiegsmassaker ums Leben käme, doch in Wahrheit wird er von Maxillar Pythareus heimlich fortgebracht und in Zimar gefangen gehalten, damit dieser die Krone für sich selbst reklamieren kann. Die SC werden ihm dort in Kapitel 4 „Das Auge des Löwen" wieder begegnen. Ironischerweise führen Stavians Taten zu einer selbsterfüllenden Prophezeiung, die jedoch von seinem Adoptivsohn durchgeführt wird und nicht von einem seiner leiblichen Kinder.

KRONE DES ERSTGEBORENEN

Taldanische Legenden erzählen davon, dass der Erste Kaiser Taldaris die *Krone des Erstgeborenen* aus der metallischen Mähne des legendären Grogrisant schmiedete, eines löwenartigen Fabelwesens, das Taldor in der Zeit vor dem Kaiserreich heimsuchte.

KRONE DES ERSTGEBORENEN		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 20	**GEWICHT** —
AURA Starke Bann- und Wandlungsmagie		

Diese goldene Krone ist mit Juwelen und Radierungen von Löwen verziert. Sie scheint schwerer in der Hand zu liegen, als man erwartet. Ein einzelner brüllender Löwenkopf schmückt die Vorderseite der Krone. Die *Krone des Erstgeborenen* verleiht ihrem Träger einen Resistenzbonus von +5 auf Rettungswürfe, einen Ablenkungsbonus von +5 auf die RK, Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, Zauberresistenz in Höhe des HG des Trägers + 11, die ständige Wirkung von *Wahrer Blick* und die Fähigkeit mit allen intelligenten Kreaturen innerhalb von 300 m zu sprechen und klar verstanden zu werden. Die Krone gibt weiterhin einen Verbesserungsbonus von +4 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma des Trägers (mit Fertigkeitsrängen in Wissen (Adel) und Wissen (Geschichte), sowie der Fähigkeit Azlantisch und Celestisch sprechen und lesen zu können, wie bei einem *Stirnreif der Enormen Intelligenz*). Einmal am Tag kann der Träger der *Krone des Erstgeborenen* die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen (ZS 20): *Mächtiges Magie bannen*, *Verbannung* und *Wetterkontrolle*.

Die *Krone des Erstgeborenen* muss in einer Krönungszeremonie im Kaiserpalast von Taldor mit ihrem Träger verbunden werden, damit sie ihre gesamte Macht entfaltet. Ohne diese Zeremonie erhält der Träger keine zauberähnlichen Fähigkeiten, Zauberresistenz, Bonus auf die RK, Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte oder Boni auf geistige Attribute, sondern lediglich den Resistenzbonus von +5 auf Rettungswürfe. Wenn ein Träger einmal an die Krone gebunden ist, kann er, solange er sie trägt, wissentlich keine Lüge sprechen oder niederschreiben.

ZERSTÖRUNG

Die *Krone des Erstgeborenen* muss im Flammenruhm im Großen Leuchtturm in Mat im Osten erhitzt werden und dann, solange sie noch heiß ist, in das eisige Quellwasser des Porthmos im Westen geworfen werden. Die plötzliche Abkühlung lässt die Krone zerspringen.

BARON NICOLAUS OKERRA

Nicolaus Okerras graumeliertes Haar ist der einzige Hinweis darauf, dass die Zeit ihn einholt und er langsamer werden wird. Er lebt nach dem Motto sich anständig gegenüber denen zu verhalten, die auf ihn angewiesen sind – als Soldat, als Anführer, und als Vater.

BARON NICOLAUS OKERRA **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Kämpfer 6

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 20 (+8 Rüstung, +2 Schild)

TP 55 (6W10+18)

REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Gladius +1*, +13/+8 (1W6+8/19–20) oder Saufeder [Meisterarbeit] +11/+6 (1W8+6)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +7/+2 (1W6+4/x3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Leichte Klingen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Baron Okerra bevorzugt möglichst den berittenen Kampf und verlangt allgemein, dass Gegner ihm in einem ehrenvollen Kampf entgegentreten.

Im Kampf Ob beritten oder zu Fuß, Baron Okerras bevorzugte Taktik ist es, vorwärts zu stürmen und dabei zu versuchen, seinen Gegner über den Haufen zu rennen oder in die Ecke zu drängen. Er kämpft nach einem strengen ritterlichen Kodex und würde niemals einen unbewaffneten oder ahnungslosen Gegner angreifen.

Moral Normalerweise bittet Okerra um Gnade und versucht zu verhandeln, wenn er unter 20 TP reduziert wird, doch wenn er seine Untergebenen oder seinen Herrn verteidigt, kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 12

GAB +6; **KMB** +10 (Ansturm +12); **KMV** 20 (22 gegen Ansturm)

Talente Abhärtung, Berittener Kampf, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbundenheit mit Tieren, Waffenfokus (Gladius), Waffenspezialisierung (Gladius)

Fertigkeiten Diplomatie +4, Einschüchtern +5, Mit Tieren umgehen +7, Motiv erkennen +4, Reiten +8, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +1, Wissen (Adel) +1, Wissen (Baukunst) +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +2*, Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], *Gladius*[ABR II] *+1*, Saufeder[ABR II] [Meisterarbeit], Kompositbogen (kurz) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, *Resistenzumhang +1*, Schweres Streitross namens Tapferkeit, Siegelring der Okerra, Ehering (Wert 100 GM), 220 GM

Nicolaus Okerra ist Baron einiger Dörfer im östlichen Teil der Grafschaft Meratt. Dort ist er ist ein Volksheld und wegen seines gutes Aussehens und seiner gerechten Politik beliebt. Er hat mehrere schreckliche Bestien erlegt und dabei geholfen, Verbesserungen der Orte wie Bewässerung, Brunnen und Straßenbau zu organisieren, wobei er oft selbst die Ärmel hochkrempelt und sich an der Arbeit beteiligt. Seine standhafte Gesetzestreue hindert ihn daran, sich gegen die Familie Losacht zu stellen oder sie auch nur für ihre Achtlosigkeit verantwortlich zu machen. Stattdessen hofft er darauf, seine gleichgültigen Nachbarn zum Handeln zu inspirieren, in dem er den Nutzen harter Arbeit und der Organisation von Wohltätigkeiten für das einfache Volk in schweren Zeiten aufzeigt. Trotz seiner Handlungen fürchtet er insgeheim, dass er niemals die Organisationsfähigkeit und das menschliche Verständnis seiner verstorbenen Frau Nirvenna erreichen kann, die während seiner Militärkarriere an seiner Stelle über die Baronie herrschte.

Nicolaus ist ein Mann der Tat; er gibt wenig auf erlesene Worte und zieht erlesenen Wein vor. Er ist noch dabei, sich wieder auf das Leben als Zivilist einzustellen, nachdem er sich nach dem Tod seiner Frau, die bei einer Konfrontation mit einem Troll verstarb, aus der Taldanischen Reiterei zurückgezogen hat, um die Herrschaft über seine Baronie zu übernehmen und seine Tochter Selli aufzuziehen. Nicolaus bevorzugt weiterhin Reiten, Übungskämpfe und körperliche Arbeit vor komplizierten Ballfesten und vornehmen Essen. Doch langsam lernt er auch die leisen Freuden guter Gesellschaft und eines angebrachten Witzes zu schätzen – sein eigener Humor ist dabei so unverblümt geblieben, wie es einem Mann des Volkes angemessen ist.

Nicolaus‘ größte Schwäche und wunder Punkt ist seine übermütige Tochter Selli. Das Mädchen hat die Begeisterung ihres Vaters für Abenteuer geerbt und ist mit den Geschichten seiner Heldentaten aufgewachsen, die Nicolaus selbst, aber auch die Dorfbewohner und die Bediensteten ihr erzählt haben. Sie will ihrem Vater nacheifern und eine große Heldin und Kriegerin werden. Doch mit nur 10 Jahren hat sie noch viel zu lernen, bevor sie sich dem Militär anschließen kann. Nicolaus hat seiner Tochter versichert, dass sie dies tun kann, wenn sie alt genug ist. Doch durch den Schmerz des Verlustes, der ihn getroffen hat, bedauert er dieses Versprechen nun und versucht vorsichtig in ihrem Herzen ein Interesse für die akademische Welt zu wecken, bevor sie eines Tages auf einem Schlachtfeld fern der Heimat stirbt. Allerdings haben nur wenige ihrer Studien tatsächlich angeschlagen, und Selli ist seitdem immer rebellischer geworden. Oft schleicht sie sich aus dem Haus nach Pensaris oder erkundet die umliegende Landschaft. Ihre Abenteuer enden gelegentlich verhängnisvoll – erst kürzlich verlor sie zwei Finger bei einer Begegnung mit einem Fuchs. Sie eifert aber ihrem Vater auch darin nach, dramatische und legendäre Geschichten zu erzählen, und behauptet gegenüber jedem, der ihr zuhört, der Fuchs habe sie beim Kartenspiel betrogen und so ihre Finger gewonnen.

Okerra hat eine laute Stimme, die eher für ein Schlachtfeld geeignet ist als für einen Palast; seine Bediensteten hören ihn schon von jenseits Pensaris kommen. Er ist gerecht, wird aber von gewaltigen Launen beherrscht, die ihn oft wütend und manchmal auch schwer depressiv machen. Während des Tangarenjubiläums ist er sauber und gepflegt, doch oft vergisst er tagelang sich zu rasieren und zieht eine bequeme Tunika seiner edlen Kleidung vor. Er ist immer noch muskulös und athletisch, auch wenn seine Figur sich inzwischen unter etwas Polsterung verbirgt. Vielleicht ist es – abgesehen von seiner unnachgiebigen Hingabe zu Recht und Ordnung – Okerras größter Fehler, dass er als Herrscher einer Fischergemeinde keinerlei Erfahrung im Bootfahren hat. Die Ortsansässigen flachsen gern, dass ihr „furchtloser Anführer" Angst vor dem Wasser habe, aber Nicolaus besteht darauf, dass er das Land bevorzugt, das sich nicht wie ein wilder Hengst aufbäumt.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Baron Okerra kann sich bei ihrer Aufgabe, Graf Losacht zu verdrängen, zum Freund oder Feind der SC entwickeln, je nachdem welche Taktik sie verwenden und wie sie ihm gegenüber auftreten. Wer Ehre, Integrität und Mitgefühl zeigt, verdient sich seinen Respekt, selbst wenn er nicht die gleichen Ziele verfolgt, wer jedoch lügt und betrügt, Listen einsetzt oder die Ordnung der Gesellschaft zersetzt, erwirbt das Misstrauen des Barons, ganz gleich welch edle Ziele er verfolgt. Am Ende des Kapitels, wird er entweder ein Verbündeter der SC sein, oder sie müssen ihn als einen von Losachts Verteidigern überwinden.

Die genauen Taktiken eines feindseligen Baron Okerra sind vage belassen, so dass du ihn so einsetzen kannst, wie du es für die Taktiken deiner Gruppe für angemessen hältst. Besonders aufwieglerische SC ziehen vielleicht durch Plünderung von Stachys seinen Zorn auf sich, ehrenvollere SC dagegen fordert er vielleicht zu einem Turnier oder einem vornehmen Kampf zu Pferd heraus. Wenn die SC Graf Losacht mit einem Angriff auf sein Gut überraschen, ohne vorher eine Allianz mit Okerra zu schließen, reitet dieser zu Losachts Hilfe und stellt sich den SC vermutlich irgendwo im Vogelsangpalast entgegen. Es ist sogar wahrscheinlich, dass er dazu Wachen mitbringt, um die Streitkräfte des Grafen zu stärken.

Okerra hat auch großes Potenzial für eine romantische Ablenkung in diesem Abenteuer. Er betrauert zwar immer noch den Verlust seiner Ehefrau, aber schaut auch nach vorn und glaubt besonders, dass seine lebensfrohe Tochter, jetzt wo ihre Jugendjahre immer näher kommen, ein zweites Elternteil gebrauchen könnte. Trotz seiner Tapferkeit auf dem Schlachtfeld ist Nicolaus schüchtern, wenn es um die Liebe geht, und Komplimente und Annäherungsversuche machen ihn schnell nervös.

Nicolaus neigt dazu, öfters in Fettnäpfchen zu treten, und drückt seine Interessen und Zuneigungen so aus, wie er auch einem Soldatenkameraden ein Kompliment machen würde. Jemandem den Hof zu machen ist genauso eine Fähigkeit wie Umgang mit dem Schwert, allerdings eine, die er jahrelang vernachlässigt hat. Seine erste Liebe war zwar eine Frau, er ist aber für Zuwendung von allen Geschlechtern offen.

Wenn die SC das Gut der Familie Betony übernehmen und Baron Okerra überlebt, ist er der nächstliegende Nachbar der SC, das in der Zukunft leicht zu neuen Bündnisses oder zu neuem Ärger führen kann. Solange die SC ihre Ziele im Kapitel "Kaisertochter" erreichen, dient er Eutropia loyal, sobald sie die Herrschaft über Meratt übernommen hat. Er stimmt vielleicht nicht jeder ihrer Taktiken zu und könnte später von Verbündeten des Hohen Strategen Maxillar Pythareus beeinflusst werden. Alternativ könnte eine angespannte Beziehung zu Baron Okerra den SC in Zukunft Abenteuergelegenheiten bescheren, um seine Gunst zu gewinnen – so sind, z.B. Selli zu retten oder sie zu unterrichten, einfache Methoden, sich Nikolaus zum Freund zu machen.

GRAF BARTELBY LOSACHT

Bartelby ist gutaussehend, wirkt aber irgendwie beunruhigend. Sein Auftreten ist das eines Mannes, der sich in seiner Überlegenheit wohlfühlt. Seine ständig wechselnden Stimmungen sind seinem Gesicht stets abzulesen – einmal warmherzig, dann kalt und distanziert.

GRAF BARTELBY LOSACHT **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Kampfmagus[ABR III] 7

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +2 GE, +8 Rüstung, +4 Schild)

TP 56 (7W8+21)

REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m (15 m in Rüstung)

Nahkampf Stockdegen [Meisterarbeit] +11 (1W6+4)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +9 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Arkaner Vorrat (+2, 7 Punkte), Arkana (Verstärkte Magie, Zauberstabträger), Kampfzauberei, Zauberrückruf, Zauberschlag

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 7; Konzentration +11)

3. — *Hast*, *Vampirgriff*
2. — *Bärenstärke*, *Kalter Hauch*[ABR], *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*
1. — *Brennende Hände* (SG 16), *Schild*, *Schockgriff*, *Unauffälliger Diener*, *Zielsicherer Schlag*
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 15), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Säurespritzer*

TAKTIK

Vor dem Kampf Bartelby organisiert vor einem Kampf alle möglichen Vorteile. Er wirkt *Hast*, *Schild* und *Bärenstärke* auf sich, wenn er mit einem Kampf rechnet.

Im Kampf Bartelby ist ein pragmatischer und brutaler Kämpfer. Er wirkt *Spiegelbilder* auf sich und versucht dann einen Keil zwischen die Gegner zu treiben. Er hofft den Kampf schnell beenden zu können und verbindet dabei sein Talent Arkaner Schlag mit Zauberschlag, um damit *Schockgriff* und *Kalte Berührung* zu wirken, sowie *Vampirgriff*, wenn er verwundet ist. Er verwahrt seinen Arkanen Vorrat, um seinen *Vampirgriff* zurückrufen zu können, damit er sich heilen kann.

Moral Stets pragmatisch, wirkt er *Unsichtbarkeit* auf sich und versucht in seinen Panikraum (Bereich **H31**) zu flüchten, wenn er unter 20 TP reduziert wird.

Grundspielwerte Ohne ihre Zauber besitzt Bartelby die folgenden Spielwerte: **RK** 20, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 18; **REF** +6; **Bewegungsrate** 9 m (6 m in Rüstung); **Nahkampf** Stockdegen [Meisterarbeit] +8 (1W6+2); **ST** 14

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 18, **WE** 8, **CH** 10

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Kosmopolit[EXP], Zauberfokus (Hervorrufung), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Akrobatik +6, Auftreten (Redekunst) +9, Bluffen +10, Diplomatie +6, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +4, Wissen (Adel, Geschichte) +6, Wissen (Arkanes, Die Ebenen) +11, Zauberkunde +12

Sprachen Azlanti, Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Kelisch, Osirisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Mittelschwere Rüstung, Wissensvorrat

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Stab: Zersetzender Hauch*[ABR] (12 Ladungen), *Stab: Sengender Strahl* (23 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte der Unscheinbarkeit +2*, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Stockdegen[EXP] [Meisterarbeit], *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Überzeugungsstirnreif*, Beutel für Materialkomponenten, Schlüssel zum Palast und zum kaiserlichen Turm, Siegelring der Losacht, Zauberbuch

Bartelby ist der älteste Sohn von Graf Mercater Losacht und führt die Grafschaft Meratt wie sein persönliches Königreich mit wenig Rücksicht auf die große Politik jenseits seiner Grenzen. Wie die meisten der Familie Losacht verfügt er über beträchtliche arkane Gaben ebenso über eine beträchtliche Verachtung für alle, die keine solchen haben – darunter auch seine Halbschwester Martella. Bartelby ist schlau und stark, und diese Kombination macht ihn arrogant. Er ist sich seiner Unantastbarkeit bewusst, und der lange Umgang seiner Familie mit arkaner Macht durchdringt sein ganzes Wesen, ebenso wie seine vermessene Selbstherrlichkeit. Damit soll aber nicht gesagt sein, Bartelby sei kaltherzig; er ist geistreich, unglaublich gut gebildet und – wenn er will – überaus charmant. Diese Fertigkeiten hat er ebenso sorgfältig studiert wie seine Zauberkunst, denn unter all dem steckt ein unsicherer Junge, der versucht, dem unmöglichen Vermächtnis seines überambitionierten Vaters und der gelehrten Zaubermeisterschaft eines Onkels gerecht zu werden. Was auch immer Bartelby erreichen wird, sein Stern wird immer gegenüber den Errungenschaften seiner Vorfahren verblassen, und so hat ein Teil von ihm schon aufgegeben, bevor er es überhaupt versucht hat. Er konzentriert sich auf seine Genusssucht und ignoriert alle Aufgaben, bei denen er nicht darauf baut, dass er dabei von Anfang an hervorragt.

Bartelby ist sich dem Erbe der Familie Losacht sehr wohl bewusst, und das sogar mehr als Martella, denn er wurde zum Hüter der schrecklichen Geheimnisse des Herzogs Panivar Losacht, die seit dem Tod von Bartelbys Vater im kaiserlichen Turm weggesperrt sind. Er weiß zwar nichts über den Kreis der Makellosen, ist sich aber bewusst, dass sein Großonkel sich mit Angelegenheiten von Leben und

Tod beschäftigt und eine Nachbildung seiner verstorbenen Ehefrau Veleto erschaffen hat, um so auf Pharasma zu spucken. Bartelby vermutet auch, wie schon sein Vater vor ihm, dass sein Onkel Panivar das Geheimnis der Unsterblichkeit entschlüsselt hat, ist aber nach dem fragwürdigen Tod seines Vaters vorsichtig genug, diese Gedanken für sich zu behalten. Am schlimmsten ist jedoch Ehlers, Panivars „zahmer" Sakhil, der des Nachts durch den Palast wandelt und gelegentlich einen Bediensteten oder Besucher dazu bringt, sich das Leben zu nehmen. Bartelby ist es bisher gelungen, diese Todesfälle zu vertuschen, in dem er „Massaker" durch Banditenangriffe oder die kürzlich aufgetauchte Nachtschwan arrangiert, und stellt nun fest, dass ihn diese Vorfälle mit jedem mal gleichgültiger werden lassen. Ein Teil von Bartelby sorgt sich darum, dass Ehlers seinen augenlosen Blick auf seine Seele ausgerichtet hat, in dem er die Verderbnis und den Schmerz aus ihr herauszieht, obwohl es ihm offiziell verboten ist, einem Losacht zu schaden – zumindest ohne Panivars Erlaubnis.

Bartelby liebt seine Familie, doch diese Zuneigung endet abrupt bei seiner Halbschwester Martella. Er sieht die Geburt des Mädchens als Beleidigung seiner Mutter an, die lange darunter zu leiden hatte, und als einen Schandfleck auf dem Vermächtnis einer großen Familie. Martellas Mangel an magischem Talent sieht er als Beweis dafür, dass ihr Geist zerbrochen und verdorben ist. Die Jüngste der Losachts aus der Familie auszustoßen, war das einzige, das Bartelby im Zuge des Todes seines Vaters Freude bereitet hat, und in den vielen Jahren, die seitdem vergangen sind, hat er sie völlig aus den Augen verloren. Die Jahre haben die Verachtung, die er als Kind empfand, zwar gemildert, aber nicht genug, als dass er seine Entscheidung bereuen würde oder ein Interesse hätte, Kontakt aufzunehmen.

Bartelby ist ein gutaussehender Mann mit scharfen Gesichtszügen und dichtem dunklen Haar. Er ist athletisch und, trotz seines Reichtums und guten Aussehens, ist er der letzte der Losacht-Geschwister, der unverheiratet geblieben ist. Die Gründe dafür hat er nie wirklich begründen können. Er ist in den meisten Hinsichten des Lebens pragmatisch und zieht effiziente Lösungen vor, ungeachtet ihrer Auswirkungen auf den Rest der Welt. Er hält „gerechten Kampf" für eine romantische Idee, die nichts mit der Realität zu tun hat. Keine zwei Personen sind in seinen Augen gleich, und den einen zu behindern, um dem anderen anderem zu helfen, ist nichts anderes als die Bestrafung der Besten durch die Gesellschaft. Diese Philosophie erstreckt sich natürlich nicht auf diejenigen, welche ihn vielleicht übertreffen könnten – Bartelby nimmt gerne jeden Vorteil an, den er über andere erlangen kann, egal ob deren Moral, Fähigkeiten oder Talente seinen eigenen überlegen sind oder nicht.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Bartelby nimmt die heikle Rolle als möglicher Freund und schlussendlicher Bösewicht des Kapitels „Kaisertochter" ein, da die SC ihm über den Verlauf des Kapitels näher kommen können. Abhängig davon, wie sehr sich die SC darauf hinarbeiten, Bartelby zu beeinflussen, können sie ihn vielleicht sogar davon überzeugen, freiwillig abzudanken.

Für Charaktere, die an tragischen Liebschaften interessiert sind, mag Bartelby vielleicht auch einen interessanten Liebhaber darstellen. Seine Version des Bösen rührt von seiner Selbstsucht und Arroganz her und nicht von Grausamkeit, und er ist noch immer zu retten, wenn diese Entwicklung die Absicht der SC ist. Eine Beziehung zu dem Grafen erfordert aber einen erheblichen Zeitaufwand und könnte leicht in Tränen enden, wenn nicht erheblicher Aufwand getrieben wird, ihn und auch seine Grafschaft zu beeinflussen.

Sollte Bartelby das Abenteuer überleben, wird er Gefangener Eutropias – und ebenso seiner entfremdeten Schwester Martella. Durch den über Jahrzehnte aufgestauten Groll ist die jüngere Losacht zunächst überglücklich in dieser Rolle, findet es aber schließlich schmerzhaft, das eigene Fleisch und Blut gefangen zu halten. Sie begehrt nicht Rache, sondern Bestätigung und Unterstützung durch ihre Familie, und so müssen die SC vielleicht als Vermittler aushelfen.

NACHTSCHWAN

Diese maskierte Frau ist in Gold, Silber und Weiß gekleidet und gebiert sich mit Anmut und Stärke. Dabei wirkt sie so als könnte sie gleichermaßen jederzeit die Flucht ergreifen oder zum Angriff stürmen.

NACHTSCHWAN **HG 6**

EP 2.400

Menschliche Vigilantin[ABR VIII] 7

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 56 (7W8+21)

REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Unerschütterlich (+7)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kettenspeer +1*, +9/+4 (1W6+3) und +9 (1W6+2)

Fernkampf Wurfpfeil [Meisterarbeit] +11 (1W4+2 plus Gift)

Besondere Angriffe Überraschendes Auftreten

TAKTIK

Vor dem Kampf Nachtschwan macht wann immer sie kann Überraschungsangriffe und wirft vergiftete Wurfpfeile nach ihren Gegnern.

Im Kampf Nachtschwan zieht es vor, Gegner unter dem Mantel der Dunkelheit anzugreifen und hofft dabei darauf, dass diese nicht wie sie über Dunkelsicht verfügen. Sie wechselt dabei zwischen, Gegner zu Fall zu bringen und volle Angriffe mit ihrem Kettenspeer zu machen.

Moral Nachtschwan weiß, dass sie einen Einfraukrieg führt und nutzt gern ihren *Umhang des Scharlatans*, um sich zurückzuziehen, wenn sie unter 15 TP reduziert wurde.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 10, **CH** 12

GAB +7; **KMB** +9 (Zu-Fall-bringen +11); **KMV** 23 (25 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit exotischen Waffen (Kettenspeer), Verbessertes Zu-Fall-bringen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kettenspeer)

Fertigkeiten Akrobatik +9, Bluffen +8 (als Lucrezia +12), Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +7 (als Lucrezia +11), Verkleiden +11 (als Lucrezia erscheinen +31), Wahrnehmung +10, Wissen (Adel, Lokales) +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fertigkeitsbegabung, Gesellschaftstricks (Fertigkeitsbegabung, Gerüchtesammler, Örtlichkeit ausspähen, Spottdrossel), Vigilantenspezialisierung (Rächer), Vigilantentricks (Bevorzugtes Manöver [Zu-Fall-bringen]), Lieblingswaffe, Schattensicht), Zwei Gesichter

Kampfausrüstung *Öl: Dunkelheit* (3x), Rauchstäbe (5x), Schwarzviperngift (4x), Zündhölzer (10x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +2, Kettenspeer*[EXP] *+1,* Wurfpfeile [Meisterarbeit] (5x), *Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Umhang des Scharlatans,* Kleidung einer Adligen, Reisekleidung, Schminkzeug, Schwanenmaske, 94 GM

Nachtschwan wurde als die Edle Lucrezia Marthan von Cassomir geboren, und in jungen Jahren erfüllte sie die angemessene Rolle, die von einer jungen aristokratischen Dame erwartet wird. Ihre umfangreiche Ausbildung in Wirtschaftskunde und Philosophie kam jedoch zu einem plötzlichen Ende, als das Vermögen ihrer Familie durch einen politischen Gegner vernichtet wurde, und die Familie Marthan so Haus und Hof verlor. Als ihre Eltern auch Lucrezias Besitztümer veräußerten, schaffte sie es, die anrüchigsten ihrer Bücher für sich zu behalten – Geschichten von waghalsigen Banditen, die für Liebe und gegen Ungerechtigkeit kämpfen, sowie verbotene Abhandlungen über galtische Philosophie – und schließlich formten diese Themen die Weltanschauung und Aktivitäten der jungen Lucrezia. Sie begann damit, jene zu bestehlen, die ihren Eltern Unrecht taten, aber im Laufe der Zeit dehnte sie ihre Bemühungen auf alle aus, deren Los besser war als das der Marthans. Gesetzeshüter und Kopfgeldjäger waren ihr immer wieder auf den Fersen und schikanierten sie für die Frechheit, sich die Reichtümer wiederzuholen, die ihr rechtmäßig gehören sollten. Über kurz oder lang kam sie zu der Erkenntnis, dass alle Obrigkeitssysteme von Natur aus korrupt seien, ungerecht nicht nur ihr gegenüber, sondern jedem gegenüber, der das Knie vor einem anderen beugen musste. Obrigkeit bedeute Korruption, Besitz sei Diebstahl, und die korruptesten Diebe in Taldor seien seine dekadenten Aristokraten, die sich den Bauch vollschlagen während andere darben.

Schließlich setzte Lucrezia sich eine Maske auf, um ihre Mutter und ihren Vater vor Vergeltungsmaßnahmen zu schützen und als ein Symbol, um das sich andere scharen können. Als Nachtschwan begann sie ihren Einfraukrieg gegen Taldor, bei dem sie jene extreme Form der Anarchie verkörpert, von denen die meisten Taldaner glauben, sie existiere nur in Schauergeschichten. Nachtschwan konzentriert sich hauptsächlich auf Diebstahl und Zerstörung und investiert die meisten ihrer Erträge darin, ihr Arsenal zu verbessern und ein bequemes Leben zu führen, wie sie es aus ihrer Kindheit kannte. Sie sieht in dieser Verwendung von Geld keinen Widerspruch – nach ihrer Ansicht sollte jeder von den Reichen stehlen, um sich den gleichen Lebensstandard gönnen zu können. Für Nachtschwan ist es nur die Blindheit gegenüber den Fesseln der Aristokratie, die das Volk daran hindert sich von ihnen zu befreien. Daher versucht sie nur selten dabei anderen zu helfen, unter korrupten Systemen zu überleben, sondern hofft lieber darauf, deren Schicksal so schwer zu machen, dass sie von sich aus aufbegehren und das bessere Leben ergreifen, das sie verdienen.

Wegen ihrer radikalen Philosophie haben sich viele in der Präfektur Tandak von ihr abgewendet, aber genauso hat sie sich bei vielen anderen beliebt gemacht, die sie als eine romantische Banditin sehen. Ein einfacher Drucker aus Cassomir hat ihr dabei geholfen, ihren Ruf beträchtlich zu verbessern, indem er billige Romanhefte verteilt über die (völlig frei erfundenen) Abenteuer von Nachtschwan. Wo immer sie hinreist stellt sie sich den stärksten und am tiefsten verwurzelten Mächten entgegen, inspiriert Freiheit und Eigenständigkeit und bringt Rebellionen in Gang. Sie kämpft zwar nicht für andere gegen Misshandlungen durch das System, ist aber immer bereit, einzelne Opfer oder Familien gegen Angriffe beizustehen – schließlich kann ein toter Bürger nichts mehr lernen, nicht mehr wachsen, keine Freiheit mehr durch Umsturz der Tyrannei finden, und diejenigen, deren Leben sie gerettet hat, tragen weiter dazu bei, Geschichten von ihrer Tapferkeit und ihrem Heldenmut zu verbreiten. Aber selbst mit diesem Fokus sind Nachtschwans Ideale nicht unveränderlich; wenn sich neue Informationen ergeben, kann sie ihre Philosophie jederzeit daran anpassen.

Die Teilung in Lucrezias Seelenleben ist so tiefgehend, dass es schwierig sein kann, festzustellen, dass Nachtschwan und sie ein und dieselbe Person sind. Während Lucrezia leise und höflich ist, ist Nachtschwan vorsätzlich provokant; wo die eine sich innerhalb der Regeln der feinen Gesellschaft bewegt, sieht die andere Regeln als ein von Feiglingen erbautes Gefängnis. Trotz ihrer rigiden und zerstörerischen Einstellung ist Nachtschwan aber weder böse noch ein Engel; sie lässt sich einfach nur nicht vom Ziel ihrer Mission abbringen, und will es unbedingt erreichen, mit allen erforderlichen Mitteln.

Sie ist der persönlichen Romanze zwar weniger zugetan als andere Charaktere in diesem Abenteuer, aber Nachtschwan bleibt in den Augen der Öffentlichkeit eine romantische Figur, und stellt ein gewisses Klischee der populären Kultur als die verwegene Einzelkämpferin in der Nacht dar. Auf Annäherungsversuche reagiert sie zögerlich, mehr weil ihre Zukunftsvisionen nie weitere Personen beinhaltet haben; auf lange Sicht mag es aber eines der gesundesten Ergebnisse ihrer heimlichen Lebensweise sein, ihre Zukunft mit jemandem zu teilen, inklusive all der damit verbundenen Verhandlungen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Lucrezia ist eine komplexe Gestalt und spiegelt die Gefahren uneingeschränkter Freiheit wieder, genauso wie Baron Okerra die Gefahren bedingungsloser Loyalität repräsentiert. Sie kann Freund oder Feind sein, je nachdem, wie die SC auf sie zugehen. Sie verbündet sich gern mit anderen Anarchisten (oder zumindest solchen, die Täuschungen, Listen und heimliche Taktiken einsetzen, um einen mächtigeren Gegner auszumanövrieren). Abenteurer, die nur daran interessiert sind, innerhalb des Systems zu arbeiten, lehnt sie ab, da das für sie zu sehr nach Feigheit stinkt. Wenn sie lernt, dass die SC für eine Autoritätsperson arbeiten – noch dazu eine Adlige – kann es dazu kommen, dass sie feindselig reagiert, aber vielleicht sieht sie die SC auch nur als verblendete Optimisten, die sie eines Tages bekehren kann.

Der grundlegende Unterschied zwischen den Philosophien von Nachtschwan und Baron Okerra führte dazu, dass beide schnell eine Abneigung zueinander empfanden, und beide das Nebenziel haben, den anderen auszuschalten. Es ist unwahrscheinlich, dass die SC sich mit dem einem von beiden verbünden können, ohne den anderen zu verärgern. So wie es heißt, Nicolaus verständlich zu machen, wann man die Regeln beugen muss, um das Richtige zu tun und dabei die Absicht dieser Regeln zu bewahren, wenn man sich ihn zum Freund machen will, heißt es auch, für Nachtschwan Anpassungsfähigkeit, Toleranz und eine Bereitschaft, etwas für das große Ziel der Freiheit zu organisieren, mitzubringen, will man sie für sich gewinnen.

GRAF YANDER MERKONDUS

Graf Yander Merkondus, ein Mann mit schier endlosem Charme und verdrehtem, aber brillantem Verstand, ist ein aristokratischer Kaufmann und Unterstützer des Kaiserreiches aus dem Südwesten Taldors, der den SC stets ein Dorn im Auge ist.

GRAF YANDER MERKONDUS **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Barde (Hofbarde[EXP]) 9

RB Mittelgroßer Humanoide (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 20 (+2 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 80 (9W8+36)

REF +9, **WIL** +10, **ZÄH** +6; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängige und Schalleffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +6/+1 (1W6–1/18–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +9 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 24 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 18], Faszinieren [SG 18], Heldensaga[EXP] [SG 18], Lied der Größe, Satire[EXP] –2, Spott[EXP] –3)

Bekannte Bardenzauber (ZS 9; Konzentration +13)

3. (4/Tag) – *Dunkle Furcht*[ABR VIII] (SG 18), *Magie bannen*, *Redegewandtheit*, *Tiefe Verzweiflung* (SG 18)
2. (5/Tag) – *Ablegen*[ABR VIII] (SG 17), *Geräuschexplosion* (SG 16), *Spiegelbilder*, *Wünsche wahrnehmen*[ABR VIII] (SG 16)
1. (6/Tag) – *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 16), *Gesinnung verbergen* (SG 15), *Person bezaubern* (SG 16), *Selbstverkleidung*, *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Benommenheit* (SG 15), *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Schlaflied* (SG 15), *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn er einen Kampf erwartet oder sich auf der Flucht befindet, trinkt Graf Yander Merkondus seinen *Trank: Rindenhaut* und benutzt seinen *Zauberstab: Ausdauer des Ochsen* auf sich. (Die Auswirkungen dieser Zauber sind in diesen Werten nicht eingerechnet.)

Im Kampf Yander beginnt den Kampf mit einer Heldensaga, damit seine Gegner den Zustand Auf dem Falschen Fuß erhalten. Dann wechselt er zu Satire, damit diese einen Malus von –2 auf Treffer- und Schadenswürfe erhalten. Er überlässt das Kämpfen lieber seinen getreuen Leibwachen, während er mit Zaubern wie *Dunkle Furcht*, *Fürchterlicher Lachanfall*, *Geräuschexplosion* oder *Magie bannen* Chaos unter seinen Gegnern verbreitet.

Moral Graf Merkondus weiß, dass er im Nahkampf nicht effektiv ist. Wenn seine Verbündeten besiegt sind, und er nicht in der Lage ist, seine Gegner mit Zaubern auszuschalten, versucht er zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 18

GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Defensives Kampftraining, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Redekunst]), Nachwirkende Darbietung[EXP], Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Auftreten (Redekunst) +19, Auftreten (Schauspielkunst) +16, Diplomatie +19, Einschüchtern +16, Entfesslungskunst +14, Heimlichkeit +8, Magischen Gegenstand benutzen +16, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel, Geschichte, Lokales) +12, Wissen (Arkanes) +8, Zauberkunde +14

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Kelisch

Besondere Eigenschaften Breites Publikum[EXP], Heraldik[EXP] +4, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schauspielkunst)

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut* (2x), *Schriftrolle: Mittelschwerer Wunden Heilen*, *Zauberstab: Ausdauer des Ochsen* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, Leichte Armbrust [Meisterarbeit], Rapier [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, *Ring der Geheimen Gedanken*, Kleidung eines Adligen, 50 GM

Yander Merkondus wurde in ein bequemes Leben in Oppara hinein geboren, als ein frühreifer und intelligenter Junge, der von seinen Eltern abgöttisch geliebt und mit Privatlehrern für Kompositions- und Redekunst sowie Wissenschaft versorgt wurde. Sein großer Bruder Evrenett war Yanders engster Vertrauter, und die beiden verbrachten viele Tage damit, sich vor ihren Lektionen drücken und das Haus ihrer Eltern zu erforschen. Eines regnerischen Tages, als Yander 8 Jahre alt war, rutschen die beiden ab, als sie von einem Balkon zum anderen kletterten. Beide stürzten auf den drei Etagen tiefer liegenden Kopfsteinpflasterweg. Evrenett war auf der Stelle tot. Yander überlebte, verletzte sich aber beim Sturz schwer am Rückgrat.

Yander erkannte schnell, dass er mehr Zuwendungen und Pausen bei seinen Lektionen bekommen konnte, wenn er log, wie schwer ihm sein Körper tatsächlich weh tat, selbst nachdem seine Verletzungen verheilt waren. Er gewöhnte sich an, das Gesicht zu verziehen und zu zucken, selbst wenn es ihm gut ging, nur um Mitgefühl zu erregen. Er lernte, mit einem eleganten Krückstock zu gehen und benutzte ihn häufig, obwohl er in Wirklichkeit schon bald ohne Hilfsmittel gehen – und sogar laufen – konnte.

Als er 15 war, kamen Yanders Eltern bei einem Kutschenunfall ums Leben, und so fiel ihm die große Villa der Familie in Oppara zu, ebenso wie mehrere lukrative Handelsgesellschaften und der Titel des Grafen der Westrauschmarsch, eines großen Landstriches in der sumpfigen Präfektur Moda. Dieses Stammland seiner

Familie weckte seine Neugier und als neuer Graf Merkondus stattete er diesem einen Besuch ab.

Yander hasste sein Land. Die zähen Torfstecher und Fischer, die dort lebten, bezahlten ihre Steuern zwar rechtzeitig, aber nur widerwillig und nörgelten unentwegt über ihren „entfernten Herrn“. Sie beherbergten in ihren abgelegen Heimen und Dörfern Schmuggler – und Gerüchten zufolge sogar Revolutionäre. Yander ließ sich von diesem nutzlosen Pöbel nichts bieten und entschied, dass sein Land besser unbewohnt wäre, als von diesen mürrischen Halunken. Er ließ sich protzig im Stammsitz der Merkondus nieder und versandte Einladungen an die wichtigsten Bürger der Region. Mit der kümmerlichen Magie, die er von seinen Tutoren erlernt hatte, verzauberte Yander diese Anführer und brachte sie dazu, untereinander zu streiten. Diese Streitigkeiten brachten alten Groll ans Tageslicht und führten zu Prügeleien und Drohungen mit Verstümmelung und Mord. Yander war begeistert davon, Schicksal und Tod anderer gesteuert zu haben, und wusste, dass er seine Berufung gefunden hatte.

Als die Kunde von den internen Streitigkeiten auf den Ländereien des Grafen Merkondus das taldanische Militär erreichte, musste der Graf sich vor dem jungen Kommandanten Maxillar Pythareus für den Ärger in seiner Grafschaft verantworten. Yander versuchte den Ritter zu verzaubern, doch der gewiefte Pythareus war zu sehr vertraut mit geistesbeeinflussender Magie, als dass er auf Yanders Tricks hereinfallen würde. Für diese Unverschämtheit ließ er den Grafen festnehmen, doch Yander griff auf die Taktik zurück, die er schon als Junge praktiziert hatte – er spielte die seelische Belastung früh seine Eltern verloren zu haben hoch und flehte um Gnade. Pythareus vermutete, dass der kindische Graf ihm von Nutzen sein könnte, wenn er nur richtig formen würde. Anstatt ihn einzusperren nahm er den jungen Barden unter seine Fittiche und schickte ihn auf Akademien und Hochschulen. Als einzige Strafe musste Yander die Westrauschmarsch offiziell an Pythareus abtreten.

Von außerhalb des taldanischen Adels gesehen, wuchs Graf Merkondus trotz einer unglaublich schweren Kindheit in seine Talente als Redner und Handelsfürst hinein. Pythareus und Yander sind weiterhin vertraute Verschwörer und gute Freunde. Pythareus weiß, dass er sich auf Yanders Fähigkeiten und seine Diskretion verlassen kann und schickt ihn aus, wann immer er Zwietracht säen oder einen Rivalen erniedrigen will. Diese Aufgaben begeistern Yander mehr als es Macht und Geld je könnten; er liebt es, sich in eine Gemeinschaft einzuschmeicheln und dann dafür zu sorgen, dass sie sich von innen heraus zerreißt.

Graf Yander Merkondus ist ein kleiner Mann Anfang Dreißig. Er hat dunkle Haare und trägt einen kurzen, akkurat geschnittenen und geölten Bart. Er betont es, auf seinen edelsteinbesetzten Gehstock angewiesen zu sein, um Mitgefühl zu erregen und seine Gegner dazu zu bringen, seine Beweglichkeit zu unterschätzen. Er hat ein gutes Auge für Mode und ist stets im neuesten Stil gekleidet. Dabei bevorzugt er Pelz und ein einfaches, aber elegantes Silberdiadem.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Graf Merkondus ist der Hauptgegner der SC im Kapitel „Kaiserzwielicht“. Wie auch die SC genießt er den Schutz des Handelsrates, so dass ein direkter Angriff politisch verhängnisvoll wäre. Yander weiß dies und verbringt seine Zeit damit, zu versuchen, die SC mit Sticheleien zu Fehlern zu verleiten. Wenn die SC die Hinweise erkennen, die den „Grauen Königsmacher“ mit illegalen Aktivitäten in Verbindung bringen, entfällt dieser Schutz und sie können ihm direkt gegenübertreten. Yander neigt dazu, sich aus dem Staub zu machen, und vielleicht schafft er es sogar, ihnen zu entkommen. In diesem Fall werden die Helden ihn höchstwahrscheinlich im nächsten Kapitel wiedersehen.

VADDRIGAN POL

Vaddrigan Pol, ein großer, streng erscheinender Aasimar mit fesselnder Bühnenpräsenz, führt den Kult des Zwielichtkindes an. Außerdem ist er auch ein Agent des Kreises der Makellosen, und niemand im Kult weiß, dass die Mitglieder für die unergründlichen Ziele des Kreises ausgenutzt werden.

VADDRIGAN POL **HG 9**

EP 6.400

Aasimar[MHB]-Mesmerist[ABR VII] 10

NB Mittelgroßer Externar (Einheimischer)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 22 (+2 Ablenkung, +1 GE, +5 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 108 (10W8+60)

REF +8, **WIL** +13, **ZÄH** +7

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5, Säure 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +7/+2 (1W6–1)

Fernkampf Handarmbrust +8 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Geisteskraft (+2), Hypnotische Tricks 10/Tag (Illusionäres Spiegelbild, Plötzliche Beweglichkeit, Schattensplitter, Spiegeleffekt [SG 20], Übertragene Willenskraft, Unglaubliches Entrinnen), Hypnotisierender Blick (–3), Mannigfaltige Tricks (3), Mutiger Blick (Desorientierung, Unsichere Magie), Schmerzhafter Blick (+5 oder +3W6+5)

Zauberähnliche Aasimarfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

1/Tag – *Tageslicht*

Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 10; Konzentration +15)

4. (2/Tag) – *Person beherrschen* (SG 20), *Verstand auslöschen*[ABR VII] (SG 20)
3. (4/Tag) – *Aura verändern*[ABR VII], *Magie bannen*, *Synaptischer Impuls*[ABR VII] (SG 19), *Verwirrung* (SG 19)
2. (5/Tag) – *Ängste wahrnehmen*[ABR VIII] (SG 17), *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 17), *Falsches Leben*, *Person festhalten* (SG 18), *Plazeboeffekt*[ABR VII]
1. (7/Tag) – *Furcht auslösen* (SG 16), *Gesinnung verbergen* (SG 16), *Mentaler Block* (SG 17), *Person bezaubern* (SG 17), *Sprühende Farben* (SG 16)
0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 15), *Benommenheit* (SG 16), *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Zu Beginn jedes Tages wirkt Pol *Falsches Leben* und *Gesinnung verbergen* auf sich. Außerdem implantiert er in sich selbst einen Trick Illusionäres Spiegelbild und in jeden der Kultführer, die ihn begleiten, je einen Trick Plötzliche Beweglichkeit. Sobald er glaubt, dass ein Kampf ansteht, trinkt er einen *Trank: Rindenhaut* und einen *Trank: Ausdauer des Ochsen.*

Im Kampf Pol setzt seine Mutigen Blicke gegen Feinde ein, woraufhin er *Verstand auslöschen* wirkt um einen zauberkundigen Gegner zu schwächen, sowie *Person beherrschen* um einen Krieger unter seine Kontrolle zu bringen. Danach verlässt er sich auf *Verwirrung* und *Synaptischer Impuls*. Er benutzt seinen Schmerzhaften Blick um Gegner, die seinen Verzauberungen widerstehen, zu verwunden oder zu schwächen.

Moral Pol ist dem Kreis der Makellosen und dem von ihm gegründeten Kult völlig ergeben und kämpft bis zu Tod.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber besitzt Pol die folgenden Spielwerte: **RK** 17, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 16; **TP** 88; **ZÄH** +5; **KO** 14

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 18, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 20

GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 18

Talente Abhärtung, Erschöpfend machender Blick[ABR VII], Hypnotische Einschüchterung[ABR VII], Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +13, Bluffen +23, Diplomatie +20, Einschüchtern +18, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +16, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +10; **Volksmodifikatoren** Diplomatie +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Heilende Berührung[ABR VII] 8/Tag (mächtige), Vollendeter Lügner[ABR VII] +5

Ausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden Heilen*, *Trank: Rindenhaut* (ZS 12), *Zauberstab: Magisches Geschoss* (35 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Handarmbrust, Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], *Mithralkettenhemd +1*, *Schutzring +2*, *Schwächerer Talisman der Bewegungsfreiheit*[ABR VII], *Schwächerer Talisman des Gefahrengespürs*[ABR VII], *Schwächerer Talisman der Heilkraft*[ABR VII], *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*

Schon seit seinen frühesten Erinnerungen aus einem Waisenheim in Cassomir wurde Vaddrigan Pol immer gesagt, er solle gut sein. Er hörte nie hin. Der junge Aasimar hatte seine Eltern nie kennen gelernt, aber er wusste, dass er ein strahlender Diamant unter all dem Abschaum war. Mit seiner makellosen Haut und dem fesselnden Blick seiner silbernen Augen lernte Vaddrigan schnell, wie er andere beeinflussen konnte. Er spielte für die Leiter des Waisenheims seine Rolle als engelsgleicher und unschuldiger Knabe, freundete sich mit den stiernackigen Schlägern unter den Waisen an und verlangte Gehorsam von den jüngeren Kindern.

Vaddrigan erhielt zwar wenig religiöse Ausbildung, doch während er zu einem schlaksigen Jugendlichen heranwuchs, blühten seine mentalen Fähigkeiten auf, und er lernte, andere mit nichts als seinem hypnotischen Blick zu beeinflussen. Vaddrigan war schnell dabei, diese Macht auszunutzen, biederte sich damit bei seinen Lehrern an und brachte andere dazu, ihr Geld, ihre Hemmungen oder was auch immer er sonst wollte zu verlieren.

Als junger Mann besuchte Vaddrigan den Zirkus des Ewigen Lichts, als dieser in Cassomir Station machte. Dieser Besuch veränderte ihn für immer. Die plumpe Bühnenmagie,

die mit Drähten und Spiegeln arbeitete, die Vaddrigan deutlich sehen konnte, und die einfachen Schwindel, die mit im Publikum sitzenden Helfern durchgeführt wurden, schlugen ihn in ihren Bann. Auch wenn die meisten Zuschauer diese Bühnenmagie als simpel abtaten, saßen sie dennoch fasziniert im Publikum, und Vaddrigan erkannte ein schwindelerregendes Potenzial.

Nachdem er einige Jahre in dem Zirkus aufgetreten war, reiste Vaddrigan durch ganz Taldor und übte einen Schwindel nach dem anderen aus. Manchmal arbeitete er dabei allein und bezauberte wohlhabende Witwer oder sammelte Geld für erfundene Geschäftsprojekte, und dann wieder führte er eine Gruppe von Gaunern an. Nachdem Vaddrigan ein niederes Mitglied des Kreises der Makellosen betrogen hatte, rekrutierte dieser ihn im Wissen, dass seine einzigartigen Fähigkeiten dem Kreis helfen könnte, Rivalen zu beeinflussen. Vaddrigan trat gern bei, weil er hoffte, dass die Mitgliedschaft ihm all die Bequemlichkeiten verschaffen könnte, von denen er schon immer gewusst hatte, dass er sie verdient hatte. Seine Studien in der Bibliothek des Kreises brachten ihn zu den von Panivar Losacht, dem Gründer des Kreises, durchgeführten Forschungen über die Natur der Seelen und planarer Energie, und so kam Vaddrigan zu seiner eigenen, interessanten Theorie: würde er verehrt werden, so wie man Götter verehrt, könnte dies vielleicht den Funken seines Externarenvermächtnisses entfachen, so wie Zunder und Luft einen Funken zu einem wütenden Waldbrand werden lassen können, und ihm die Unsterblichkeit gewähren.

Der Kreis der Makellosen hat Vaddrigan nach Yanmass geschickt mit dem frisch auferstandenen Prinzen Carrius in Graf Yander Merkondus' Schatten. Die Führung des Kreises ging (fälschlicherweise) davon aus, dass Maxillar Pythareus sich einem männlichen Erben des Hauses Stavian gegenüber als loyal erweisen würde, und haben daher Vaddrigan angewiesen, Yander vorsichtig auf ihren erschaffenen Prinzen aufmerksam zu machen, so als sei dies eine Folge der Unterstützung durch das Volk. Vaddrigan erkannte eine Gelegenheit, seine Theorie zu prüfen und gründete den Kult des Zwielichtkindes. Dazu kontaktierte er einige andere skrupellose Aasimare, die er auf seinen Reisen kennen gelernt hatte, und investierte sein privates Vermögen in weitere Nachschlagewerke, um seinen Plan für die Unsterblichkeit zu verbessern. Vaddrigan hat seine falschen religiösen Riten im Theater „Die Runde Laube" perfektioniert und dabei auf seine religiöse Ausbildung zurückgegriffen, sowie sich großzügig bei den Riten der Kirche des Abadar bedient. Seine Riten haben zwar noch keine Ergebnisse bewirkt, indem sie seine persönliche Macht gesteigert oder ihn gar unsterblich gemacht hätten, er sieht aber diesen Plan dennoch als sein Magnum Opus an.

Vaddrigan ist ein großer, hagerer Aasimar, mit einem hervorstehenden Kinn. Seine strengen Gesichtszüge, seine tiefe Stimme und sein durchdringender Blick lassen ihn unbestreitbar gesetzt erscheinen. Seine celestische Abstammung kann er nicht verleugnen: seine Augäpfel sind silbern, seine Pupillen haben einen dunkleren silbernen Ton, und seine Haut ist blass und glatt. Er trägt die Standardgewänder seines Kultes: Roben mit sich überlappenden Kreisen. Letzteres ist eine Ehrerbietung dem Ursprung des Kultes als ein Arm des Kreises der Makellosen gegenüber, aber auch weil Vaddrigan glaubt, dass diese Kreise helfen, die Energie des Glaubens an das Zwielichtkind anzuziehen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Vaddrigan Pol ist der Anführer des Kultes des Zwielichtkindes, und er stellt sich den SC entgegen, wenn sie damit beginnen den Kult zu untersuchen – besonders, wenn sie anfangen, die Räumlichkeiten des Kultes unter dem Theater zu erforschen. Es ist sein Ziel, dafür zu sorgen, dass Prinz Carrius niemanden außer ihm selbst in die Hände fällt. Daher zieht Vaddrigan es vor, seine Handlanger gegen die SC zu schicken, aber er kämpft entschlossen gegen sie, wenn sie in sein inneres Heiligtum eindringen. Wenn die Helden Vaddrigan verschonen, wird er vermutlich versuchen, den Schaden zu begrenzen und aus Yanmass fliehen, um anderswo seine ausführlichen Schwindeleien neu zu beginnen.

XAN

Xan ist ein begabter, aber skrupelloser Ermittler, ein Vanth-Seelenbegleiter mit Erfahrung in den Täuschungen und dem Einfallsreichtum der sterblichen Welt. Er jagt den auferstandenen Prinzen Carrius, in dem er eine gefährliche Abscheulichkeit sieht.

XAN **HG 12**

EP 19.200

Einzigartiger Vanth[MHB IV]

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Seelengespür; Wahrnehmung +25

Aura Furcht (9 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 20 (+5 GE, +7 Natürlich, +3 Rüstung)

TP 147 (14W10+70)

REF +11, **WIL** +15, **ZÄH** +14

Immunitäten Gift, Krankheiten, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Adamant; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Roter Schnitter* +21/+16/+11 (2W4+10/x4) oder 2 Klauen +15 (1W6+3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +12)

Beliebig oft – *Aussieben*[EXP], *Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Totenwache*, schnelle *Unsichtbarkeit* (nur selbst), *Untote entdecken*

3/Tag – *Bestrafung*[EXP] (SG 17), *Fluch* (SG 17), *Gleißendes Licht*, *Kreatur aufspüren*, *Unauffindbarkeit*, *Zorn*[EXP]

1/Tag – *Wahrer Blick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Xan bevorzugt es unsichtbar zuzuschlagen, nachdem er einige Zeit damit verbracht hat, seine Gegner zu beobachten und einzuschätzen. Wenn nötig, nimmt er seine wahre Gestalt an und zaubert seine Sense herbei, bevor er angreift.

Im Kampf Xan mag es, seine Gegner im Kampf in die Irre zu leiten, indem er Schnelle *Unsichtbarkeit* wirkt und sich so bewegt, dass er aus unerwarteter Richtung zuschlagen kann. Dabei benutzt er Heftiger Angriff und Konzentrierter Schlag. Er verachtet Gegner, welche die gleichen Tricks gegen ihn einsetzen und verlässt sich auf *Wahrer Blick,* um solchen Taktiken entgegenzuwirken.

Moral Xan ist bei seiner Arbeit fanatisch und kämpft, bis er getötet wird.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 20, **KO** 21, **IN** 15, **WE** 23, **CH** 17

GAB +14; **KMB** +20; **KMV** 35

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Unsichtbarkeit*), Schweben, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +11, Bluffen +18, Fliegen +13, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +25, Überlebenskunst +11, Verkleiden +15, Wahrnehmung +25, Wissen (Die Ebenen, Lokales) +13, Wissen (Geschichte, Religion) +16

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Kelisch

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung, Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider, *Gestalt verändern*), Sense des Schnitters

Ausrüstung *Roter Schnitter* (*Leitende Mithralsense +1*), *Rüstungsarmschienen +3*, Rote Ledermaske

Xan diente Pharasma treu in den Reihen der Vanth-Seelenbegleiter auf dem Beinacker länger schon als es Taldor gibt. Als ein Angriffstrupp der Proteaner in die Domäne der Herrin der Gräber eindrang, war Xan der erste unter den Seelenbegleitern, der die Eindringlinge bemerkte. Nachdem er einen niederen Seelenbegleiter entsandt hatte, um Alarm zu geben, entledigte Xan sich seiner charakteristischen Sense – dem Zeichen seines Amtes, das ihn als einen Vanth offenbart hätte – und schlich sich unsichtbar in die Reihen der Proteaner. Unter den Feinden fand er heraus, dass die Abkömmlinge des Chaos danach trachteten, die Seele eines großen sterblichen Helden auszulöschen, der dafür vorgesehen war, zu einem großen und mächtigen Unvermeidbaren zu werden.

Xan war isoliert und zahlenmäßig unterlegen, und so ersann er einen verzweifelten Plan: er würde sich offenbaren und sich als Verräter gegenüber dem Gericht Pharasmas erklären. Er überzeugte einige der Proteaner davon, dass ihm während der Prüfungen des sterblichen Helden übel mitgespielt worden sei, dass sein Zeugnis von den Verbrechen des Sterblichen ignoriert worden sei, und dass er Gerechtigkeit verdiene – eine Lüge, die die Proteaner, getrieben von der chaotischen Art ihrer eigenen Hierarchie, gerne glaubten. Indem er den Proteanern falsche Informationen zukommen ließ, führte er die Invasoren in eine von Legionen der Seelenbegleiter vorbereitete Falle. Als diese ausgelöst wurde, war Xan an den wildesten Kämpfen beteiligt, denn er befand sich zu diesem Zeitpunkt inmitten der Streitkräfte der Proteaner. Während dieses Kampfes wurde Xan mit dem Eiter der Proteaner bespritzt, der seine Flügel dauerhaft dunkelrot färbte. Die Färbung ist zwar mit der Zeit verblasst, aber immer noch unterscheiden ihn die blutroten Strähnen in seinen Flügeln von den gesichtslosen Horden der Vanth.

Nach dieser offenen Schlacht wurden die wenigen überlebenden Proteaner kurzerhand aus dem Beinacker gebannt, auf dass sie niemals zurückkehren sollten, und Xan wurde für seinen Einfallsreichtum und seine Weisheit – Wesenszüge die unter Seelenbegleitern besonders beliebt sind – belobigt. Sein Erfolg ermöglichte ihm einen großen Grad an Freiheit bei der Ausführung seiner Aufgaben, für die Gerichte Verbrecher zu jagen und Seelen einzufordern, und so lernte der Vanth in den darauffolgenden Äonen viele neue Tricks und Fähigkeiten, die ihm bei der Jagd seiner bevorzugten Opfer halfen. Seine Freiheiten ächteten jedoch die anderen Vanths – eine eher für ihre Gehorsamkeit und Gruppenmentalität bekannte Art der Seelenbegleiter – und

Xan ertappte sich dabei, sich immer mehr unter die Sterblichen von Golarion zu mischen und gleichermaßen über sie zu lernen, wie er auch ihre seltsamen, kurzen und eigennützigen Leben verachtete. Ein Teil von ihm bewunderte die Verschrobenheiten der Lebenden und ihren Einfallsreichtum, aber ein gleichgroßer Teil von ihm verabscheute sich selbst für diese Zuneigung.

Xans aktuelle Mission hat ihn auf einen weiten Weg gebracht. Ursprünglich war er eingeteilt, das Verschwinden eines Bittstellers aus dem Nirwana zu untersuchen, und so folgte er der Spur von Prinz Carrius nach Golarion. Unterwegs stieß er in der Astralebene auf beunruhigend verstümmelte Schatten. Die ungewöhnlichen Vorlieben der Sterblichen, so nahm er an, gaben ihnen zwar die Kenntnis, Seelen aus Fetzen zu formen, aber nicht das Urteilsvermögen, eine solche Gabe besser nicht zu benutzen – eine Einsicht, die nicht weit entfernt ist von den Verbrechen gegen die Realität, die der Kreis der Makellosen mit der Wiedererweckung von Prinz Carrius gegen den Willen seiner Seele begangen hat.

Xan ist zu sehr von seiner Mission besessen, als dass er „seine“ Beute den Gerichten übergeben würde, nicht einmal da nun der Umfang seiner Mission immer weltenerschütternder wird. Sein Verständnis von der Situation ist so begrenzt, dass er irrigerweise an den Rummel um den Kult des Zwielichtkindes glaubt, nämlich dass sich Prinz Carrius tatsächlich mit purer Willenskraft selbst wieder ins Leben zurückgebracht habe, und damit habe er schreckliche Verbrechen gegen die Realität begangen. Xan wird nicht ruhen, bis er die verstümmelte Seele des jungen Prinzen kreischend und zeternd vor Pharasma selbst zerren kann. Vaddrigan Pols magische Zirkel behindern dabei Xans Nachforschungen. Sie haben die unbeabsichtigte Nebenwirkung, den Keller des Theaters gegen Seelenbegleiter zu schützen.

Xan ist kräftiger und größer als die meisten Vanths, aber aus menschlicher Sicht gesehen ist er trotzdem kaum mehr als ein Skelett. Seine großen schwarzen Flügel sind mit feinen roten Strähnen durchsetzt – für die sonst düsteren Vanths sind Xans Farben beinahe grell und bunt. Xans Geiermaske sitzt eng auf seinem Schädel, so dass seine scharfen Augen aus den Augenlöchern der Maske hervortreten. In seiner bevorzugten humanoiden Gestalt ist Xan ein stämmiger taldanischer Mann, gänzlich haarlos bis auf seine buschigen und ausdrucksstarken Augenbrauen. In dieser Verkleidung trägt Xan vorzugsweise rote und graue Kleidung, inklusive einem zerlumpten Mantel und eine Vogelmaske aus rotem Leder mit einem kleinen Schnabel, die eng auf seinem kahlen Kopf sitzt.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Die SC begegnen Xan wahrscheinlich öfters in Kapitel „Kaiserzwielicht“, so zum Beispiel, wenn sie die Runde Laube untersuchen, oder wenn Xan sie dazu auffordert, ihre Untersuchungen des Kultes des Zwielichtkindes zu verstärken. Die SC sollten sich nicht sicher sein, ob Xan ein Feind oder ein Freund ist, und vielleicht argwöhnen sie, dass er mehr ist, als der bizarr aussehende Mensch als der er erscheint. Xan spielt diese Irreführung gern hoch, denn er mag es nicht, wenn jemand genau weiß, wer er ist, oder was er tut.

Letztendlich werden die Handlungen der SC dazu führen, dass sie Xan entgegenstehen, und er wird vermutlich ihr Endgegner im Kapitel „Kaiserzwielicht“ sein, wenn sie versuchen Yanmass mit Prinz Carrius zu verlassen. Während dieser letzten Begegnung gibt Xan seine Verkleidung und Täuschungen auf und versucht die von den SC ausgehende Bedrohung für Pharasmas Ordnung so gründlich wie möglich zu eliminieren. Er ist davon überzeugt, dass die SC, die die Abscheulichkeit gesehen, aber sie nicht vernichtet haben, mit dem Prinzen im Bunde sein müssen und weitere üble Verbrechen planen. Daher zeigt er keine Gnade und zögert nicht, den Kampf voranzutreiben, um bis zum Tode zu kämpfen, ganz gleich ob die SC bereit sind, den jungen Prinzen auszuhändigen oder nicht.

Selbst wenn die SC Xan besiegen und Prinz Carrius retten, kann es sein, dass sie später im Abenteuerpfad Krieg um die Krone erneut auf diesen unerbittlichen Vanth treffen. Wenn Pharasma es für sinnvoll erachtet, ruft sie ihren treuen Diener ins Leben zurück, und Xan könnte später, verstärkt mit noch mächtigeren Fähigkeiten, die SC aufsuchen, um sich an ihnen zu rächen.

BOTEN DES WANDELS

Du hättest DABEI sein müssen, Aurelia! Es wäre ein Wunder, wenn es so bald wieder eine solche Feier in Yanmass gäbe, vor allem wenn sie von Aric von Halvon ausgerichtet werden würde! Er hat sogar einen Koch aus Oppara kommen lassen, der Lerchenzungen in Aspik serviert hat! Oh, aber so etwas würdest du ja nicht essen, oder? Aber selbst das Gemüse und der Salat waren einfach nur WUNDERBAR.

Und, meine Liebe, du hättest Aric beim REDEN zuhören müssen. Du wüsstest, wie brillant er ist, wenn du nur fünf Minuten mit ihm im selben Raum verbringst – er WEISS wirklich, wie man Taldor wieder groß und wundervoll machen kann!

Ich hoffe, ich höre mich nicht an, als würde ich angeben ... aber einer von Arics WICHTIGSTEN Leuten bat eine sehr ausgewählte Gruppe, seine Botschaft in Skathen zu verbreiten! Es ging um einen gefährlichen Geheimauftrag, über die wir nicht reden dürfen. Es ist alles STRENG GEHEIM, daher kannst du dir sicher vorstellen, WIE geehrt ich mich fühle!

– Letzter bekannte Brief von Obert Jurdain

Die meisten Spielercharaktere sind außergewöhnliche Leute, die sich mit außergewöhnlichen Taten hervortun. Wenn es aber gilt, anhaltende gesellschaftliche Veränderungen herbeizuführen, müssen die SC andere für ihre Sache begeistern und auf ihre Seite bringen. Das folgende Regelsystem liefert ein Gerüst für SC, um ihre öffentlichen Personae zu kultivieren, treue Agenten zu sammeln und diese Agenten dann auf Missionen auszuschicken.

Beginnend mit Kapitel 2 des vorliegenden Abenteuerpfades erhalten die SC viele Gelegenheiten, ihren Ruf aufzubauen und den daraus resultierenden Einfluss einzusetzen, um ihre Ziele zu fördern. Der SL wird im Abenteuertext auf diese Gelegenheiten hingewiesen. Dieses System kann aber bei allen Kampagnen genutzt werden, insbesondere wenn Intrigen und Status wichtige Bestandteile sind. Wie man es anwendet, wird auf den folgenden Seiten erklärt.

PERSÖNLICHKEITSFACETTEN

Eine breite Vielfalt von Charakterzügen eines angehenden Anführers kann die Leute dazu bringen, ihm zu folgen. Anstatt also den Ruf eines SC als einen einzelnen Spielwert zu repräsentieren, unterteilt dieses System die Öffentliche Persona in sechs unterschiedliche Facetten: Charme, Genie, Heldenmut, Klugheit, Listigkeit und Opferbereitschaft.

Ein SC hat bei jeder Facette einen Facettenwert im Bereich von 0 bis 10. Eine 0 bedeutet, dass man im Allgemeinen glaubt, dass Charakter besäße diese Eigenschaft nicht. Eine 10 bedeutet, dass der Charakter im fraglichen Bereich als strahlendes Vorbild betrachtet wird. Die Bedeutung der Facetten und ihre allgemeinen Spieleffekte werden im Folgenden zusammengefasst:

Charme: Charme repräsentiert die persönliche Anziehungskraft und Persönlichkeit eines Charakters. Einem Charakter, der im Ruf steht, charmant zu sein, fällt es leichter als den meisten, Zutritt zu gesellschaftlichen Ereignissen zu erlangen, egal ob es künstlerische Darbietungen oder Bälle der Oberen Zehntausend sind. Charmanten Charakteren fällt es leichter, das Vertrauen von Fremden zu erlangen.

Genie: Genie repräsentiert den Ruf eines Charakters, auf seinem Gebiet brillant zu sein, egal ob es um Wissen oder strategisches Können geht. Charaktere mit einem solchen Ruf können andere leichter davon überzeugen, ihren Plänen zu folgen und ihnen als intellektuellen Autoritäten zu vertrauen.

Heldenmut: Heldenmut repräsentiert den Ruf eines Charakters, über Tapferkeit und Durchhaltevermögen zu verfügen. Das schließt auch mit ein, wie wirkungsvoll ein Charakter Bewunderung für seine außergewöhnlichsten Taten erlangt. Charakteren, die im Ruf stehen, Helden zu sein, werden mit größerer Wahrscheinlichkeit gebeten, Monster zu bekämpfen oder sich scheinbar unüberwindlichen Herausforderungen zu stellen.

Klugheit: Klugheit repräsentiert den Ruf eines Charakters, über gutes Urteilsvermögen zu verfügen. Kluge Charaktere werden öfter in komplizierten Angelegenheiten um Rat gefragt, egal ob es um verworrene Streitigkeiten oder Fragen zu Moral, Philosophie oder Religion geht.

Listigkeit: Listigkeit repräsentiert die Befähigung eines Charakters, effektiv in den Schatten zu operieren, egal ob es um einen schlauen Politiker mit einer Gabe für Hinterzimmerabsprachen handelt oder einen verschlagenen Ermittler, welcher die schmutzigen Geheimnisse seiner Gegner ausgräbt. Diese Facette eines Charakters ist wahrscheinlich weniger bekannt als die anderen Facetten seiner Persona, hilft ihm aber dennoch, Kontakte an genau den richtigen Orten zu kultivieren.

Opferbereitschaft: Opferbereitschaft repräsentiert den Ruf eines Charakters als aufrechter Bürger, welcher sich anstrengt, die Leben anderer Leute zu verbessern, und der imstande ist, große Not zu überstehen. Charakteren mit einem solchen Ruf fällt es leichter, andere von ihrer Rechtschaffenheit zu überzeugen und sie dazu zu inspirieren, selbst Opfer zu erbringen.

Diese sechs Facetten sind keine allumfassende Liste an Maßstäben, welche SC nutzen können, um Helfer aufzurütteln und zu gewinnen. Mit kleinen Anpassungen kann ein SL jede dieser Facetten durch andere Optionen passend zu seiner jeweiligen Kampagne ersetzen.

JEDER FÄNGT MAL KLEIN AN

Ehe ein Charakter zu einem wahren Boten des Wandels werden kann, muss er zuerst ein gewisses Maß an persönlichem Einfluss aufbauen. In der Regel verfügt ein Charakter bei Erreichen der 4. Stufe über das nötige Können, um aktiv an seiner Persona zu arbeiten. Allerdings muss seine Persona zu diesem Zeitpunkt kein unbeschriebenes Blatt sein. Charaktere können mit der Verwendung dieses Regeluntersystems beginnen, sobald sie aufgrund ihrer bestehenden Fähigkeiten oder früheren Taten über Facettenwert 1 in verschiedenen Facetten verfügen. Charaktere mit mentalen Attributswerten von 14 oder höher beginnen mit Facettenwert 1 in bestimmten Facetten: ein hoher Intelligenzwert verleiht Facettenwert 1 in Genie, ein hoher Weisheitswert verleiht Facettenwert 1 in Klugheit und ein hoher Charismawert verleiht Facettenwert 1 in Charme. Der SL kann zudem - basierend auf den früheren Handlungen eines Charakters - einen Anfangsfacettenwert von 1 in einer oder mehreren der anderen drei Facetten zuweisen. So ist es möglich, dass ein SC, welcher sich unbeirrbar großen Herausforderungen gestellt hat, Facettenwert 1 in Heldenmut erhält. Ein SC, welcher sich der Mildtätigkeit widmet oder eigenen Interessen hintanstellt, demonstriert seine Opferbereitschaft und begänne entsprechend mit Facettenwert 1 in der gleichnamigen Facette. Und ein SC, der clever und subtil außerhalb der Regeln des Gesetzes oder der Gesellschaft agierte, begänne mit Facettenwert 1 in Listigkeit.

PERSONAPHASE

Die SC nutzen ihren Einfluss während der sogenannten Personaphasen. Dabei handelt es sich um abstrakte Repräsentationen der Zeit, welche sie dafür aufwenden, um ihren Ruf aufzubauen oder ihre Agenten anzuweisen, für sie Missionen auszuführen. Diese Phasen erfolgen außerhalb des normalen Spiels; ein Spieler trifft in der Regel alle relevanten Entscheidungen zu Beginn jeder Personaphase, die bis zum Beginn der nächsten Personaphase wirken.

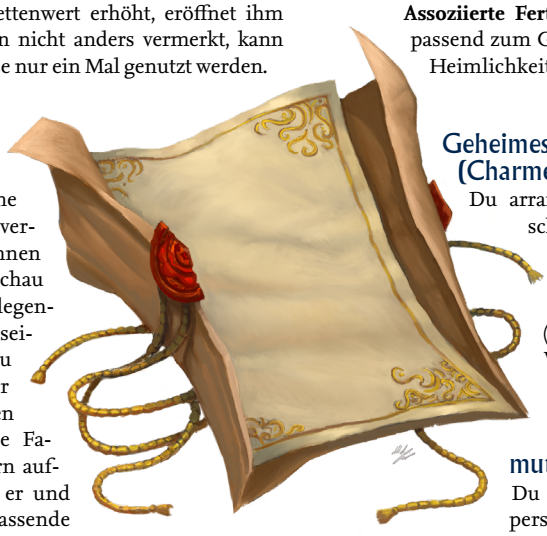
Als allgemeine Richtlinie sollten die SC pro Stufe vier Personaphasen erhalten. Solltest du den vorliegenden Abenteuerpfad leiten, so verkündet dessen Text, wann eine Personaphase ansteht. Solltest du dagegen eine Kampagne leiten, in welcher es eher unregelmäßig zu Stufenanstiegen kommt oder der Aufbau einer Persona nur ein kleiner Teil der Handlung ist, solltest du andenken, den SC zusätzliche Gelegenheiten zu geben, ihre öffentliche Persona aufzubauen.

Zu Beginn einer Personaphase wählt jeder SC zwischen zwei Handlungen: Entwicklung der Persona (siehe unten)

oder Beginn einer Operation (siehe Seite 195). Die Phase endet, wenn der SC seine Aktion gewählt und die damit verbundenen Entscheidungen getroffen wie auch Handlungen ausgeführt hat (z. B. einen Operationswurf).

Wenn ein SC seinen Facettenwert erhöht, eröffnet ihm dies mehrere Vorteile. Sofern nicht anders vermerkt, kann jeder Vorteil pro Personaphase nur ein Mal genutzt werden.

ENTWICKLUNG DER PERSONA



Ein SC kann wählen, seine Personaphase damit zu verbringen, öffentlich sein Können und seinen Charakter zur Schau zu stellen. Dies gibt ihm Gelegenheit, den Facettenwert einer seiner Personafacetten um 1 zu verbessern. Hierzu wählt der SC zuerst eine der folgenden Handlungen (die assoziierte Facette ist jeweils in Klammern aufgeführt). Alternativ können er und der SL sich auch andere passende Handlungen ausdenken. Dann legt der SC einen mit der Handlung assoziierten Fertigkeitswurf gegen SG 15 + doppelter anvisierter Facettenwert ab. Bei Erfolg steigt der Facettenwert für diese Facette um 1. Du kannst ggf. dem SC erlauben, einen passenden Fertigkeitswurf für Auftreten, Beruf oder Handwerk anstelle der aufgeführten Fertigkeitswürfe abzulegen.

Der Umfang einer Persona wird durch die Charakterstufe des SC beschränkt. Der Facettenwert einer seiner Facetten kann seine Charakterstufe nicht überschreiten. Ferner darf er nicht über mehr als seine doppelte Charakterstufe in Facettenwerten verfügen.

Fertigkeitswürfe zum Verbessern eines Facettenwerts bedeuten, dass der SC sein Können im Rampenlicht vor aller Augen präsentiert. Dies bedeutet, dass er weder 10 nehmen noch andere direkte Unterstützung dabei erhalten kann (z. B. mittels der Handlung Jemand anderem helfen). Effekte, welche Fertigkeiten und Attribute verbessern, kommen nur zur Anwendung, wenn ihre Wirkungsdauer wenigstens 24 Stunden beträgt.

Beteiligung an Gesetzgebung (Charme, Genie, oder Klugheit)

Du bist herausragend an der Erstellung von Gesetzesentwürfen beteiligt oder machst dich in der Öffentlichkeit für Gesetzesentwürfe bzw. eine andere Form von Politikansätzen stark.

Assoziierte Fertigkeit: Auftreten (Charme), Motiv erkennen (Klugheit) oder Sprachenkunde (Genie)

Feier organisieren (Charme)

Du stellst ein populäres Gesellschaftsereignis auf die Beine, über das die ganze Stadt spricht.

Assoziierte Fertigkeit: Diplomatie

Gegner sabotieren (Genie oder Listigkeit)

Du bereitest listig den Sturz eines deiner Gegner vor, vielleicht indem du eines seiner beschämenden Geheimnisse der Öffentlichkeit zukommen lässt.

Assoziierte Fertigkeit: Wissen (Adel oder Lokales) passend zum Gegner (Genie); Fingerfertigkeit oder Heimlichkeit (Listigkeit)

Geheimes Treffen organisieren (Charme oder Listigkeit)

Du arrangierst ein gemeines Treffen zwischen Individuen, die nicht offen miteinander sprechen können oder wollen.

Assoziierte Fertigkeit: Bluffen (Charme); Entfesselungskunst oder Verkleiden (Listigkeit)

Im Ruhm sonnen (Heldenmut)

Du sorgst dafür, dass jeder von deinen persönlichen Errungenschaften weiß.

Assoziierte Fertigkeit: Auftreten

Mildtätigkeit (Opferbereitschaft)

Du wendest deine Zeit oder dein Geld auf, um den Bedürftigen zu helfen.

Assoziierte Fertigkeit: Heilkunde

Protest organisieren (Heldenmut oder Opferbereitschaft)

Du versammelst Leute, um gegen verhasste Regeln zu protestieren, sei es mittels Rhetorik oder mittels Hartnäckigkeit.

Assoziierte Fertigkeit: ZÄH, SG = 15 + angestrebter Facettenwert oder Auftreten oder Diplomatie

Stärke demonstrieren (Heldenmut)

Du gibst mit deiner Kraft an, um Beobachter zu beeindrucken.

Assoziierte Fertigkeit: Stärkebasierender Fertigkeitswurf

Vortrag halten (Genie oder Klugheit)

Egal ob du eine akademische Vorlesung hältst oder eine religiöse Predigt, du lockst eine Menge an, die dir zuhört, wenn du dein Fachwissen teilst.

Assoziierte Fertigkeit: Fertigkeitswurf für zum Thema passende Wissensfertigkeit

FACETTENWERTEVERLUST

Der SL kann bestimmen, dass Facettenwerte sich auch wieder verschlechtern können, wenn die SC öffentlich auf eine Weise handeln, welche stark einer ihrer Facetten widerspricht. So könnte z. B. ein sich feige verhaltender SC an Facettenwert in Heldenmut verlieren. Dies sollte aber eher selten passieren. Der Facettenwert für eine Facette kann nicht unter 0 sinken.

PERSONAVORTEILE

Wenn ein SC seine Facettenwerte verbessert, erlangt er die folgenden Vorteile:

Facettenwert	Vorteil
1	Agenten
2	Grundlegende Operationen
3	Fertigkeitsbonus (+2)
4	Bewunderer (Gleichgültig)
5	Bonustalent
6	Komplexe Operationen
7	Fertigkeitsbonus (+4)
8	Bewunderer (Unfreundlich)
9	Bedeutender Freund
10	Meisterhafte Operationen

Agenten: Wenn ein SC erstmals Zugang zu den Personaregeln erlangt, erhält er eine Anzahl an Agenten gleich dem Doppelten seine Gesamtstartwerte in seinen Facetten. Dies spiegelt seine neu erlangte Bekanntheit wieder. Wenn ein SC seinen Facettenwert für eine Facette verbessert, erhält er zwei weitere Agenten für seine Sache. Diese Agenten schließen sich dem SC aus unterschiedlichen Gründen an; manche sind Bewunderer des SC oder der Sache, für die er eintritt, andere stehen in seinen Diensten und mache werden vielleicht sogar vom SC zur Zusammenarbeit erpresst. Agenten sind in der Regel weitaus weniger fähig als die SC und nicht stark genug, um die SC ins Abenteuer zu begleiten. Wenn ein SC seinen Facettenwert erhöht, erlangt er aber die Fähigkeit, seine Agenten auf Operationen auszuschicken (siehe unten). Besonders gefährliche Operationen können zum Verlust von Agenten führen; solche Verluste können mittels der Operation Agenten zurückerlangen (siehe S. 196) ausgeglichen werden.

Grundlegende Operationen: Ein SC mit einem Facettenwert von 2 oder mehr in einer Facette kann seine Agenten auf einfache Operationen passend zu dieser Facette ausschicken. Grundlegende Operationen sind relativ sicher und gradlinig und benötigen nur wenige Leute. Eine Auflistung findest du auf den Seiten 196-197.

Fertigkeitsbonus: Ein SC kann zuweilen auf die Kraft seiner Persona zurückgreifen, um einen Fertigkeitsbonus zu erlangen. Ein SC kann ein Mal pro Personaphase einen Fertigkeitsbonus auf einen Fertigkeitswurf für eine seiner Facetten erhalten, in der er wenigstens Facettenwert 3 besitzt. Er kann diesen Bonus nach dem Würfeln nutzen, aber ehe feststeht, ob der Wurf gelungen ist oder nicht. Bei welchen Fertigkeitswürfen dieser Bonus zur Anwendung kommen kann, ist von der Facette abhängig (siehe unten). Der Fertigkeitsbonus beträgt zu Beginn +2 und steigt bei Facettenwert 7 auf +4. Beispiel: Ein SC mit Heldenmut 7 und Listigkeit 3 kann sich entweder einen Bonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf für Auftreten oder Einschüchtern verleihen oder einen Bonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit oder Mechanismus ausschalten – er kann aber nur einen Bonus pro Phase erhalten.

Charme: Bluffen, Diplomatie; *Genie:* Wissen (jedes); *Heldenmut:* Auftreten (jede), Einschüchtern; *Opferbereitschaft:* Heilkunde, Überlebenskunst; *Klugheit:* Motiv erkennen, Wahrnehmung; *Listigkeit:* Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten

Bewunderer: Die Persona des SC führt ihm Anhänger und Sympathisanten zu. Er kann ein Mal pro Personaphase seinen Ruf nutzen, um die Ausgangseinstellung eines Gleichgültigen oder Freundlichen NSC zu beeinflussen. Er kann die Einstellung des NSC um einen Schritt verbessern, sofern er über wenigstens Facettenwert 4 für eine auf den NSC zutreffende Facette besitzt (siehe unten). Wenn er über Facettenwert 8 verfügt, kann er auch bei NSC mit einer Anfangseinstellung von Unfreundlich die Einstellung verbessern. Die folgende Liste ist nicht erschöpfend; der SL kann festlegen, dass andere Kategorien von NSC mit verschiedenen Facetten in Verbindung stehen.

Charme: Adelige, Händler, Künstler; *Genie:* Akademiker, arkane Zauberkundige, Lehrmeister; *Heldenmut:* Athleten, Soldaten, Wachen; *Opferbereitschaft:* Heiler, Klerus guter Gottheiten, Philanthropen; *Klugheit:* Druiden, Klerus, Philosophen; *Listigkeit:* Kriminelle, Politiker

Bonustalent: Sobald ein SC Facettenwert 5 für eine Facette besitzt, erhält das mit der fraglichen Facette assoziierte Bonustalent, ohne dessen Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Hat ein SC so über mehrere Facetten mehrere Bonustalente erlangt, kann er dennoch stets immer nur von einem zugleich profitieren – er bestimmt das jeweils aktive Bonustalent zu Beginn seiner Personaphase und kann diese Entscheidung erst zu Anfang der nächsten Personaphase ändern.

Charme: Beredsamkeit; *Genie:* Brillanter Planer[ABR VIII]; *Heldenmut:* Bedrohliche Darbietung; *Klugheit:* Weiser Ratschlag[ABR VIII]; *Opferbereitschaft:* Unverwüstlich; *Listigkeit:* Verstohlenheit

Komplexe Operationen: Ein SC mit Facettenwert 6 oder besser kann seine Agenten auf komplexere, zur Facette passende Operationen ausschicken. Solche Operationen können weitaus umfangreicher und gefährlicher sein als Grundlegende Operationen – siehe Seite 197).

Bedeutender Freund: Sobald ein SC Facettenwert 9 für eine seiner Facetten besitzt, umfasst das Netzwerk seiner Kontakte auch jemanden in einer wichtigen Position. So dem SC ein Operationswurf gegen 15 + Zaubergrad gelingt, kann er magische Dienstleistungen im Wert von bis zu 750 GM arrangieren, welche bis zum Beginn seiner nächsten Personaphase genutzt werden können. Dies setzt aber voraus, dass er nachvollziehbar Zugang zu einem entsprechenden Zauberkundigen hat. Diese Dienste können auch *Tote erwecken* umfassen; in diesem Fall kümmern sich die Agenten des SC darum, dass ein passender Zauberkundiger und die Leiche des SC zusammengebracht werden. Der SC muss aber immer noch für alle genutzten Fokusse oder teuren Materialkomponenten aufkommen.

Meisterhafte Operationen: Ein SC mit Facettenwert 10 für wenigstens eine Facette kann pro Personaphase eine zusätzliche Operation durchführen lassen. Diese Operation muss in Bezug zu der Facette stehen, für die er Wert 10 besitzt. Der SC muss ferner über genug Agenten verfügen.

OPERATIONEN

Statt im Rahmen der Personaphase seine Persona auszubauen, kann ein SC seine Agenten ausschicken, damit sie für ihn eine Mission ausführen. Mit Facettenrang 2 kann ein SC Grundlegende Operationen (siehe Seite 196 in Bezug auf die fragliche Facette ausführen lassen. Mit Facettenrang 6 kann er seine Leute Komplexe Operationen (siehe Seite 197) in Bezug auf die fragliche Facette durchführen lassen.

Ein SC kann pro Phase nur eine Operation einleiten (plus eine weitere bei Facettenwert 10, siehe Meisterhafte Operationen). Er muss die beabsichtigte Operation zu Beginn seiner Personaphase bestimmen. Hinsichtlich des Ausganges legt er einen Operationswurf ab. Dies ist ein Wurf mit 1W20, auf welchen die Anzahl der eingesetzten Agenten

VARIATIONEN VON ANFÜHREN

Bei Kampagnen mit Schwerpunkt auf gesellschaftlichem Einfluss neigen Spieler oft dazu, ihren Charakteren das Talent Anführen zu geben oder einen Archetyp auszuwählen, welcher dieses Talent verleiht. Ziehe in Erwägung, Anführen durch das folgende Talent zu ersetzen, welche speziell für dieses Untersystem ausgelegt ist:

KOALITIONSANFÜHRER

Du bist begabt darin, andere für deine Sache zu interessieren.

Voraussetzungen: Charakterstufe 7

Vorteil: Du erlangst einen Gefolgsmann, wie im regulären Talent Anführen beschrieben. Bestimme deinen Anführenwert nach der üblichen Methode, aber ersetze deinen CH-Modifikator durch einen beliebigen deiner Facettenwerte.

Du kannst zudem deinen Gefolgsmann anweisen, Agenten auf Operationen auszusenden und die Operationen zu überwachen, statt dich zu begleiten. Dies verleiht dir einen Bonus von +2 auf deinen Operationswurf. Allerdings ist dein Gefolgsmann bis zum Beginn deiner nächsten Personaphase nicht verfügbar. Außerdem erhältst du keine Anhänger. Stattdessen kannst du pro Personaphase ein Mal die Operation Agenten zurückerlangen (siehe unten) durchführen, wobei dies nicht gegen dein Limit an Operationen pro Phase zählt.

addiert wird; der SG bestimmt sich nach der spezifischen Operation. Ein SC kann maximal eine Anzahl an Agenten gleich seinem Wert in der relevanten Facette aussenden. Eine Natürliche 1 ist dabei stets ein Fehlschlag und eine Natürliche 20 ist immer ein Erfolg.

Längerfristige Operationen: Während die meisten Operationen mit dem Ende der Personaphase ebenfalls enden, beginnen Längerfristige Operationen mit dem ersten erfolgreichen Operationswurf gegen SG 17 für die fragliche Operation und dauern an, bis der SC seine Agenten zurückruft. Ein SC kann immer nur eine Längerfristige Operation aufrechterhalten und dafür wenigstens fünf Agenten einsetzen. Diese Agenten sind für die Dauer der Längerfristigen Operation nicht anderweitig verfügbar. Längerfristige Operationen konzentrieren sich auf einen Ort wie z. B. ein Dorf oder ein großes Stadtviertel (der SL kann anderes bestimmen); ein SC kann dieselbe Längerfristige Operation aber an mehreren Orten durchführen lassen, sofern er über die nötige Anzahl an Agenten verfügt.

Riskante Operationen: Manche Operationen gefährden die Sicherheit oder die Moral der eingesetzten Agenten. Sollte der Operationswurf für eine Riskante Operation um 5 oder mehr scheitern oder eine Natürliche 1 ergeben, so verliert der SC alle auf die Mission geschickten Agenten. Diese Verluste könnte bedeuten, dass die Agenten umkommen, eingekerkert werden oder sich von der Sache des SC abwenden.

Grundlegende Operationen

SC können Grundlegende Operationen ausführen lassen, sobald sie für eine Facette einen Facettenwert von 2 besitzen.

Agenten zurückerlangen (beliebige Facette): Kommt es bei einer riskanten Operation zu Komplikationen, kann ein SC die eingesetzten Agenten verlieren. Verfügt ein SC über wenigster als das mögliche Maximum an Agenten (das Doppelte der Summe seiner Facettenwerte), kann er eine Operation beginnen, um vermisste Agenten zu retten (oder um neue Agenten zu rekrutieren). Dies erfordert einen Operationswurf gegen SG 10. Der SC entscheidet, welcher Facettenwert auf den Wurf addiert wird. Bei Erfolg erlangt er zwei Agenten zurück, plus einen weiteren Agenten pro 5 Punkte, um die sein Operationswurf den SG übertrifft.

Gegner ablenken (Heldenmut, Riskant): Deine Agenten mögen jeder für sich nicht stark sein, allerdings hat dein Beispiel sie inspiriert und sie würden alles riskieren, um dir selbst unter gefährlichen Umständen zu helfen. Beginnt ein Kampf in der Nähe eines bevölkerten Bereiches, so lege einen Operationswurf gegen SG 10 + HG der gefährlichsten Kreatur im Kampf (maximal SG 25) ab. Bei Erfolg erhält jeder SC in der ersten Kampfrunde einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe oder seine Rüstungsklasse, als würde er von der Handlung Jemanden anderen helfen profitieren.

Gegenstand herstellen (beliebige Facette): Du kannst auf die praktischen Erfahrungen deiner Agenten zurückgreifen, um sie Gegenstände für dich anfertigen zu lassen. Dies erlaubt dir, das Ergebnis deines Operationswurfes anstelle eines Fertigkeitswurfes für Handwerk zum Herstellen nicht-magischer Gegenstände zu nutzen. Du brauchst dabei selber keine Zeit aufwenden, da deine Agenten die Arbeit erledigen. Du musst aber immer noch die Rohmaterialien bezahlen, welche deine Agenten benötigen.

Gerüchte auswerten (Klugheit): Unter deiner Anleitung können deine Agenten Tatsachen und Erfindungen trennen. Nachdem du oder ein anderer SC die Ergebnisse eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie zum Sammeln von Informationen erhalten hast, kannst du bis zum Beginn deiner nächsten Personaphase den SL bitten, einen verdeckten Operationswurf abzulegen, auf den die Anzahl der für diese Operation eingesetzten Agenten addiert wird. Ist der Wurf erfolgreich, teilt dir der SL mit, ob die gesammelten Informationen größtenteils wahr, teilweise wahr oder größtenteils falsch sind. Scheitert der Wurf, teilt der SL dir mit, dass die Informationen größtenteils wahr sind (egal ob dies stimmt oder nicht). Der SG des Operationswurfes ist in der Regel 15; sollte jemand aber aktiv Falschinformationen verbreiten, steigt der SG auf 10 + HG des Gerüchtekoches (maximal SG 20).

Informationen sammeln (Charme): Deine Agenten lauschen den lokalen Gerüchten und stellen Fragen. Vor Beginn deiner nächsten Personaphase kannst du ein Mal das Ergebnis deines Operationswurfes anstelle des normalen Fertigkeitswurfes für Diplomatie zum Sammeln von Informationen nutzen. Du musst für diesen Wurf keine Zeit aufwenden und es besteht kein Risiko, dass man dich mit deinen Agenten in Verbindung bringt.

Nachforschungen (Genie): Unter deiner Anleitung suchen deine Agenten in Bibliotheken nach relevanten Informationen. Du kannst das Ergebnis deines Operationswurfes anstelle eines einzelnen Nachforschenwurfes nutzen. Dies kostet dich keine Zeit, da deine Leute die Arbeit machen.

Schmuggeln (Listigkeit, Riskant): Deine Agenten schmuggeln einen relativ kleinen oder unscheinbaren Gegenstand (z. B. einen Beweis, mit denen du jemanden erpressen kannst, oder einen Dolch) in ein Versteck oder schieben ihn jemandem unter. Der SG des Operationswurfes ist 10 + HG des Hauptmannes oder Anführers anwesender Wachen.

Verzweiflungstat (beliebige Facette, Längerfristig): Wenn du eine riskante Operation durchführen lässt, während diese längerfristige Operation läuft, kannst du einen Bonus von +2 auf den Operationswurf erhalten. In diesem Fall verlierst du aber selbst im Falle eines Erfolges wenigstens die Hälfte der Agenten, die du auf die riskante Operation geschickt hast. Um diese Operation zu beginnen, ist ein Operationswurf gegen SG 17 erforderlich.

Wundversorgung (Opferbereitschaft, Längerfristig): Deine Agenten helfen dir bei der Versorgung von Verletzten, dich eingeschlossen. Gelingt dir ein Operationswurf gegen SG 17, erlangst du für die Dauer der Operation die folgenden Vorteile: Jeder in der behandelten Gruppe erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheit oder du erhältst die Vorteile einer Langzeitbehandlung, wann immer du wenigstens 8 Stunden lang im Operationsgebiet rastest.

Komplexe Operationen

SC können mit einer Facette verbundene Komplexe Operationen beginnen, wenn sie für die fragliche Facette Facettenrang 6 besitzen.

Beschützer (Opferbereitschaft, Riskant): Du wirst von einer Leibwache begleitet, die dir den Rücken freihält, während deine Agenten sich sorgfältig nach potentiellen Gefahren umhören. Sollte ein Gegner dir einen Hinterhalt stellen oder versuchen, sich an dich heranzuschleichen, muss sein Fertigkeitswurf für Heimlichkeit sowohl deinen Wurf für Wahrnehmung wie auch deinen Operationswurf übertreffen, um dich überraschen zu können. Sollte der Operationswurf misslingen, eliminieren Gegner zuerst deine Wachen, ehe sie dich angreifen.

Das sind meine Leute (Charme oder Listigkeit, Riskant): Du platzierst Agenten unter den Leuten eines Gegners. Bis zum Beginn deiner nächsten Personaphase kannst du ein Mal bei einer Begegnung mit einer Gruppe niedrigstufiger, unbenannter Agenten des Gegners, deren Gesamtzahl die Anzahl der Agenten nicht übersteigen darf, die du auf diese Operation geschickt hast, das Ergebnis deines Operationswurfes mit SG 15 oder SG 10 + Modifikator des Befehlshabers dieser Agenten für Motiv erkennen vergleichen (nimm den höheren SG). Gelingt dir der Operationswurf, handelt es sich bei der „feindlichen" Truppe um deine Leute, die den Gegner infiltriert haben. Dies gestattet dir, einen Kampf zu vermeiden und möglicherweise zu rasten oder Vorräte aufzustocken. Du kannst mit dieser Operation keine benannten NSC ersetzen.

Erfindung (Genie): Deine Agenten helfen dir beim Herstellen magischer Gegenstände und der Zauberforschung. Wähle einen Zauber oder magischen Gegenstand. Gelingt dir ein Operationswurf, so finden oder erschaffen deine Leute den gewählten Zauber oder Gegenstand, den du dann zum Standardpreis erwerben kannst. Der SG des Operationswurfes ist 10 + Zauberstufe (im Fall eines magischen Gegenstandes) oder 10 + doppelter Zaubergrad (im Fall eines Zaubers).

Ermutigen (Heldenmut, Längerfristig): Du schickst deine Agenten aus, damit sie Geschichten über deine Tapferkeit erzählen. Dies stärkt deinen eigenen Mut. Gelingt dir ein Operationswurf gegen SG 17, erhältst du einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

Gerüchteküche (beliebige Facette, Längerfristig): Deine Agenten verbessern deine Tarnung, indem sie falsche Gerüchte streuen, Beweise zerstören und jeden einschüchtern, der zu viele Fragen stellt. Gelingt dir ein Operationswurf gegen SG 17, erleidet jeder, der deine Verkleidung oder falsche Identität zu durchschauen versucht, einen Malus auf diesbezügliche Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen oder Wahrnehmung.

Predigen (Klugheit, Längerfristig): Deine Agenten verbreiten deine philosophischen oder religiösen Ansichten. Gelingt dir ein Operationswurf gegen SG 17, erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern gegenüber Leuten, die deine Ansichten teilen oder zumindest stark ähnliche Ansichten vertreten (der SL hat das letzte Wort).

Propaganda verbreiten (Charme oder Listigkeit, Längerfristig): Deine Agenten verbreiten für dich Propaganda. Gelingt dir ein Operationswurf gegen SG 17, erlangst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden, um entweder diese Fehlinformationen zu unterstreichen oder jemanden zu täuschen, der sich auf sie verlässt.

Schlechter Ratschlag (Genie oder Klugheit, Riskant): Du schmuggelst Agenten unter die Berater oder Boten eines Zieles, um es mit Informationen zu füttern, die es falsche Entscheidungen treffen lassen. Wenn dein Ziel während dieser Personaphase zwischen zwei Optionen wählen muss, muss es einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen deinen Operationswurf ablegen. Unterliegt es, muss es die Option wählen, welche du vorgibst oder die dir einen Vorteil einbringen würde.

Vergiften (Listigkeit, Riskant): Deine Agenten mischen eine von dir bezahlte Dosis Gift oder einen von dir bezahlten Zaubertrank ins Essen eines NSC, während es zubereitet und angerichtet wird. Lege einen Operationswurf gegen SG gleich HG des Ziel-NSC ab. Bei Erfolg werden die Agenten beim Vergiften nicht bemerkt. Dem NSC stehen die üblichen Rettungswürfe gegen das Gift zu.

Zuflucht (Heldenmut oder Opferbereitschaft): Deine Agenten suchen dir einen ruhigen Ort, an dem du unerkannt rasten kannst. Meist handelt es sich um eine abgelegene Höhle oder Scheune. Wer versucht, dich aufzuspüren, muss einen erfolgreichen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Überlebenskunst gegen deinen Operationswurf ablegen.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

RELIKTE DES ALTEN TALDOR

„Verspürt Stolz auf jedes Symbol unseres erhabenen Kaiserreiches, das ihr tragt. Schätzt eure Waffen und Rüstungen, doch seid auch stolz auf jede Seidenschnur, jeden sorgfältigen Stich, jeden Lederriemen. Wir sind ein altes Reich – das größte, welches Avistan jemals erblickt hat. Seit Jahrtausenden formen wir diesen Kontinent. Uns gab es schon, ehe die meisten anderen Nationen auch nur ein hoffnungsvolles Schimmern in den Augen ihrer Gründer waren. Jedes dieser Symbole des Kaiserreiches stammt aus einem Winkel unserer großartigen Ländereien und sie kamen zu uns! Das Kaiserreich sorgt für uns und wir müssen im Gegenzug für das Reich sorgen. Neue Ländereien! Neue Ressourcen! Was wir auf dieser Expedition beanspruchen, wird die nächste versorgen. Und so werden weitere prächtige, zielstrebige Taldaner, wie ihr es seid, in einer nie endenden Welle jedes Ufer dieser Welt erreichen, bis über allen Landstrichen die taldanische Standarte weht!“

— General Gerefein, Siebte Explorationsarmee

Die Relikte des Alten Taldor wurden zur Blütezeit des Kaiserreiches geschaffen und von jenen Helden getragen, die während der Expansion an vorderster Front marschierten. Mit jeder Eroberung erstrahlten sie heller, erfüllt vom Ruhm jener Taten, für die es keine lebenden, sterblichen Zeugen mehr gibt. Doch ganz wie das Kaiserreich, welches sie erschaffen hat, haben auch diese Gegenstände im Laufe der Zeitalter an Strahlkraft verloren. Nun liegen sie in vergessenen, staubigen Ecken und warten auf würdige Helden, die sie ergreifen und erneut zum Ruhme Taldors führen …

RELIKTE

Dieser Artikel stellt erstmals Relikte vor: magische Gegenstände, welche an Macht gewinnen, je mehr sie bei Verfolgung eines bestimmten Zwecks genutzt werden. Jedes Relikt war einmal ein typischer magischer Gegenstand, der aber eine zentrale Rolle bei einem Ereignis von äußerster Bedeutung gespielt hat und dabei dramatisch an Potential gewann, denn er zog Macht daraus, bei jenem schicksalhaften, entscheidenden Moment mitgewirkt zu haben. Relikte sind irgendwo zwischen normalen magischen Gegenständen und Artefakten angesiedelt. Im Gegensatz zu den meisten magischen Gegenständen können Relikte nicht hergestellt werden. Im Gegensatz zu Artefakten können sie aber zerstört werden. Irgendwann werden die besonders mächtigen Gegenstände verlegt, vergessen oder ignoriert, so dass als Folge ihre Macht schwindet, aber nie gänzlich verlorengeht. Wenn die SC ein Relikt finden, so verfügt es nur über die in seinen Spielwerten aufgeführten Grundeigenschaften. Um Zugriff auf die vollständigen Fähigkeiten des Relikts zu erhalten, muss sein Träger dessen latente Energie wiedererwecken.

Im vorliegenden Abenteuerpfad haben die SC in jedem der ersten vier Kapitel die Gelegenheit, auf jeweils zwei Relikte zu stoßen – diese werden auf den folgenden Seiten vorgestellt. Sie können nach und nach die Kraft dieser Relikte erhöhen, indem sie sie bei mutigen Taten nutzen, die helfen, Taldor wieder zu einstigem Glanz zu führen.

TRIUMPHE

Im Rahmen seiner Abenteuer kann der Träger eines Relikts große Taten vollbringen, die mit dem assoziierten Zweck des Gegenstandes in Verbindung stehen. Diese Taten werden auch als Triumphe bezeichnet und stärken die Kraft des fraglichen Relikts. In den einzelnen Kapiteln des Abenteuerpfades findest du Vermerke, welche Taten als Triumphe für die Relikte des Alten Taldor zählen. Jeder Charakter, der am Erreichen eines Triumphes beteiligt ist, kann ihn einem seiner mitgeführten Relikte zuordnen und so weitere Fähigkeiten des Gegenstandes verfügbar machen.

Einem Relikt können nur Triumphe zugeordnet werden, bei denen es zugegen ist. Hierzu muss es in Händen oder am Leib getragen oder am Körper mitgeführt werden. Es darf z. B. nicht in einem *Nimmervollen Beutel* gelagert sein. Zudem muss der Träger an dem Triumph in irgendeiner Weise beteiligt sein – reines Zuschauen zählt nicht. Sollte ein SC bereits zwei Triumphe erreicht haben, ehe er ein bestimmtes Relikt findet, kann er dem Relikt diese Triumphe nicht rückwirkend zuordnen. Es kann frühestens vom nächsten Triumph des Charakters profitieren. Wird ihm dieser dritte Triumph des SC zugeordnet, eröffnet dies die Fähigkeit des Relikts, die unter Erster Triumph aufgeführt sind. Manche Triumphe verbessern bestehende Fähigkeiten, z. B. in Form zusätzlicher täglicher Anwendungen oder Erhöhung eines Verbesserungsbonus von +1 auf +2. Alle sonstigen Triumphfähigkeiten sind mit den Grundfähigkeiten und mit einander kumulativ. Wurden einem Relikt z. B. zwei Triumphe zugewiesen, so verleiht es neben seinen Grundeigenschaften auch die Fähigkeiten, die unter Erster Triumph und Zweiter Triumph aufgeführt sind.

Steigender SG: Der SG der Rettungswürfe gegen manche Effekte eines Relikts steigt, wenn dem Relikt Triumphe zugeordnet werden. Dies liegt vor, wenn der Vermerk „SG = 15 + 1 pro zusätzlichem zugeordneten Triumph“ angefügt ist. Ein Effekt mit einem solchen Vermerk nutzt zur Berechnung weder den Triumph, mit dem die fragliche Fähigkeit zugänglich wurde, noch vorherige Triumphe. Beispiel: Verleiht der erste Triumph, der einem Relikt zugeordnet wird, einen Effekt mit SG 15 + 1 pro zusätzlichem Triumph, so ist der SG zunächst 15. Wird dem Relikt ein weiterer Triumph zugeordnet, steigt der SG auf 16.

Verblassender Glanz: Wenn die SC ein Relikt entdecken, ist seine Kraft deutlich verblasst, da viele Jahre vergangen sind, seit es zuletzt für seinen Zweck genutzt wurde. Vergehen Jahre, ohne dass ein Relikt zu seinem Zweck eingesetzt wird, verliert es nach und nach seine Triumphfähigkeiten – beginnend mit denen des höchsten Triumphes – und verfällt in einen Ruhezustand. Die Geschwindigkeit, mit der dieser Verfall abläuft, kann von Relikt zu Relikt variieren, wird aber letztendlich vom SL festgesetzt – eine gute Faustregel ist ein verlorener Triumph pro 1W4 Jahre.

RELIKTE IN ANDEREN KAMPAGNEN

Wenn du Relikte in deiner eigenen Kampagne verwenden willst, kannst du auf die hier enthaltenen taldanischen Gegenstände zurückgreifen und ihre Hintergründe und Details anpassen. Alternativ kannst du die Mitwachsenden Gegenstände aus den *Alternativregeln* (siehe Kasten) anpassen oder eigene Gegenstände für deine Bedürfnisse erschaffen.

In diesem Fall musst du zudem bestimmen, mit welchen Triumphen die weiteren Fähigkeiten eines Relikts zugänglich gemacht werden können. Diese Triumphe sollten alle 2 bis 3 Charakterstufen eintreten. Ein Triumph sollte stets an das Erreichen eines bedeutenden Zieles innerhalb der Kampagnenhandlung gekoppelt sein. Sollten die SC mit hoher Wahrscheinlichkeit Erfolge erzielen, so mache Triumphe seltener. Besteht dagegen eine hohe Fehlschlagchance, sollten Triumphe häufiger möglich sein. Du kannst immer künftige Triumphereignisse verändern oder im Zeitplan verlegen, sollte es so aussehen, als würden die SC zu schnell Triumphe erzielen. Als Faustregel sollte ein Triumph alle zwei Stufen erfolgen. Das Hintergrundthema der von dir hinzugefügten Relikte sollte zum Thema der Kampagne passen. Dies heißt nicht, dass ihre Mechanismen und Kräfte genau passen müssen, doch je mehr Hintergrund und Farbe du ihnen verleihst, umso besser.

Relikte funktionieren am besten in einer Kampagne mit klaren Zielen und wichtigen Ereignissen. Dies können die Ziele sein, die du vorgibst, doch es ist für Spieler sehr befriedigend, wenn sie ihre eigenen Ziele bestimmen können. Wenn du Relikte verwendest, deren Zweck den Zielen eines Charakters entspricht, erzeugt dies eine stärkere Bindung zwischen dem Relikt und seinem Träger.

MITWACHSENDE GEGENSTÄNDE ANPASSEN

Relikte funktionieren größtenteils wie die in den *Alternativregeln* vorgestellten Mitwachsenden Gegenstände. Sie verbessern sich aber nicht mit bestimmten Stufen, sondern nach bestimmten Ereignissen. Außerdem kosten sie keinen Anteil am Vermögen des Trägers. Daher kannst du die Mitwachsenden Gegenstände in jenem Buch leicht zu Relikten anpassen, um sie in deiner eigenen Kampagne einzusetzen oder die Relikte des vorliegenden Abenteuerpfades zu ersetzen, welche nicht zu deiner Gruppe passen. Neben Hintergrundelementen, welche die Gegenstände mit den Triumphen in deiner Kampagne verbinden, sind noch die folgenden Anpassungen erforderlich:

Entferne Kosten, Preis und Kategorie: Da Relikte nicht hergestellt werden können und normalerweise nicht ge- oder verkauft werden, besitzen sie keine Einträge für Kosten oder Preis. Ebenso ist die Kategorie (Schmuckstück, Wertsache oder Wunderwerk) für Relikte nicht relevant. Da Schmuckstücke als Relikte aber nicht sonderlich beeindruckend sind, solltest du dich beim Konvertieren auf Wertsachen und Wunderwerke beschränken.

Bestimme die Mindeststufe des Träger: Da die Fähigkeiten eines Relikts nicht explizit an Charakterstufen gebunden sind, ist es wichtig, den Zugang der SC zu Relikten zu beschränken, welche zu mächtig für ihre Stufe sind. Beachte hierbei die Stufe der niedrigststufigen Fähigkeit des Mitwachsenden Gegenstandes vor der Konvertierung. In der Regel sollten SC kein Relikt erlangen, dessen niedrigststufige Fähigkeit um zwei oder mehr Stufen über der Stufe des SC liegt.

Kombiniere niedrigstufe Eigenschaften: Bestimme die Stufe, mit welcher die SC wahrscheinlich das Relikt erlangen werden. Sollte diese Stufe höher sein als die Stufe einer oder mehrerer Eigenschaften des Mitwachsenden Gegenstandes, so kombiniere all diese Fähigkeiten mit den Grundeigenschaften des Gegenstandes.

Modifiziere Fähigkeiten zu Triumphfähigkeiten: Alle restlichen Fähigkeiten, die im Rahmen der Stufenprogression zugänglich werden, können anstelle mit Erreichen bestimmter Stufen mit Erlangen von Triumphen zugänglich werden. Ziehe deine Pläne hinzu, welche Ereignisse als Triumphe zählen sollen, da du möglicherweise mehrere stufenbezogene Fähigkeiten zu einer Triumphfähigkeit kombinieren musst. Dies kann passieren, falls zwischen Triumphen mehrere Stufen verstreichen und du Relikte an die wahrscheinliche Stufe der SC anpassen musst.

RELIKTE DES ALTEN TALDOR

Die SC können im Rahmen des Abenteuerpfades Krieg um die Krone die folgenden, nach Kapiteln sortierten Relikte finden. Ziehe die in Klammern aufgeführten Informationen zur SC-Stufe hinzu, um diese Relikte in anderen Kampagnen einzusetzen. Die Spielwerte eines Relikts enthalten seine Grundeigenschaften gefolgt von den Kräften, welche das Relikt erlangt, wenn ihm Triumphe zugeordnet werden (siehe Seite 199).

KAISERTOD

Im ersten Kapitel des Abenteuerpfades können die SC den *Gesandtenring* und *Stachel der Würde* finden (passend für SC der Stufen 1-3).

GESANDTENRING

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 11	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie		

Dieser Goldring wirkt außen makellos, zeigt aber an der Innenseite die Abnutzungsspuren von Jahrhunderten, so dass sie einen helleren Farbton als an der Außenseite aufweist. Der Ring trägt ein Familienwappen in Form zweier Kronen, die von einem Kranz aus Olivenzweigen umgeben sind. Dies deutet auf ein Adelshaus hin, dessen Tätigkeitsschwerpunkt im Bereich der Diplomatie lag und das möglicherweise Botschafter gestellt hat.

Der Ring verleiht einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, Diplomatie und Sprachenkunde. Der Träger kann ferner ein Mal am Tag ein Befehlswort aussprechen, um sein Aussehen und seine Kleidung wie mittels *Selbstverwandlung* zu verändern. Seine Kleidung passt sich automatisch der dominanten Kultur in seiner Umgebung an und entspricht dabei in der Regel der Kleidung der lokalen Oberschicht. Seine körperlichen Merkmale passen sich dagegen nicht den Einheimischen an, allerdings werden herausragende Merkmale - wie z. B. Elfenohren in einer Ortschaft ohne Elfen – abgeschwächt. Dieser Effekt hält 24 Stunden lang an, kann aber vorzeitig aufgehoben werden. Die Zauberstufe von Zaubereffekten, die der Ring generiert, ist 1 plus 2 pro zugewiesenem Triumph.

Erster Triumph: Der Ring kann jeweils ein Mal am Tag aktiviert werden, um *Person bezaubern* (SG 15 + 1 pro zusätzlichem zugewiesenem Triumph) und *Sprachen verstehen* zu wirken.

Zweiter Triumph: Der Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, Diplomatie und Sprachenkunde steigt auf +3. Wenn der Träger die *Selbstverkleidung*-Fähigkeit des Ringes aktiviert, kann er für die Wirkungsdauer des Effektes jene Sprache lesen, sprechen und verstehen, die am häufigsten in der Region gesprochen wird und die er noch nicht selbst beherrscht.

Dritter Triumph: Der Träger kann den Ring beliebig oft aktivieren, um *Person bezaubern* einzusetzen. Sollte allerdings einer Kreatur der Rettungswurf gelingen, ist sie für 24 Stunden gegen diesen Effekt des Ringes immun. Der Ring kann ferner ein Mal am Tag aktiviert werden, um *Monster bezaubern* (SG 20 + 1 pro zusätzlichem zugewiesenem Triumph) zu wirken.

Vierter Triumph: Der Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, Diplomatie und Sprachenkunde steigt auf +5.

Fünfter Triumph: Der Träger kann ein Mal am Tag *Massen-Einflüsterung* (SG 24) wirken.

STACHEL DER WÜRDE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Erkenntnismagie		

Messingintarsien und taldanische Militärsymbole schmücken diese Meisterarbeit, eine aus Schwarzholz gefertigte Leichte Armbrust. Ihr polierter Schaft fühlt sich ein wenig warm an, wenn man die Waffe hält. Der Name Generals Gerefein von der Siebten Explorationsarmee ist ins Metall eingraviert. Dieser ist dafür berühmt, bei einer heftigen Schlacht gegen einen kellidischen Kriegsherrn die Wende herbeigeführt zu haben: Mitten in einem chaotischen Schneesturm feuerte der praktisch blinde General Gerefein seine Armbrust ab und erzielte dennoch einen tödlichen Treffer, mit dem er den Kriegsherrn von seinem Mammut schleuderte und den feindlichen Angriff brach.

Die Armbrust verleiht ihrem Träger einen Hauch jenes Glücks, das den General zu großen Siegen führte: Die Chance, mit ihr ein Ziel zu verfehlen, das über Tarnung verfügt, sinkt um 5%.

Erster Triumph: *Stachel der Würde* ist eine *Leichte Schwarzholz-Armbrust +1* und reduziert die Fehlschlagchance durch Tarnung um 10%. Ein Mal am Tag kann der Träger im Fall einer erzielten Kritischen Bedrohung mit der Armbrust beim Bestätigungswurf zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Zweiter Triumph: *Stachel der Würde* ist eine *Suchende Leichte Schwarzholz-Armbrust +1.*

Dritter Triumph: *Stachel der Würde* ist eine *Suchende Leichte Schwarzholz-Armbrust +2.* Der Träger kann zwei Mal am Tag einen Kritischen Bestätigungswurf wiederholen (diese Fähigkeit kann pro Bestätigungswurf nur ein Mal genutzt werden). Der Träger kann ferner einen Glückstreffer nutzen, um einen Fernkampfangriff abzuwehren: Der Träger kann ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion mit der Armbrust auf das Geschoss eines Fernkampfangriffs feuern, welches eine maximal 9 m von ihm entfernte Kreatur zum Ziel hat. Der Träger führt einen Fernkampfangriffswurf aus. Sollte das Ergebnis das des gegnerischen Angriffswurfs übertreffen, wird dieser Angriff vereitelt. Diese Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn die Armbrust geladen ist oder der Träger über das Talent Schnelles Nachladen bzw. eine ähnliche Fähigkeit verfügt.

Vierter Triumph: *Stachel der Würde* ist eine *Suchende Leichte Schwarzholz-Armbrust +3.* Der Träger kann beliebig oft am Tag einen Kritischen Bestätigungswurf wiederholen (diese Fähigkeit kann pro Bestätigungswurf nur ein Mal genutzt werden).

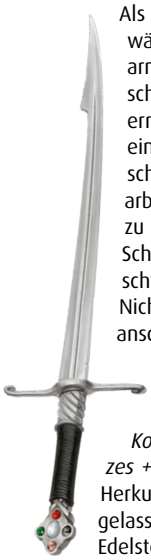
Fünfter Triumph: *Stachel der Würde* ist eine *Suchende Leichte Schwarzholz-Armbrust +4.* Zu Beginn jedes Tages würfelt der Besitzer der Armbrust mit einem W20, wobei er im Fall einer 1, 19 oder 20 den Wurf wiederholt und das Endergebnis notiert. Für den Rest des Tages zählt jeder Angriffswurf, welcher die notierte Zahl auf dem Würfel ergibt, als Kritische Bedrohung. Dieser Vorteil gilt nur für den Besitzer, welcher zu Tagesbeginn gewürfelt hat.

KAISERTOCHTER

Im zweiten Kapitel können die SC *Korianas Klinge* und die *Subtile Maske* finden (passend für Charaktere der Stufen 4-6).

KORIANAS KLINGE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 17	**GEWICHT** 4 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		



Als die tapfere Hochmeistern Koriana von Zimar während des Feldzuges der Fünften Explorationsarmee fiel, wurden ihre Überreste sowie ihr zerschmetterter Stahlschild heimgebracht. Ihr trauernder Bruder Tadric konzentrierte sich nur darauf, ein passendes Vermächtnis für Korianas Tochter zu schaffen. Er wandte sich dem Studium der Metallbearbeitung und magischen Gegenstandsherstellung zu und schuf schließlich aus einem Bruchstück des Schildes seiner Schwester ein schützendes Langschwert. Aufzeichnungen legen nahe, dass Tadrics Nichte das Schwert aufnahm und sich dem Militär anschloss, aber ihre vollständige Geschichte und die des Schwertes wurden vergessen. Es gibt aber immer noch Gerüchte, dass sie für die Kaiserfamilie geheime Missionen ausgeführt habe.

Korianas Klinge ist ein *Langschwert des Schutzes +2*. Die Klinge ist seltsam gebogen, was auf ihre Herkunft hinweist. Im Knauf sind fünf Edelstein eingelassen; vier davon sind zerbrochen, aber der weiße Edelstein in der Mitte ist unversehrt.

Der Träger kann ein Mal am Tag diesen Edelstein als Augenblicklich Aktion aktivieren und so alle Geschosse eines *Magisches Geschoss*-Zaubers absorbieren (die Geschosse entfalten keine Wirkung).

Wenn der Träger über die besondere Waffeneigenschaft *Schutz* wenigstens 1 Punkt des Verbesserungsbonus der Waffe auf seine RK transferiert, kann er eine andere Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung wählen. Diese Kreatur erhält bis zum Beginn des nächsten Zuges des Trägers einen Bonus von +1 auf ihre RK (unabhängig davon, wie viel der Träger vom Verbesserungsbonus der Waffe auf seine RK transferiert).

Erster Triumph: Einer der Edelsteine am Knauf des Schwertes (zufällig ausgewählt) repariert sich selbst. Ein reparierter Edelstein kann ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion aktiviert werden, um den Träger des Schwertes gegen einen Effekt einer bestimmten Art immun zu machen (siehe unten), bevor der Träger von diesem Effekt betroffen wird. Der Träger muss sich für die Aktivierung des Edelsteins entscheiden, ehe er einen Rettungswurf oder andere Verteidigungsmaßnahme gegen den Effekt ausführt. Der grüne Edelstein schützt vor Gifteffekten, der rosa Edelstein schützt vor geistesbeeinflussenden Effekten, der rote Edelstein schützt vor Feuereffekten und der schwarze Edelstein schützt vor Negativer Energie.

Zweiter Triumph: *Korianas Klinge* ist ein *Langschwert des Schutzes +3*. Ein weiterer Edelstein repariert sich.

Dritter Triumph: Ein weiterer Edelstein repariert sich. Der Träger des Schwertes erhält einen Verständnisbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte, gegen welche die funktionierenden Edelsteine schützen.

Vierter Triumph: *Korianas Klinge* ist ein *Langschwert des Schutzes +4*. Der letzte Edelstein repariert sich.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

SUBTILE MASKE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 11	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Diese Maske bedeckt Stirn und Wangenknochen des Trägers. Sie besteht aus Porzellan und ist mit blauen und grünen Edelsteinen sowie Golddraht verziert. Wird die Maske angelegt, scheint sie zu verschwinden und hinterlässt ihre goldenen Muster als Tätowierungen auf dem Gesicht ihres Trägers, während sich ein Auge des Trägers grün und das andere blau verfärbt. Der Träger kann die Maske normal abnehmen, so dass sie wieder als Porzellanmaske in seinen Händen erscheint (und das Äußere des Trägers sich normalisiert).

Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Er kann ein Mal am Tag *Sprachen verstehen* einsetzen.

Erster Triumph: Der Träger kann die Maske als Schnelle Aktion mental aktivieren, während er mit jemandem spricht oder eine Unterhaltung beobachtet, um *Gedanken wahrnehmen* (SG 17 + 1 pro zusätzlichem zugewiesenem Triumph) gegen einen Teilnehmer an der Unterhaltung einzusetzen. Hierzu muss er die normale Anzahl an Runden aufwenden, um oberflächliche Gedanken wahrzunehmen. Die Maske kann hierzu insgesamt 9 Runden am Tag genutzt werden; diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden.

Zweiter Triumph: Die Maske verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Charisma. Wenn der Träger die Maske mental aktiviert, nimmt er auch magische Effekte wahr, als würde er *Arkaner Blick* einsetzen und sich auf die Kreatur konzentrieren. Dies geschieht automatisch während der ersten Runde an Konzentration.

Dritter Triumph: Der Verbesserungsbonus der Maske auf Charisma steigt auf +4.

Vierter Triumph: Der Verbesserungsbonus der Maske auf Charisma steigt auf +6. Wenn der Träger mental die Maske aktiviert, nimmt er zudem wahr, ob das Ziel lügt (wie *Lügen erkennen*, SG 22). Ein Mal am Tag kann der Träger ein Befehlswort nutzen, um *Wahrer Blick* einzusetzen.

KAISERZWIELICHT

Im dritten Kapitel können die SC den *Dolch des Prinzen* und die *Erobererstandarte* finden (passend für die Stufen 7-9).

DOLCH DES PRINZEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 17	**GEWICHT** 1/2 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		

Diese elegante, juwelenbesetzte Klinge wirkt wie ein reines Schmuckstück, ist aber ebenso gefährlich wie jede andere Waffe. Im Knauf glitzert ein großer, schwarzer Saphir und der filigran gearbeitete Griff zeigt beeindruckende Kunstfertigkeit. Der Dolch wurde von Großfürst Penticus IV. geschmiedet, um seinen Sohn vor einem Handel zu schützen, den er mit seltsamen Externaren eingegangen war – hatte er doch seinen Erstgeborenen eingetauscht, um die Krone zu erlangen. Penticus V. nahm sich aber mit der Klinge das Leben und verweigerte so den Wohltätern seines Vaters den Preis und sicherte seinem Bruder, Tralian V., den Thron.

Der *Dolch des Prinzen* ist ein *Mithraldolch der Geisterhaften Berührung +3*. Der Träger kann als Volle Aktion bis zu vier dazu bereite Kreaturen in seiner Gegenwart zu seinen Leibwächtern bestimmen. Als Standard-Aktion kann jede der gewählten Kreaturen Aufenthaltsort und Zustand des Träger bestimmen (wie *Zustand*), solange er die Klinge in der Hand hält. Der Träger kann als Volle Aktion neue Leibwächter auswählen. Sollte er einen fünften oder weiteren Leibwächter bestimmen, so werden früher gewählte Leibwächter durch diese ersetzt.

Sollte der Träger sterben, während er die Klinge hält, löst sich sein Körper in Rauch auf und wird seine Seele in den schwarzen Saphir transferiert (wie *Seele binden*). Wer den Dolch hält, kann versuchen, ihn ins Leben zurückzuholen, als hätte er Zugang zu der intakten Leiche. Dieser Effekt scheitert, sollte sich bereits eine Seele im Edelstein befinden. Alternativ kann eine Kreatur, welche den Dolch hält, ein Befehlswort aussprechen, um die gefangene Seele ins Nachleben zu entlassen.

Erster Triumph: Der Träger des Dolches kann ein Mal am Tag eine beliebige Anzahl seiner Leibwächter zu sich teleportieren (wie *Teleportieren*). Die Leibwächter müssen dazu bereit sein und dürfen sich nicht weiter als 150 km entfernt befinden. Sie erscheinen innerhalb von 6 m Entfernung zum Träger auf freien, vom SL ausgewählten Feldern.

Zweiter Triumph: Der *Dolch des Prinzen* ist ein *Mithraldolch der Geisterhaften Berührung +4*. Der Träger erhält ein Mal am Tag als Schnelle Aktion 1 Minute lang SR 1/- und Schnelle Heilung 3.

Dritter Triumph: Der *Dolch des Prinzen* ist ein *Mithraldolch der Geisterhaften Berührung +5*. Trifft der Träger einen Humanoiden mit dem Dolch, kann er den Dolch als Augenblickliche Aktion aktivieren, um *Person beherrschen* (SG 23) mit Wirkungsdauer 1 Runde auf das Ziel zu wirken. Nach Ende der Beherrschung ist das Ziel für 24 Stunden gegen diesen Effekt immun.

EROBERERSTANDARTE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 15	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Starke Verwandlungsmagie		

Diese sorgfältig gewobene Flagge zeigt ein Pferd und einen Elefanten, die beide zum Sturmangriff ansetzen. Das Grün und Blau der Standarte verweisen auf die Verbindung der Tiere zu Taldors berühmter Kavallerie, der Taldanischen Reiterei, welche sie lange als Reittiere eingesetzt hat. Diese Art Fahne ist im ganzen Kaiserreich heute recht selten, doch Kenner der taldanischen Militärgeschichte wissen, dass solche Standarten einst jahrhundertelang in Gebrauch waren.

Die folgenden Effekte kommen nur zur Anwendung, wenn die Standarte an einer Lanze, Stangenwaffe, einem Speer, Stab oder ähnlichem befestigt getragen wird. Der Standartenträger und alle Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung, die das Banner sehen können, erhalten einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe. Ebenso steigen ihre Bewegungsraten am Boden und für Fliegen sowie die Bewegungsraten am Boden und für Fliegen ihrer Reittiere um jeweils 1,50 m. Dies wird als Verbesserungsbonus behandelt und verleiht keine Bewegungsraten, über die eine

Kreatur noch nicht verfügt. Eine Kreatur bestimmt zu Beginn ihres Zuges, ob sie das Banner sehen kann. Sie behält die zusätzliche Bewegungsrate, selbst wenn sie sich im Laufe ihres Zuges aus der Sichtweite herausbewegt.

Wenn der Träger einen Sturmangriff beginnt, kann er ein Mal am Tag als Schnelle Aktion einen Kavalleriesturmangriff ausrufen. Dies erhöht den Anstieg der Bewegungsrate durch die Standarte für 1 Runde auf 6 m. Jede betroffene Kreatur, welche während dieser Runde einen Sturmangriff ausführt, ignoriert zudem den Malus auf die RK, der aus dem Sturmangriff resultiert.

Erster Triumph: Der Standartenträger kann ein Mal am Tag das Banner aktivieren, um sich und bis zu fünf Verbündete innerhalb von 3 m Entfernung zu teleportieren (wie *Dimensionstür*); alle transportierten Kreaturen treffen innerhalb von 3 m zur Standarte ein.

Zweiter Triumph: Wenn der Träger einen Kavalleriesturmangriff befiehlt, erhält jede betroffene Kreatur für 1 Minute eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m. Der Träger kann ferner zwei Mal am Tag einen Kavalleriesturmangriff ausrufen.

Dritter Triumph: Der Träger und Verbündete innerhalb von 18 m, welche die Standarte sehen können, erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe. Ruft der Träger einen Kavalleriesturmangriff aus, sind die betroffenen Kreaturen zudem für 1 Minute von *Mächtiger Heldenmut* betroffen.

STADT IM AUGE DES LÖWEN

Im vierten Kapitel können die SC *Ovetrians Ritterrüstung* und den *Ring des Kreuzfahrerpaktes* finden (geeignet für SC der 10.-12. Stufe).

OVETRIANS RITTERRÜSTUNG

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	**ZS** 15	**GEWICHT** 50 Pfd.
AURA Starke Verzauberungsmagie		

Diese legendäre *Anspornende*[ARK] *Ritterrüstung +3* wurde von General Ovetrian im Verlauf vieler Eroberungszüge getragen. Den Aufzeichnungen nach trug er sie auch, als er mit einer Einheit der Fünften Explorationsarmee in die Flusskönigreiche und östliche Gebiete davon vorstieß. Die Oberfläche der Rüstung ist mit Platin in einem schwachen Wellenmuster beschichtet und ähnelt optisch weißem Fell. Der Visierhelm ist wie der Kopf eines Löwen mit prächtiger Mähne gestaltet, wobei das Visier offen oder geschlossen getragen werden kann, um das Gesicht zu schützen. Den Legenden nach flohen gegnerische Soldaten in Scharen, wenn der General in die Schlacht ritt.

Der Träger der Rüstung kann ein Mal alle 10 Minuten als Standard-Aktion das Helmvisier donnernd schließen und so das Löwenantlitz vervollständigen. Er kann sodann einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren gegen alle Gegner innerhalb von 9 m Entfernung ausführen, wobei er einen Kompetenzbonus in Höhe des Verbesserungsbonus der Rüstung auf die RK auf seinen Wurf erhält. Alternativ kann er versuchen, ein Mal am Tag diese Handlung nutzen, um alle Kreaturen innerhalb von 9 m mit *Furcht* (SG 20 + 1 pro zusätzlichem zugewiesenem Triumph) zu betreffen.

Erster Triumph: *Ovetrians Ritterrüstung* ist eine *Anspornende*[ARK] *Ritterrüstung +4*. Eine durch die Fähigkeit der Rüstung demoralisierte Kreatur erhält für die erste Runde der Wirkungsdauer den Effekt Verängstigt und für die Restzeit den Zustand Erschüttert. Der Träger der Rüstung kann drei Mal am Tag einen angrenzenden Verbündeten als Standard-Aktion berühren, um ihn mit *Mächtiger Heldenmut* oder *Verzauberung brechen* zu betreffen. Diese Fähigkeit kann nur alle zehn Minuten eingesetzt werden.

Zweiter Triumph: *Ovetrians Ritterrüstung* ist eine *Anspornende*[ARK] *Ritterrüstung +5*. Wenn der Träger die Fähigkeit der Rüstung zum Demoralisieren von Gegnern nutzt, erhält er einen Moralbonus in Höhe der Anzahl der demoralisierten Kreaturen auf Angriffs- und Schadenswürfe. Er erhält zudem SR/- in derselben Höhe. Diese Effekte währen 1 Runde, aber die Wirkungsdauer steigt um 1 Runde, sollte der Träger einen Gegner treffen, welcher unter einem Furchteffekt leidet.

RING DES KREUZFAHRERPAKTES

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 11	**GEWICHT** —
AURA Starke Bannmagie		

Die Verzierungen und die breite Form legen nahe, dass Zwerge an der Herstellung dieses dicken Ringes beteiligt waren. Er verfügt über bewegliche Elemente, die in wahrer Präzisionsarbeit von einem Meister seiner Kunst gefertigt wurden. Der Ring trägt einen zu Facetten geschliffenen Onyx, welcher von zwei Symbolen flankiert wird: der taldanischen Flagge und dem Auge Arodens.

Jedes dieser drei Elemente kann ein Mal am Tag aktiviert werden, um einen bestimmten Zauber zu wirken: die taldanische Flagge für *Person festhalten* (SG 13 + 1 pro zusätzlichem zugewiesenem Triumph), Arodens Auge für *Gebet* und der Onyx für *Stein formen*.

Um den Ring herum ein zweiter, drehbarer Metallring angelegt, welcher einen Diamanten trägt. So dieser Diamant mit einem der Symbole eine Linie bildet, erhält der Träger einen Glücksbonus von +2 auf bestimmte Rettungswürfe: bei der taldanischen Flagge auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Schule der Verzauberungsmagie; bei Arodens Auge gegen Effekte der Kategorie Böse; beim Onyx gegen Effekte der Kategorie Erde und Gift. Das Einstellen des Diamanten erfordert jeweils eine Volle Aktion.

Erster Triumph: Jedes Element kann ein weiteres Mal am Tag aktiviert werden, um einen anderen Zauber einzusetzen: die taldanische Flagge für *Verständigung*, Arodens Auge für *Todesschutz* und der Onyx für *Steinwand*.

Zweiter Triumph: Jedes Element kann ein weiteres Mal am Tag aktiviert werden, um einen anderen Zauber einzusetzen: die taldanische Flagge für *Massen-Einflüsterung*, Arodens Auge für *Zerstörende Waffe* und der Onyx für *Fels zu Schlamm verwandeln*.

MERATT

Die Luft hier ist schon etwas Besonderes; ich würde sie zwar nicht unbedingt als belebend bezeichnen, aber es ist so friedvoll und beruhigend hier zu sein. Wenn ich eine weitaus weniger weitgereiste Frau wäre, dann käme mir Meratt vermutlich wie das Paradies vor. Die nervigen Senatoren und Herzöge aus Oppara sucht man hier vergeblich. Politik scheint hier praktisch nicht existent zu sein. Auch wenn die verschlafenen Weiler von Leuten bewohnt werden, von denen fast alle versuchen eine Verbindung zu einer von Taldors großen Familien für sich zu beanspruchen, so sind sie doch alle sehr freundlich. Doch mich kann man mit so etwas nicht täuschen. Dieser Landstrich ist lieblich und heimelig, doch seine Größe ist längst verschwunden. Steuern haben aus den hiesigen Adligen abgenutzte Kopien der Extravaganz gemacht. Schaut man genau hin, dann entdeckt man überall auf den gutgepflegten Landsitzen löchrige Dächer und abblätternde Farbe. Wenn man also auf der Suche nach Opulenz ist, die geruhsamer von statten geht, dann ist Meratt nicht wirklich der Ort, wo man sich aufhalten sollte.

– Auszug aus einem Reisebericht
der Gräfin Carlotta Plenst von Oppara

Meratt liegt südlich des Verdurawaldes auf der Tandakebene, die sich im Nordosten Cassomirs erstreckt. Das Land hier ist eine pastorale Idylle voller sanfter Hügeln und kleiner, grüner Wälder. Der Gebirgszug das Weltenende, welcher sich im Osten befindet, ist von hier aus zu sehen. Dies beschert Reisenden, die die aufsteigende Tandakebene bereisen immer wieder einen atemberaubenden Ausblick. Die Anwesen von Adligen, Weiler und Dörfer sowie Ackerland aller Arten befinden sich hier in diesem Landstrich. Alles wirkt wie eine vertraute und heimelige Decke.

Vermutlich würden noch viel mehr taldanische Adlige diese Gegend bereisen, wenn nicht die ökonomische Durchschnittlichkeit hier so allgegenwärtig wäre. Einst war Meratt ein schimmerndes Juwel friedfertigen und geruhsamen Luxus, doch das ist schon viele Jahrhunderte vorbei. Generationen von geizigen Adligen haben die Taschen der Einheimischen langsam ausbluten lassen. Bürokratie, Steuern und die Abgabe des Zehnten in Form von hier produzierten Ressourcen, die in unersättliche urbane Zentren gebracht wurden, führten zu einer fatalen Misswirtschaft. Wenn Besucher sich also hier genau umschauen, dann entdecken sie hinter der wunderschönen Szenerie wundervolle Herrenhäuser mit undichten Dächern, Dörfer mit zerbrochenen Pflastersteinen, Kanäle mit klapprigen Pumpen und Bauern und Schäfern, die kaum mehr als geflickte Lumpen tragen.

REGIERUNG

Viele Adlige besitzen einen legitimen Anspruch auf die Überwachung dieses Landstriches, doch der Löwenanteil der Verwaltung liegt in den Händen der Familie Losacht. Allerdings gibt es hier auch Gegenden, wo die Familie keinen ererbten Anspruch auf die Verwaltung hat, wenn auch nur vereinzelt. Trotzdem kann man Meratt als einen Ort bezeichnen, der sich in vier Hauptbaronien einteilen lässt. Jede von ihnen ist mit einer der nachfolgend genannten Familien verbunden: Okerra, Stavian, Telus oder Voinum.

Taldors Herrscherfamilie hat ihre hiesigen Besitzungen schon seit Jahren nicht mehr genutzt oder Ressourcen hineingesteckt. Stattdessen hat die Familie Stavian die Losachts als ihre Verwalter in Meratt eingesetzt. Da Baron Telus zudem seit gut einem Jahrzehnt sehr zurückgezogen lebt, verwalten die Losachts auch die Baronie Telus. Allerdings besuchen die Arbeiter der Losachts nie diesen verfallenen Besitz und die in der Nähe liegenden Ruinen der winzigen Siedlung Jambis. Die Baronin Voinum und der Baron Okerra sind nach wie vor am Leben und kümmern sich um ihre Besitzungen, aber sie tun dies auf dieselbe Weise, wie es ihre Vorfahren vor ihnen taten. Die Losachts erlegen diesem Landstrich nach wie vor hohe Steuern auf, um ihren eigenen ausgesprochen extravaganten Lebensstil aufrecht erhalten zu können. Die Baronin Voinum hat sich aus diesem Grunde aus der Öffentlichkeit zurückgezogen. Baron Okerra ist es gelungen, die wirklich erfolgreichen Fischereigeschäfte seiner Familie zu erhalten. Einen Großteil der Einnahmen verwendet er darauf, die hiesige Wirtschaft und ihre Arbeiter zu unterstützen.

Die Herrscher der Präfektur Tandak und Taldor haben Meratt lange Zeit wenig Beachtung geschenkt. Zuweilen sind einige wenige Adlige neugierig genug, so dass sie hierher reisen und sich ein wenig umschauen. Allerdings besitzen die meisten Verwandte oder andere Verbindungen hierher, mit denen sie ihre Reisen verbinden. Natürlich können Adlige, die die Atmosphäre dieses Landstriches wirklich genießen, in dem sie sich ihren Aufenthalt hier einiges kosten lassen. Es gibt einige wenige, gut erhaltenee, opulente Anwesen in Meratt, wo sie, wenn sie es wünschen, sich jeden erdenklichen Luxus genehmigen können.

Gelegentlich drängen sich hochrangige Regierungsbeamte den hiesigen Fischern, Pferdezüchtern, Olivenbauern, Winzern und Holzproduzenten auf, um Unterstützung in der einen oder anderen offiziellen Sache zu erlangen. In den meisten Fällen ist die geforderte Warenmenge klein genug, dass die Einheimischen diese einfach abliefern, um sich den Ärger zu ersparen. Doch in manchen Fällen weigern sich die hart arbeitenden Leute, diese Forderungen zu erfüllen, da sie diese als überzogen und nicht gerechtfertigt empfinden. In solchen Fällen fordern die Adligen zuweilen bei den Losachts Hilfe an, um ihre Steuern zu bekommen. Manchmal heuern sie auch weniger skrupellose Agenten an, um zu bekommen, was sie wollen, oder aber sie verzichten schlicht auf ihren Anspruch, um den Anstrengungen zu entgehen, ihre Forderungen mit Gewalt eintreiben zu müssen.

KLIMA

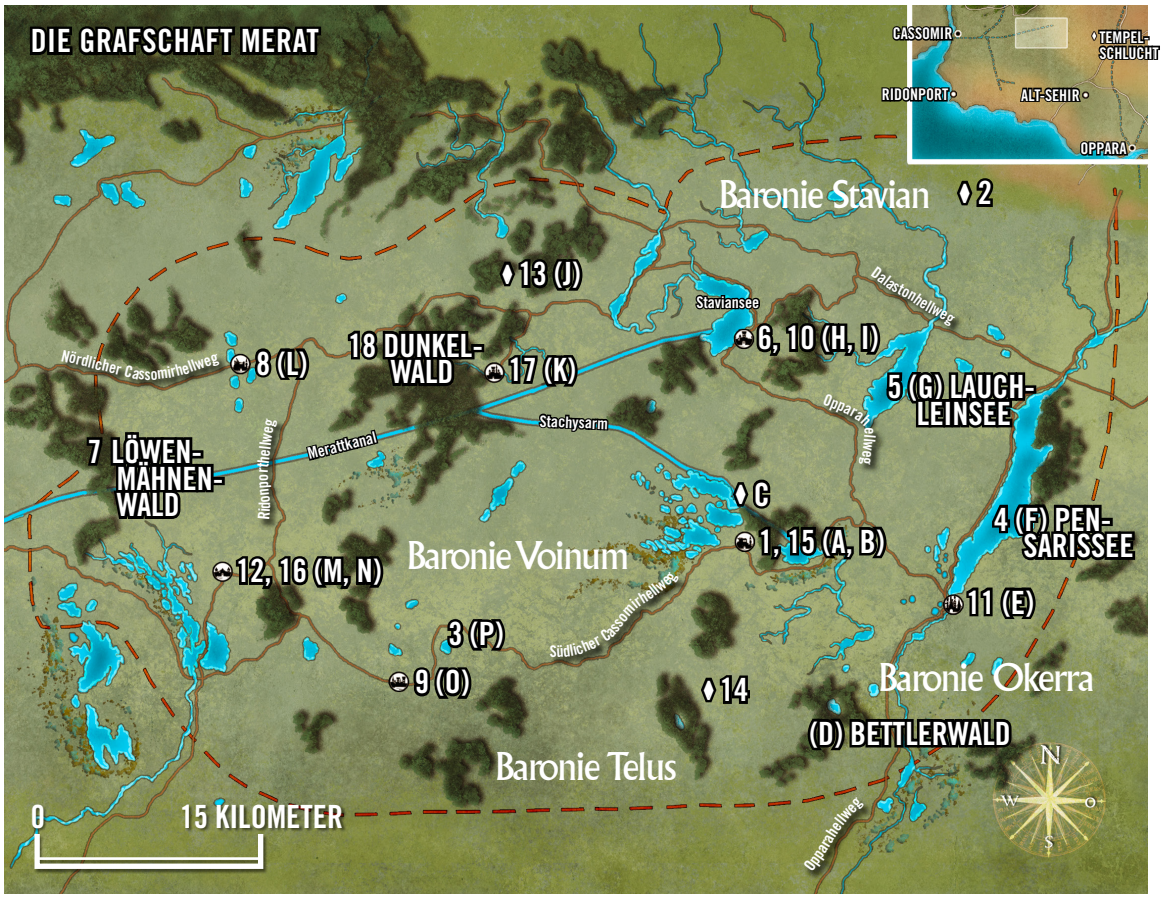
Geographisch gesehen erzeugt Meratts Lage ein mildes, einladendes Klima. Die im Osten gelegenen Berge wehren die wildesten Stürme ab, die durch diese Region kommen. Da die See so weit im Südwesten liegt, werden die jahreszeitlich bedingten Temperaturen, die die Regionen im Inland betreffen, auch abgemildert. Dieses gemäßigte Klima ist ideal für das Anbauen einer großen Vielfalt an Getreide. Hier wächst viel Korn, Weintrauben, Oliven und eine große Vielfalt an anderen Früchten. Aber weil der Mutterboden in diesem Bereich von Taldor so ausgebeutet wurde, gibt es in Meratt doch weniger Erzeugnisse, als man vielleicht denken mag.

In den vergangenen Generationen haben reiche Bauern Druiden dafür bezahlt, dass diese den Mutterboden auf magischem Wege erneuern, ehe sie die neue Aussaat vornahmen. Doch dabei handelte es sich um ein kostspieliges Unterfangen. Als der ökonomische Erfolg in Meratt ausblieb, konnte man sich solche Extravaganzen nicht länger leisten. Daher konzentrieren sich Meratts Farmen mehr auf Vieh wie beispielsweise Ziegen, Pferde, Schafe und zuweilen auch Hühner. All diese Tiere vertragen das hier vorherrschende Klima gut, auch wenn es nicht immer das gemütlichste ist. Die Sommer sind warm und etwas feuchter als an der Küste. In den Wintern fällt mehr Regen als Schnee, allerdings waren einige der letzten Winter doch ungewöhnlich rau, so dass die Einheimischen diese nicht mehr als normale Winter abgetan haben. Diese frühen Temperatureinbrüche, insbesondere wenn die Temperatur auch nur für eine Nacht unter den Gefrierpunkt fällt, sorgen dafür, dass die Weintrauben Schaden und Oliven, die hier so reichlich wachsen, Schaden davontragen können.

REISEFÜHRER

Einst war Meratt ein begehrtes Erholungsziel für hochrangige Adlige, die sich danach sehnten, dem unbarmherzigen Rhythmus von Taldors Stadtleben zu entkommen. Die hiesigen Anwesen waren groß und gut ausgestattet. Eine ganze Reihe von Aktivitäten sorgten dafür, dass die Augen prominenter Familien zu dem Schluss kamen, dass man sich gut um ihren Besitz kümmerte und diesen sogar mit noch mehr Luxus ausstaffierte. Die Dörfer und Weiler, die rund um diese besonderen Besitze entstanden, enthielten exquisite Geschäfte, behagliche Restaurants und Taver-

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Merat
Oppara
Yanmass
Bestiarium



nen. Bauern und Künstlern standen die besten Vorräte, ja sogar Magie, zur Verfügung, um sicherzustellen, dass ihre Ernte und ihre Waren eine derart hohe Qualität hatten, dass jeder Besucher gerne zurückkam. Selbst die Stavians, Taldors derzeitige Herrscherfamilie, hatte damals einen atemberaubenden Besitz auf dem Land. Das Leben hier war malerisch, privilegiert, und behütet. Es besaß alle Vorteile des Reichtums die man mit der Zurückgezogenheit eines ländlichen Ortes kombinieren konnte.

Vor etwa einhundert Jahren, als den Taldanern im Allgemeinen das Glück nicht mehr allzu hold war, gerieten auch die Opulenz und der ökonomische Erfolg dieses Landstriches ins Schwanken. In diesem Gebiet setzte die Stagnation ein, als immer weniger von Taldors reichsten Bürgern zu Besuch kamen. Die Qualität der Ernte und der Güter, die hier produziert wurden, nahmen im Zuge dieser Ereignisse ab. Heute sieht man Meratt den Verfall deutlich an, auch wenn man einen Schimmer der vergangenen Größe noch immer erkennen kann. Die einst großartigen Besitzungen werden von manchen Adligen nach wie vor kultiviert, außerdem kommen die Familienrezepte und -techniken bei der Produktion der hiesigen Exportgüter zur Anwendung. Zuweilen gibt es sogar Taldaner, deren Leben bisher völlig frei von Härte war. Allerdings konzentrieren sie sich darauf, ihren Reichtum für sich zu behalten, um nicht zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Besucher sind hier generell gern gesehen. Allerdings sind die Einheimischen entweder zu eifrig darin, die Besucher zufrieden zu stellen oder aber sie verabscheuen deren Anwesenheit so sehr – je nachdem wie sie wirtschaftlich von ihnen abhängen. Abenteurer, die Meratt bereist haben, finden hier eine wahre Fülle an ländlichen politischen Intrigen. Möglicherweise können sie sogar wertvolle Familienschätze entdecken, wenn sie die Zeit und die Energie aufbringen, um eines der vielen verlassenen Herrenhäuser herzurichten.

Nachfolgend sind einige der bemerkenswerten Orte von Meratt aufgeführt. Die auf der Karte eingezeichnete Orte entsprechen den Orten, die auf den Seiten 81-99 beschrieben werden.

1. Der Landsitz der Familie Betony: Einst war der Landsitz der Familie Betony, wie es auch bei so vielen anderen Herrenhäusern in Meratt der Fall ist, Heim einer stolzen Adelsfamilie. Doch nachdem die Betonys ihr angestammtes Heim zugunsten dem Leben in der Stadt aufgegeben hatten und als Meratts Aussichten an sich zu schwinden begannen, waren immer weniger Familienmitglieder bereit, die Verantwortung für diesen Familienbesitz zu übernehmen. Die letzte Verwalterin dieses Hauses war die Edle Allis Betony, die vor rund einem Jahrzehnt verstarb und keinen Erben hinterließ. Seither dümpelt dieser Besitz unter einer Zwangsverwaltung vor sich hin, denn die Losachts zeigen nur wenig Interesse daran, eine richtigen Verwalter für diesen Landsitz zu finden. Es gibt Gerüchte, wonach der einst so beeindruckende Ballsaal noch wundervolle Landschaftsbilder von Taldor in Öl enthalten soll. Auch soll es hier noch kostbares Geschirr und andere Waren geben, die in alten Zeiten für aufwendige Gelage herangeschafft wurden. Zudem hieß es von der verstorbenen Allis Betony, dass sie schon zu Lebzeiten mit Geistern gesprochen hätte. Daher versucht auch niemand, ob diese Geister oder sogar der Geist von Allis dort lauert.

2. Cascina: Die Bevölkerung dieses winzigen Weilers besteht aus wenigen Familien, die einst bei der Baronie Voinum angestellt waren. Alles in allem leben rund 30 Seelen in diesem verschlafenen Nest. Die meisten von ihnen züchten einfach Ziegen oder Schafe oder bauen Korn an. Der bemerkenswerteste Bewohner ist wohl **Yarelle Tausin** (NG alter Menschliche Adelige 1/Magierin 2), eine entfernte Cousine der Voinums, die mehrmals enterbt wurde. Als Jugendliche ging Yarelle nach Oppara, um ein arkanes Studium zu beginnen. Doch die Stadt war zu teuer, zudem musste sie erkennen, dass sie das Landleben vermisste. Heute praktiziert sie schwache, jedoch hilfreiche Magie für die Einheimischen und verlangt nur einen geringen Preis dafür. Oft verzichtet sie sogar auf ihre Bezahlung, wenn man an ihre freundliche Natur appelliert. Zudem hilft sie den Dorfbewohnern wo sie nur kann, um die exorbitanten Steuern aufzubringen, die die Losachts verlangen.

ERZBÄNKERIN PARIL

3. Die Goldschlucht: Über Jahrhunderte hinweg wurde an diesem Ort in der Vergangenheit geschürft, doch heute befindet sich hier nur noch eine tiefe Rinne, in der das Wasser steht. Die Überreste einer Steinbrücke, die aus dem Steinbruch über die Goldschlucht führten, sind immer noch vorhanden. Die Brücke selbst stürzte bei einem schwachen Erdbeben vor einigen Jahrzehnten ein. Sie wieder instand zu setzen, steht ganz weit unten auf der Prioritätenliste von Baron Telus. Dieses Gebiet kann man weder auf dem Rücken eines Pferdes noch mit einem Wagen bereisen. Doch da ein Großteil des Goldes, das früher für die Herstellung taldanischer Münzen genutzt wurde, hierherkam, ist dieser Ort zu einem beliebten, wenn auch inoffiziellen heiligen Platz für Abadar-Anhänger geworden. Diese werfen hier Münzen zurück in das in der Schlucht stehende Wasser.

4. Pensarissee: Dieser See liegt nordöstlich der Stadt, nach der er benannt wurde. Es ist ein natürliches, tiefes Gewässer, das gute, essbare Fischgründe enthält. Viele der ärmeren Einheimischen nutzen diesen See als Hauptnahrungsquelle, obwohl die Adligen ob dieser altbackenen Praktiken auf sie herabblicken. Trotzdem empfinden einige der meist unterdrückten Individuen hier den See als ihr eigenes Stück vom Paradies. Ein Einsiedler namens **Jeke** (N Halblingischer Experte 1/Barbar 2), der einst in Pensaris lebte, doch dann das Dorfleben satt hatte, baute sich hier ein behelfsmäßiges Heim in einem alten Bieberdamm auf der Nordseite des Sees. Er bezeichnet sich selbst als den „Leibdiener des Generals“ und behauptet, direkt mit dem Monster zu sprechen, welches angeblich im Pensarissee lebt. Die meisten Angler glauben, dass der General einfach nur ein besonders alter und großer Wels sei und halten Jeke für einen alten, exzentrischen Halbling, der Geschichten erzählt. Andere glauben hingegen, dass der General eine Art übles Feenwesen sei, und das Jeke womöglich die einzige Person sei, die ihn davon abhalte, aus dem See empor zu steigen und anzugreifen.

5. Lauchleinsee: Der Lauchleinsee liegt noch einsamer als der weitläufige Pensarissee. Über ihn gibt es noch viel finstere Legenden und Gerüchte. Der komplette See ist in einen beunruhigenden Nebel gehüllt. Er ist viel seichter, zudem ist das Wasser hier viel schlammiger und sumpfiger. Daher kann man hier wesentlich schlechter fischen als im Pensarissee. Es kursieren diverse Gerüchte über diesen See. In einem heißt es, dass der Nachtschwan, eine mysteriöse Vigilantin, hier ihr Heim hätte. In anderen Geschichten heißt es, dass ein übler Serienkiller und ein Trio aus drei Kelpies sich im Nebel des Sees verbergen würden.

6. Losachtar: An der Gabelung des Dalastonhellweges und des Nördlichen Cassomirhellweges liegt Losachtar, die Hauptstadt von Meratt und zudem auch das berühmteste Handlungszentrum in dieser Gegend. Die Familie Losacht regelt die Angelegenheiten dieses Ortes. Aufgrund der historisch verbürgten, soliden Verwaltung der Ländereien der Familie Stavian werden diese Adligen hier sehr respektiert. Dies ist vor allem dem Mann zu verdanken, der sich um die alltäglichen Geschäfte der Losachts kümmert, Ritter Gal Gusairn (siehe S. 85). Dieser Halb-Elf dient der Familie Losacht nun schon seit zwei Generationen als Seneschall. Schon lange hat Gal sichergestellt, dass ein deftiger Anteil der Steuereinnahmen der Losachts in die Instandhaltung des Dorfes fließen. Daher ist Losachtar eine der Siedlungen in Meratt, wo man es weit bringen kann, auch wenn man diesen Ort trotzdem nicht als reich bezeichnen. Trotzdem ist Losachtar ein Erfolg. Gul setzt zudem die Anweisungen der Losachts strikt durch und steht der Geheimpolizei des Ortes vor, die gegen Dissidenten und Verschwörungen gegen die Familie Losacht vorgeht. Dank der beschwichtigenden Hand der Erzbankierin Paril (siehe S. 68), einem respektierten Mitglied des Abadar-Klerus und der Führerin des größten Tempels des Reichen Vaters, ist Gal bisher noch nicht von einem Seneschall zu einem Despoten verkommen. Guls harte Natur sorgt dafür, dass manche flüstern, die Edle Paril wäre eine egalitärere und freundlichere Anführerin als der Halb-Elf. Nirgendwo werden diese Gerüchte lauter ausgesprochen als in der beliebtesten Taverne von Losachtar, dem Grafenwickel.

7.: Löwenmähnenwald: Dieser kleine Wald erstreckt sich an der nordwestlichen Grenze der Grafschaft. Er ist kaum mehr als ein wüstes Dickicht, das aufgrund seiner abgelegenen Lage in den letzten Jahrhunderten niemand zur Holzgewinnung erschließen wollte. Doch gerade aufgrund dieser Abgelegenheit ist das Holz hier weitaus gesünder als in anderen Wäldern der Grafschaft. Hier gibt es uralte Bäume, ungepflegtes Blattwerk und keine nennenswerten Strukturen. Wanderer und Taugenichtse haben hier immer Unterschlupf gefunden. Doch in letzter Zeit hat der Löwenmähnenwald auch einigen Dutzend Einheimischen Zuflucht gewährt, denen es nicht gelang (oder die sich schlicht weigerten) die hohen Steuern der Losachts zu zahlen. Da die Konfiszierung ihres Besitzes sie zu Bettlern gemacht hat, ist der Löwenmähnenwald nun ihre Heimat.

Diese Gesetzlosen haben Zelte und Schutzhütten auf diversen Lichtungen des Waldes errichtet. Man weiß, dass sie Reisende und einsame Adlige, die hier durchkommen, anpöbeln und ausrauben. In den letzten Jahren haben sich diese Gesetzlosen unter der Führung von **Rena Allwinter** (CN Mensch Waldläuferin 5) vereint. Ihr Vater war ein Einheimischer namens Derek Allwinter, der sich von einem Platzwart zu einem Landbesitzer hocharbeiten konnte,

LOSACHTAR
RN Kleines Dorf
Gesellschaft -3; **Gesetz** +3; **Korruption** +2; **Verbrechen** -2; **Wirtschaft** +1; **Wissen** +2
Eigenschaften Gerüchteküche, Strategische Lage
Gefahr +0

BEVÖLKERUNG
Regierungsform Großfürst
Bevölkerung 1.600 (1.200 Menschen, 200 Halb-Elfen, 150 Halblinge, 50 weitere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN
Erzbankierin Edle Paril (RN Menschliche Abadarklerikerin 7)
Sir Gal Gusairn (N Halb-Elfischer Adeliger 2/ Kämpfer 5)

MARKTPLATZ
Verfügbarkeit 1.100 GM; **Kaufkraft** 5.000 GM; **Zauberei** 4. Grad
Gegenstände, Schwache 3W4 Gegenstände; **Durchschnittliche** 1W6; **Mächtige** -

doch dann sein bescheidenes Vermögen wieder aufgrund der Steuern und der Zehntabgaben der Losachts wieder verlor. Unter Renas Führung sind die Gesetzlosen kritischer geworden sowie weniger gewaltsam in ihren Angriffen. Es gehen Gerüchte um, dass Rena womöglich einen politischen Aufstand plant, um die Losachts zu entmachten. Doch solche Gerüchte kann man nur schwer beweisen, wenn man bedenkt, dass kaum jemand Rena persönlich getroffen hat.

8. Moost und der Besitz der Krabbes: Hierbei handelt es sich um einen Weiler mit etwa 50 Einwohnern, die alle rund um das benachbart liegende Herrenhaus der Krabbes aufgewachsen sind. Das Herrenhaus ist die Heimat der Freifrau **Parthena Krabbe** (N Menschliche Adelige 4). Moost ist berühmt für die größte und schönste Herberge, die es an dem Nördlichen Cassomirhellweg gibt. Zudem führen die Krabbes ein erfolgreiches Konservatorium, wo junge Musiker und Tänzer ausgebildet werden. Allerdings ist die Anzahl der Studenten, die sie in den letzten Jahren aufgenommen haben, gesunken. Das Geschäft kam ins Stocken, als Borragrame Krabbe, Parthenas Ehemann an einem Geschwür verstarb. Die Trauer ließ das Interesse der Witwe am Unterrichten schwinden. Heute verwendet die Freifrau den Großteil ihrer Zeit darauf, einen passenden Verehrer für ihre eben volljährig gewordene Tochter Sepsina zu suchen. Die junge Frau scheint sich für die Pläne ihrer herrischen Mutter nicht zu interessieren, besonders nach dem tragischen Suizid ihres letzten Verehrers.

9. Neustadt: Von allen heruntergekommenen Siedlungen der gesamten Grafschaft ist Neustadt die belebteste, da sie die Überlebenden des zerstörten Jambis beherbergt. Es heißt, dass hier rund 60 Pächter leben, doch unter schockierend schlechten Konditionen. Die meisten Bewohner von Neustadt leben in kaum mehr als Zelten oder Schuppen. Technisch gesehen befinden sich diese Leute unter dem Schutz der Telusfamilie, obwohl Baron Telus schon seit langer Zeit nicht mehr in der Öffentlichkeit gesehen wurde. Seit kurzem setzt sich eine junge Neureiche namens **Felicia** (CG Halb-Elfische Raufboldin[ABR VI] 3) für die Belange von Neustadt bei den Losachts, den Gesetzlosen des Bettlerwaldes und jedem andern, der ihr zuhört, ein. Felicia behauptet von sich selbst eine aus Cassomir stammende Abenteurerin zu sein, die durch das Land reiste und von unbekannten Angreifern überfallen wurde. Anschließend soll eine Frau aus Neustadt, die sie jetzt als ihre Großmutter bezeichnet, sie in ihrer erbärmlichen Hütte wieder gesund gepflegt haben. In Bezug darauf, wer oder was Großmutter gewesen sei, verhält Felicia sich ausweichend.

Der Vogelsang-Palast: Dieses weitläufige Anwesen liegt inmitten von wunderschönen Weingärten und Obstgärten, die voll von Aprikosen, Oliven und Pflaumen sind. Dieses Anwesen gehört der Familie Stavian, doch es wird schon seit einiger Zeit von der Familie Losacht verwaltet. Auf dem ersten Blick sieht das Haus mit seinen graziösen Bögen und Kuppeln aus Marmor atemberaubend aus. Doch hinter der Fassade kann man erst Anzeichen des Verfalls erkennen: Der Marmor ist bröckelig und an den Toren wuchert das Efeu ungehindert hoch. Die Losachts haben Probleme damit sicherzustellen, dass die Instandhaltung dieses Besitzes gewährleistet wird und man kann erkennen, dass sich seit vielen Jahren keine liebenden Hände um die feineren Details auf dem Anwesen gekümmert haben.

11. Pensaris: Am südlichen Ufer des Pensarissees liegt das Fischerdorf Pensaris. Hier leben rund 200 Leute, die sich rund um den nahen Besitz der Familie Okerra angesiedelt haben. Daher liegen sowohl der Besitz wie auch Pensaris im Zuständigkeitsbereich der Familie Okerra. Diese Familie blickt auf eine lange Ahnenreihe aus Militärveteranen zurück, einschließlich des jetzigen Barons **Nicolaus Okerra** (RG Menschlicher Kämpfer 6). Pensaris ist eines der wohlhabendsten und belebtesten Dörfern in ganz Meratt, an Reichtum und Prominenz wird es nur noch von Losachtar übertroffen. Dies ist vor allem der Fairness geschuldet, mit der die Baronie ihre Bewohner behandelt. Außerdem unterstützt Baron Okerra jungen Unternehmern, die ihm einen soliden Geschäftsplan und entsprechende Fertigkeiten vorweisen können, mit einem zinsfreien Darlehen. Leider sind diese Darlehen in der letzten Zeit immer seltener vergeben worden, was wiederum an der rauen Steuereinnahmepolitik der Losachts liegt. Es heißt, dass Baron Okerra über diese Politik und die Auswirkungen, die sie auf die Bewohner hat, erbost sei. Doch aufgrund seines strickten militärischen Hintergrundes würde er die Losachts niemals in Gesellschaft kritisieren.

12. Die Ruinen von Jambis: Diese Überreste eines Dorfes waren eins das Zentrum der Telusbaronie. Doch inzwischen liegen die Häuser und Lager schon seit rund einem Jahrzehnt verlassen da. Seit Baron Telus aus der Öffentlichkeit verschwand, sind immer mehr Bewohner von hier fortgezogen. Doch den wirklichen Todesstoß erlitt Jamis erst rund ein halbes Jahr später, als ein Großbrand in einer verlassenen Taverne namens „Das Rattennest“ ausbrach und sich durch das gesamte Dorf fraß. Das Feuer entstand und verdächtigen Umständen; schließlich war das Rattennest geschlossen und niemand hatte Zutritt zu der Küche, um dort zu kochen. Zudem griffen die Flammen viel schneller um sich, als es bei einem Feuer normalerweise üblich ist. Aufgrund der wenigen übriggebliebenen Ressourcen und da auch der herrschende Baron nicht mehr aufzufinden war, beschlossen die verbliebenden Bewohner Jambis endgültig aufzugeben anstelle es neu aufzubauen. Einige gingen nach Losachtar, während andere ein trauriges Lager, das heute als Neustadt bekannt ist, errichteten. Wieder andere haben Meratt vollkommen den Rücken gekehrt.

13. Sotto: Dieses winzige Nest kommt nicht einmal auf 20 Einwohner. Es besteht aus einer Ansammlung von Hütten, die von zwei größeren Familien aus Ziegenhirten be-

wohnt werden. Die Einheimischen behaupten, dass die Familie verflucht sei, oder zumindest vom Pech verfolgt, da immer wieder Wölfe, Berglöwen oder Schlimmeres einen großen Anteil der Herden verschleppen. Andere behaupten, dass die Bewohner von Sotto einfach eine gut durchdachte Lüge umgesetzt haben, um nicht die Steuern der Losachts bezahlen zu müssen.

14: Raldorn-Anwesen: Dieses einst stattliche Anwesen stellte das Sommerhaus einer niederen Adelsfamilie aus Cassomir dar. Die Raldorns verdienten ihr Geld mit Investitionen in die Schiffsbau-Industrie der Hafenstadt. Dieses Anwesen hatten sie erst vor rund einhundert Jahren erbaut. Die Errichtung nahm nicht viel Zeit in Anspruch, da die Familie genügend Gold besaß, um eine große Mannschaft an Steinmetzen und Zimmermännern in Dienst zu nehmen. Zudem nutzen sie ihre Handelskontakte nach Cassomir, um die Materialien und die Arbeitskräfte für einen Bruchteil der normalen Kosten in diese entlegene Gegend zu schaffen.

Doch rund 20 Jahre nach der Vollendung des Anwesens suchte eine Tragödie die Familie heim, als diese sich gerade zur Erholung hierher zurückgezogen hatte. Ein ungewöhnliches Erdbeben erschütterte diesen Teil des Landes in einer warmen Sommernacht. Das rasche und starke Erdbeben verschonte alle anderen Gebäude in der Region, jedoch nicht das Raldorn-Anwesen. Die Hälfte davon brach zusammen und erschlug die schlafende Familie unter einem Haufen aus Stein und Holz. Die Familie wurde erst rund 6 Wochen später von einem Geschäftspartner entdeckt, als dieser herausfinden wollte, warum Berlan Raldorn nicht zu einem wichtigen Treffen mit ihren Investoren erschienen war. Obwohl man die Körper der unglücklichen Familie bergen konnte und ihnen in Cassomir ein anständiges Begräbnis zukommen ließ, so heißt es doch, dass ihre Geister noch immer diesen Ort hier heimsuchen. Jäger, die in den noch stehenden Teilen des Hauses, Schutz für die Nacht oder während eines Sturms gesucht haben, erzählten, dass ihre Pferde panisch wurden, kaum dass sie sich dem Haus näherten. Andere berichteten von geisterhaften Gestalten, die in den überwucherten Obstgärten spielten und von einer ernsten Frau, die sie beobachtete und sich teilweise aus einem Haufen zerfallener Steine manifestierte.

Leute, die die Raldorns gut kannten, behaupten, dass nur wenige persönliche Dinge dieser Familie vom Unglücksort entfernt wurden. Daher vermutet man, dass noch ein großer Teil des Familienreichtums unter den Ruinen des Hauses verborgen sein mag.

15. Stachys: Dieses heruntergekommene Dorf liegt nahe dem Anwesen der Betony-Familie und genoss früher den Schutz dieser Adelsfamilie. Doch seit das Anwesen seit rund einem Jahrzehnt unter Fremdverwaltung steht, sind die Bevölkerung von Stachys und die zum Dorf gehörende Infrastruktur schnell zusammengebrochen. Die Bewohner des Dorfes bestehen hauptsächlich aus Leuten, deren Familien das umliegende Land seit Jahrhunderten landwirtschaftlich nutzen. Als diesen Leuten klar wurde, dass die Adligen sie verlassen hatten, übergaben sie die administrativen Pflichten an Bewohner des Dorfes. Viele dieser Pflichten hat **Onora Piscum** (NG Halb-Elfische Experin 4/Kämpferin 1) übernommen. Sie ist Stachys Tribun - Scheriff und Bürgermeisterin in einer Person. Sie ist die Nachfolgerin ihres eigenen Ehemannes, Royen, der zuvor Tribun des Dorfes war, und die von Allis Betony, der letzten Erbin des Anwesens. Onora ist eine kluge, wenn auch schweigsame Frau. Obwohl sie sich wünscht, ihr früheres Leben als Besitzerin eines Schankhauses, dem Schnurrhaar des Wolfes, wieder aufnehmen zu können, ist sie doch eine gute Verwalterin. Sie und die meisten Einwohner Stachys verachten die Losachts und Adlige im Allgemeinen, in deren Dekadenz und Inkompetenz sie den Grund für den Niedergang ihrer Heimat sehen.

16. Der Landsitz der Familie Telus: Dieses Anwesen ist ein verlassenes Heim und die dazugehörigen Ländereien stellen eines der größten Geheimnisse von Meratt dar. Der beliebte Baron Telus wurde plötzlich binnen von wenigen Monaten aggressiv und paranoid. In Folge dessen zog er sich vollkommen von der Welt und sozialen Begegnungen zurück. Die Diener oder andere Arbeiter, die hier lebten, verschwanden entweder oder flohen in die Wälder wo sie zu Banditen oder Vagabunden wurden. Das Schicksal von Baron Telus ist Gegenstand der meisten Gerüchte hier in der Gegend. Manche behaupten schlicht, dass er seine Pflichten satthatte und geflohen ist. Andere schreiben dem Baron ein viel schrecklicheres Geheimnis zu. Aberglaube sowie der Mangel an einer ordentlichen Untersuchung haben dazu geführt, dass sich so gut wie jeder von dem verlassenen Besitz fernhält. Das verheerende Feuer, welche die nahe Ortschaft Jambis zerstörte, sorgte dafür, dass es noch weniger Gründe gab, hierher zu kommen. In Wahrheit wurde Baron Telus jedoch von Nachtvetteln verflucht und geht nun in seinem früheren Heim als Atterkopp um.

17. Voinaris und der Landsitz der Familie Voinum: Diese kleine Siedlung wird von rund 150 Leuten bewohnt. Sie ist mit dem nahen Landsitz der Familie Voinum verbunden, dem die Baronin **Adella Voinum** (RN alte Menschliche Adelige 4/ Ritterin[EXP] 2) höchst ungern vorsteht. Wie ihre Vorfahren kümmert sich die Baronin um ihre Ländereinen und dessen Bewohner, doch sie hat nur wenig Liebe für die taldanische Politik oder die aufdringliche Natur der Elite des Landes übrig. Daher hat sie die Verwaltung von Voinaris in die Hände der fähigsten Bewohner des Ortes übergeben. Als im Ruhestand lebende Militärkommandeurin genießt es die Baronin allerdings immer noch über ihre Ländereien zu reiten und alle möglichen Freunde zu besuchen. Sie ist weithin als Kennerin der hiesigen Geschichte berühmt. In vielerlei Hinsicht ist die Baronin Voinum der soziale Drehpunkt von Meratt, da sie genau weiß, wer wer ist und auf diese Weise die besten Gelegenheiten nutzt, um ihren beträchtlichen Einfluss einzusetzen.

18. Der Dunkelwald: Der größte übrig gebliebene Wald dieser Gegend wird der Dunkelwald genannt. Hier gibt es viele Wilddiebe, da die Baronin Voinum dies leichthin duldet. In den Tiefen des Dunkelwaldes gibt es dennoch genug Raum für größere Bestien, die ansonsten nirgendwo in Meratt mehr zu finden sind.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Merat
Oppara
Yanmass
Bestiarium

OPPARA

Das Leben in Oppara ist eigentlich gar nicht so schwer, wenn man erst einmal die Regeln verinnerlicht hat: Erzählt dir ein Senator, dass dein Vorhaben illegal ist, dann rede einfach mit einem andern; wenn die Steuern in einem Distrikt zu hoch sind, als dass du sie bezahlen könntest, dann zieh einfach in das nächste Haus; solltest du einen Diplomaten benötigen, um die Oberhand in einer Verhandlung zu gewinnen, dann heure die deines Rivalen an, um ihn auszustechen; solltest du einen ehrenhaften Adligen benötigen, dann müsst du den nächstbesten Bauern unterstützen; machst du einen Fehler, dann tu, als ob es nie geschehen sei, bis es den Leuten unangenehm ist und sie dieser Vorgabe folgen; sollte dir deine Vergangenheit nicht gefallen, dann bezahle einen Historiker, damit er dir deine neue schreibt; sollte dein Geschäft weitere Finanzierungen benötigen, kauf dir eine Waffe und erkläre dich selbst zu einem militärischen Zweig; und möchtest du etwas für immer unter den Teppich kehren, dann behaupte es sei dringend, und leite es an die Regierung weiter.

– Baronet Solmon Menander; taldanischer Bürokrat

Oppara ist die blühende Hauptstadt des Reiches Taldor. Sie ist ein strahlendes Monument der Größe und Erhabenheit, wie es einst für das ganze taldanische Imperium gegolten hat. Die Stadt liegt auf den schwarzen Klippen am Fluss Porthmos in der Präfektur Opparos. In Oppara kann man all das Ansehen und die Extravaganz finden, die 6.000 Jahre Geschichte dort abgeladen haben. Die Dächer und Kuppeln Opparas waren einst von Gold beschichtet, daher rührt der Spitzname der Stadt: „die Güldene“. Natürlich haben Herrscher in der Vergangenheit das Gold schon lange entfernen lassen, um die Rechnungen des Imperiums begleichen zu können, doch der Reichtum und die Dekadenz von Taldors Hauptstadt haben den Geist dieses Namens am Leben erhalten.

Oppara dient als Haupthandelszentrum von Taldor. Hier trifft sowohl der Verkehr aus dem Landesinneren über den Fluss Porthmos ein, wie auch der internationale Handelsverkehr, der über die Innere See kommt. Zudem sitzt in Oppara die Regierung von Taldor; der Kaiserliche Palast ist das Heim des Großfürsten und die polierten Marmorhallen beherbergen den Senat. Als ökonomische und politische Spitze von Taldor stellt Oppara das schlagende Herz des Imperiums und das Zentrum der taldanischen Kultur dar. Die Zwillingshäfen beliefern die belebten Märkte und Restaurants der Stadt mit Waren. Oft sind die Häfen so voll mit Schiffen, dass man den Fluss darunter nicht mehr sehen kann. An jeder größeren Kreuzung und auf jedem Platz stehen öffentliche Brunnen und Marmorstatuen. Mit Säulen umgebene Villen sowie grandiose Temple aus jedem Zeitalter der taldanischen Geschichte säumen die Straßen. Selbst die bescheideneren Händlerdistrikte sind Überbleibsel aus einer Zeit des unvergleichlichen Ruhms. Die meisten Gebäude in Oppara bestehen aus behauenem Stein. Die Straßen sind entweder mit aufwendigen Mosaiken bedeckt oder sie bestehen aus gutsitzenden Pflastersteinen. Die meisten herausragenden öffentlichen Werke haben dem Zahn der Zeit widerstanden; dazu zählt auch das labyrinthartige Abwassersystem und das Netzwerk aus steinernen Abflussrinnen, welche die Straßen sauber nach einem Sommerregen hinterlassen. Die Prachtbrücke des Kaiserreiches reicht von dem südöstlichen Ufer inmitten des Herzens der Stadt über den Fluss Portmoth. Nach wie vor stellt sie eines der ehrgeizigsten und eindrucksvollsten Bauwerke innerhalb der Region der Inneren See dar. Zwei magisch belebte Löwenstatuen stehen auf dem Haupttor, das nach Oppara hineinführt. Sie bieten einen Ausblick auf die Größe, die derzeit im Imperium schlummert. Bei Nacht ist die Stadt in den Schein von zehntausenden Laternen gehüllt, so dass sie wie ein Leuchtfeuer inmitten der Dunkelheit wirkt.

DIE GESCHICHTE VON OPPARA

Oppara wurde einst als Stadtstaat auf den Ruinen einer Siedung errichtet, die vor sehr langer Zeit von Flüchtlingen aus Azlant etabliert worden war. Sie wurde zur Hauptstadt eines neu entstehenden Imperiums, als dessen erster Großfürst, Taldaris, mit einer 12 Jahre währenden Kampagne begann, um die umliegenden Gemeinden unter einem Banner zu vereinigen. Als der erste Großfürst im Jahre -1.144 AK starb, verstanden sich die einzelnen Fürstentümer bereits als eine eigenständige, vereinte Nation. Dem folgte eine langsame und methodische Eroberung der umliegenden Wildnis und Territorien, wobei Oppara sowohl als Hauptquartier der Marine wie auch als ökonomischer Finanzier dieser Expeditionen fungierte. Im Jahr 1 AK stieg Oppara zu noch größeren Höhen auf, all Aroden den *Sternenstein* aus der Inneren See barg und im Zuge dieser Tat zu einem Gott wurde. Praktisch über Nacht entstand eine organisierte Verehrung Arodens. In Oppara wurde die erste Kathedrale zu Ehren dieses Gottes errichtet und die Stadt selbst wurde zu einem Zentrum der Verehrung Arodens innerhalb von Taldor. Selbst heute, mehr als einhundert Jahre nach dem Tod des Gottes, kann man in der ganzen Stadt zahllose Monumente und kleinere Überreste der taldanischen Hingabe an den Letzten der Ersten Menschen finden.

Über die Jahrhunderte hinweg musste Oppara viele Schicksalsschläge und Rückschläge über sich ergehen lassen, doch allen Widrigkeiten zum Trotz ist sie aus der Asche wieder auferstanden. Im Jahr -632 AK wurde die Stadt von einer Brut des Rovagug, die man als die Tarraske kennt, verwüstet. Oppara sowie andere berühmte taldanische Städte mussten erneut aufgebaut werden, die skrupellose Ausbeutung der Arbeiter löste eine Rebellion aus, die sowohl die Stadt wie auch das ganze Imperium erschütterte. Trotzdem gelang es Oppara zu früherem Ruhme zurückzukehren, die Stadt wurde mit robusten öffentlichen Verbesserungen neu aufgebaut, von denen viele noch bis heute existieren. Die Klasse der Arbeiter empfindet heute nur wenig Verachtung für ihre einstigen Unterdrücker. Im Jahr 4606 AK schockierte der Tod Arodens die ganze Nation bis ins Mark. Doch inzwischen hat Oppara eine neue Religion gefunden. Man wandte sich Iomedae, der Erbin, zu, der man auch gleichzeitig die verlassenen Kirchen des Letzten Azlanti widmen konnte. Der Krieg mit dem benachbarten Qadira sowie die Fehltritte diverser Explorationsarmeen haben Taldors Hauptstadt oftmals ein Vermögen gekostet. Doch trotzdem blieb diese Stadt ein blühendes urbanes Zentrum. Der langsame Verfall Taldors wirkt sich kaum auf Oppara auf. Während sie durch interne Intrige im Inneren bedroht wird, verkörpert die Stadt nach außen hin jedoch nach wie vor die stolze Belastbarkeit und den Geist des uralten Reiches, dessen Symbol sie ist.

OPPARA

N Metropole

Gesellschaft +5; **Gesetz** +0; **Korruption** +9; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +9; **Wissen** +9

Eigenschaften Akademisch, Bürokratischer Sumpf, Herz von Avistan, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Großfürst

Bevölkerung 109.280 (100.000 Menschen; 9.280 weitere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Baron Oltar Vinmark (N Menschlicher Experte 4/Barbar 4)

Domenicus Rell (N Menschlicher Barde 3/Schurke 3/ Löwenklinge[AINT] 3

Großfürst Stavian III. (CN alter Menschlicher Adeliger 8/ Magier 4)

Prinzessin Eutropia Stavian I. (NG Menschliche Adelige 7/ Draufgängerin[ABR VI] 6)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 25.600 GM; **Kaufkraft** 150.000 GM; **Zauberei** 9. Grad

Gegenstände, Schwache alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

OPPARA
1 DER ALTAR DER GÖTTLICHEN ERNEUERUNG
2 DIE BASILIKA DES LETZTEN MENSCHEN
3 DAS GILDENHAUS DER STILLEN BRUDERSCHAFT
4 DIE MÜNZKATHEDRALE
5 DIE PRACHTBRÜCKE
6 VAGABUNDENLAGER AN DER PRACHTBRÜCKE
7 GRAUMARKT
8 DAS HAUS DER ERSTRAHLENDEN WIEDERGUTMACHUNG
9 DAS HAUS DES UNSTERBLICHEN SOHNES
10 DER KAISERLICHE PALAST
11 DIE KITHARA-AKADEMIE
12 DER GEDENKBOGEN VON GROSSFÜRST JALRUNE
13 DIE ARENA VON OPPARA
14 PORTHMOS-TEEHAUS
15 DAS SÄNGERKOLLEG
16 DER SENAT
17 DIE SCHLANGENSÄULE
18 DIE WEISSE HALLE
Das Löwentor
Das Kronentor
Der Westpark
Schlammsuhl
Der Kaiserplatz
Der Weltenbrecherhügel
Der Senatshügel
Kanalpromenade
Prachtbrück
Arodensblick
Heldenpark
Die Sieben Türme
Der Osthafen
Der Westhafen
Die Insel Jadrischar
DER PORTHMOS
0
255
510
Meter

EIGENSCHAFTEN

Bürokratischer Sumpf Taldors abgestumpfte Regierung wird nur noch von der Tendenz jener in Machtstellungen gemildert, die es sich leisten können, dies zu ignorieren (*Gesetz +1, Korruption +3*)

Herz von Avistan Trotz all der Dekadenz und des Verfalls hinter seinen prächtigen Fassaden stellt Oppara doch den Inbegriff des taldanischen Stolzes einer 6.000 Jahre umfassenden Geschichte und einem unvergleichlichen Einfluss auf die Zivilisation von Avistan dar. (*Gesellschaft +3, Wirtschaft +2, Wissen +2*)

DIE GESELLSCHAFT

Der gegenwärtige Mix aus Ruhm und Verfall rührt aus der Vergangenheit her; die Triumphe wie auch die Fehlschläge der Stadt über die Jahrtausende hinweg haben dauerhafte Spuren hinterlassen, die die heutige Gesellschaft formen. Der exzessive, zuweilen blinde Stolz auf die eigene Herkunft ist einer der Eckpfeiler der taldanischen Identität. Die langsame Degeneration des Imperiums wird dadurch verschlimmert, dass sowohl die Adligen wie auch die Bürgerlichen verzweifelte Versuche unternehmen, sich an ihre glorifizierten, selbstverherrlichenden Versionen der Geschichte der Nation sowie deren Rolle bei der Formung der Zivilisationen des Kontinentes klammern. Die benachbarten Länder sehen dies eher als pompöse Narreteien an, doch dieser extreme Nationalstolz verleiht Taldor auch eine bemerkenswerte Stabilität. Schließlich sorgen die Loyalität und der Patriotismus dafür, dass viele Klüfte, die durch die extremen Verteilungen von Macht und Reichtum entstanden sind, überbrückt werden können. Doch dieser Stolz könnte sich auch als Taldors Verderben (und so auch als Verderben Opparas) entpuppen, da die Adligen davon überzeugt sind, über ein Imperium zu herrschen, das sich auf dem Höhepunkt seiner Macht befindet. Zudem weigern sie sich die archaischen, sozialen Strukturen des Landes zu erneuern. Das Leben in Oppara, einem ökonomischen, militärischen und politischen Machtzentrum, befeuert diese Illusionen noch, da wenige Privilegierte die Dekadenz der Stadt zu neuen Höhen antrieben, um die Tiefen des Verfalls zu verschleiern.

Die Anwesenheit von so vielen Künstlern, Kirchenangehörigen, Kaufleuten, Adligen und Senatoren in Oppara sorgt für eine betriebsame und hektische Gesellschaft, in der man sich zuweilen nur schwer zurechtfindet, besonders, wenn man die Regeln nicht kennt. Taldor ist eine komplexe Nation. Ihre Bewohner werden in viele verschiedene Richtungen getrieben, da der Graben zwischen arm und reich so groß ist. Die im Wettstreit miteinander liegenden Kräfte von Fortschritt und Tradition und der Einfluss von Korruption auf ein ritterliches Erbe tun sein Übriges dazu. Das gewöhnliche Volk von Oppara hingegen besteht aus pragmatischen Leuten, die einfach ihrer Arbeit nachgehen und keinen Gedanken daran verschwenden, wer gerade am Ruder steht oder welche geheimen Motivationen diesen antreiben. Gesellschafter hingegen sehen in der Güldenen ein wogendes Zentrum der Politik. Adlige und andere Eliten leben ein abgeschottetes Leben im Exzess, wobei sie immer um die Erlangung von Status durch protzige Zurschaustellung von Reichtum und Macht bemüht sind. Kriecherische Trittbrettfahrer steigen in ihrem Schoß auf und werden ebenso schnell auch wieder fallengelassen. Der derzeitige Bürgermeister von Oppara, Baron Oltar Vinmark, wurde vom Großfürsten höchstpersönlich mit diesem Amt betraut. Er ist eine Quelle der Fassungslosigkeit für viele Angehörige des Adels. Da er ein früheres Mitglied der Ulfengarde ist, mangelt es ihm an den kulturellen Sitten Taldors, doch da er ein favorisierter Freund von Stavian III. ist, ist er praktisch unangreifbar – zumindest politisch. In Oppara gehört es zum Alltag, dass überall, wo öffentliche Gefolgschaften mit privaten Interessen kollidieren, Spione und Intrigen zum Einsatz kommen. Taldors Geheimpolizei, die Löwenklingen sind immer auf der Suche nach Dissidenten und anderen ernsten Bedrohungen für das Reich. Währenddessen planen Adlige heimlich Reformen, allerdings häufig, um ihre eigenen Interessen damit zu unterstützen.

Trotz des reichlich vorhandenen politischen Unfriedens fühlen sich viele Bürger von Oppara relativ sicher und gut, insbesondere wenn sie ihre Situation mit benachbarten Städten und Ländern vergleichen. Kunst und Kultiviertheit sind wichtige Traditionen in Oppara trotz Taldors finanzieller Schwäche. Die Bürger von Oppara sind, egal zu welcher sozio-ökonomischen Klasse sie gehören, von allen Seiten von brillanter Musik, großartiger Architektur, öffentlichen Skulpturen sowie kunstfertigen Malereinen umgeben. Dies fördert den Nationalstolz Taldors und versorgt sogar den ärmsten Dockarbeiter mit einem Sinn für Kultiviertheit. Die meisten Bürger besitzen zumindest einige importierte Luxusgüter, die sie auf einem von Opparas legendären Marktplätzen erworben haben, sowie einige hochgeschätzte Erbstücke aus Taldors prestigeträchtiger Vergangenheit. Zwar gibt es in manchen Distrikten Gefahren wie Diebe und Halsabschneider, doch ein Großteil von Oppara ist sauber, gut instandgehalten, und wird von der Wache patrouilliert. Die Stadt mag viele Fehler haben, doch ihre Bürger fürchten keine großen Aufstände, da sie darauf vertrauen, dass die Macht und die Traditionen Taldors sie schützen werden, egal wie chaotisch es in der Politik auch einhergehen mag.

DIE DISTRIKTE VON OPPARA

Oppara ist in 15 Distrikte aufgeteilt. Jedes von ihnen ist nachfolgend genauer beschrieben. Es existiert noch ein 16. Distrikt de facto, nämlich das Vagabundenlager (siehe S. 212). Es befindet sich innerhalb der Gerichtsbarkeit von Oppara auf der Grenzinsel, doch die meisten Opparaner erkennen diesen schmutzigen Distrikt nicht als Teil ihrer Stadt an.

Arodensblick: Arodensblick befindet sich auf dem höchsten Hügel der Stadt. Es handelt sich hierbei zwar um einen kleinen Distrikt, doch nichtsdestotrotz um einen Distrikt von nicht zu unterschätzender kultureller Wichtigkeit. Zudem ist dieser Distrikt einer Stadt voll von taldanischen Prüfsteinen umgeben. Hier stehen einige der ältesten Gebäude von Taldor, manche von ihnen haben sogar die Zerstörung überstanden, die von der Tarraske verursacht wurde (zumindest behaupten das die jetzigen Bewohner). Daher besitzt dieser Bereich eine signifikante historische Bedeutsamkeit. Zudem ist es einer der schönsten Orte in Oppara. Hier gibt es extravagante Gärten, die mit seltenen Blumen und Gewächsen bepflanzt sind. Die gewaltigen Villen wurden so errichtet, dass sie ihren privilegierten Bewohnern einen atemberaubenden Blick bieten.

Der Heldenpark: Dieser Parkt dienst als Erinnerung an Taldors Helden, egal ob es sich hierbei um reale oder imaginäre Helden handelt. Hier kann man Monumente aus

jeder Ära der 6.000 Jahre andauernden Geschichte Taldors finden. Zur Erinnerung an jede Explorationsarmee und zu Ehren General Arnisants findet man hier einen Bronzeobelisken. Die Taldaner preisen das Vermächtnis ihres Landes und seiner Helden gerne, lauthals und bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Doch dieser Distrikt stellt eine überraschende Ausnahme dar. Hier verblieben die Besucher oft in stiller Einkehr. Diese Tradition ist so tief verwurzelt, dass jeder, der überzogenen Lärm im Heldenpark verursacht, Gefahr läuft, von den aufmerksamen Wachen dieses Distriktes scharf verwarnt zu werden.

Die Insel Jadrischar: Diese im Südwesten gelegene Insel ist der Hauptsitz der Taldanischen Kaiserlichen Marine. Außerdem ist hier auch das prestigeträchtige Marinekolleg zu finden. Dieser Marinestützpunkt ist im wortwörtlichen Sinne eine Festung. Sie ist von dicken Mauern aus schwarzem Stein umgeben, welche Tag und Nacht von einer Eliteeinheit Marinesoldaten bemannt sind. An der Küste der Insel gibt es zudem einen schwer bewachten Hafen, der eine Quelle für die Überlegenheit Taldors auf See ausmacht. Hier werden Schiffe als Massenware angefertigt, der Bau eines vollausgerüsteten Kriegsschiffes dauert nur knapp eine Woche. Man kann hier zu jeder Zeit Dutzende von Taldors besten Kriegsschiffen vor Anker liegend vorfinden, an deren Deck sich die Mannschaften tummeln, um es zu reinigen und neu auszurüsten. Derweil exerzieren Schüler des Marinekollegs hier ihre Trainingseinheiten.

Der Kaiserplatz: Dieser exquisite Platz erstreckt sich über mehre Blocks in alle Richtungen. Aufgrund der Nähe des Platzes zum Heim des Großfürsten und aufgrund des ständigen Stromes anderer hochrangiger Klientel gehören die hier liegenden Appartements, Restaurants und Geschäfte zu den besten in ganz Oppara, womöglich sogar zu den besten in ganz Taldor. Viele einheimische Adelige besitzen hier eine Wohnung, um ihre Standesgenossen zu beeindrucken. Selbiges gilt auch für einheimische Geschäftszweige, die edle (und teure) Produkte vertreiben - sie wollen die Adligen mit ihrem hier vorgeführten Angebot beeindrucken.

Die Kanalpromenade: Entlang des zentralen Kanals befinden sich viele Lagerhäuser. Von dem zentralen Kanal gelangt man in einen weitläufigen Wohndistrikt, der sich gen Norden erstreckt. Die Kanalpromenade ist das Heim von Opparas reicheren Bewohnern: Kaufleute, Akademiker, Schiffskapitäne und Angehörigen anderer erfolgreicher Geschäftszweige. Die Kanalpromenade ist freundlich gestrichen, sauber und sicher, alles in allem ein schöner Ort, den man gerne besucht. Zudem träumen viele Aufsteiger der Stadt davon, eines Tages hier leben zu können.

Das Kronentor: Dieser Distrikt wurde nach dem kleineren Tor Opparas, dem Kronentor, benannt. Es liegt am nordöstlichen Rand der Stadt. Kronentor ist ein armer Distrikt, voll von industriellen Gebäuden und Warenhäusern. Alles, was in diesem Distrikt von Interesse war, wurde schon vor langer Zeit entfernt, um es anderswo in der Stadt zu verwenden. Sogar die Pflastersteine, die hier einst die Straßen bedeckten, sind längst fortgeschafft und neu verwendet worden. Halsabschneider, Taschendiebe und verzweifelte Bettler lauern hier in der Nacht in den engen, schmutzigen Gassen. Nur ausgesprochen selten blickt das Auge des Gesetzes in diese Richtung, daher liegt die Chance auf Gerechtigkeit in den Händen der Distriktbewohner.

LÖWENTOR

Das Löwentor: Zwei beeindruckende, 15 m große, mit Magie belebte, marmorne Löwenstatuen krönen Opparas Haupttor. Bis vor kurzen war eine mächtige Zauberkundige mit der Kontrolle und der Erhaltung der massiven Steinbestien beauftragt. Doch aus unbekannten Gründen legte sie ihren Posten nieder und verschwand heimlich aus der Stadt. Der Grund hierfür ist nur einigen wenigen Bürokraten bekannt. Glücklicherweise scheinen die beiden Statuen bis jetzt damit zufrieden zu sein, beinahe die ganze Zeit vor sich hinzudösen. Gelegentlich richten sie sich auf, um ein mächtiges Brüllen von sich zu geben. Innerhalb des Torbereiches erstreckt sich ein geschäftiger Markt. Er zieht Vorteile aus seiner Lage in unmittelbarer Nähe zum Haupteingang der Stadt. Entlang der engen Straßen befinden sich kleine, geschmückte, eng aneinander gedrängte Steingebäude. Ursprünglich dienten sie als Häuser, doch seither wurden viele von ihnen in Geschäfte umgewandelt, die viele derjenigen Besucher versorgen, die Oppara über Land erreichen.

Der Osthafen: Bei dem Osthafen handelt es sich um den kleineren von Opparas zwei Häfen. Er liegt auf der östlichen Seite der Prachtbrücke. Hier wird ein

Großteil des Verkehrs abgewickelt, der aus dem Inland über den Fluss Porthmos kommt. Die meisten Häuser dieses Distriktes bestehen aus Holz, was für diesen Distrikt besonders anfällig für Feuer macht. Innerhalb des letzten Jahrhunderts brannte der Osthafen zwei Mal größtenteils nieder. Beide Male geschah diese unter ausgesprochen mysteriösen Umständen. Seltsamerweise brachen die Feuer in beiden Fällen drei Tage nach dem Tag des Aufstiegs aus.

Prachtbrück: Prachtbrück ist der größte Distrikt der Stadt, er umspannt den zentralen Kanal. Hierbei handelt es sich um einen Handelsdistrikt, der weltweit großes Ansehen genießt. Er besitzt die benötigte Infrastruktur, um Vorteil aus Opparas internationalem Handel zu schlagen. Hier gibt es Wechselstuben, Fabriken, Import- und Exportfirmen, Märkte, Handelsplätze sowie Handelshäuser. Dort, wo die Prachtbrücke den Distrikt berührt, befindet sich ein der berüchtigte Graumarkt der Stadt. Hier kann man Güter von fraglicher Herkunft bekommen, die direkt aus den Docks stammen.

Schlammsuhl: Hierbei handelt es sich um Opparas ärmsten Distrikt. Schlammsuhl ist eher eine Gesundheitsgefährdung als eine Nachbarschaft für eine Stadt. Die Wache weigert sich diesen Bereich zu patrouillieren, es sei denn, sie kann dies in überwältigender Zahl tun. Die benachbarte Kanalpromenade hat schon häufiger Forderungen gestellt, dass zwischen diesen beiden Distrikten eine Mauer hochgezogen werden sollte. So etwas wie grundsätzliche öffentliche Dienste existieren im Schlammsuhl nicht: Leichen, wie auch Abfälle liegen tagelang offen auf den schlammigen Pfaden, die als Straßen dienen, herum. Die heruntergekommenen Holzhäuser stürzen gerne mal ein, ohne dass es vorher warnende Anzeichen dafür gibt.

Der Senatshügel: Hier befinden sich die mit Säulen ausgestatteten Marmorhallen des Senats, zudem findet man auf dem Senatshügel noch die gut ausgestatteten Villen vieler Senatoren. Besonders die Senatoren, die weit entfernte Präfekturen repräsentieren und hier deshalb eine permanente Residenz für ihre Arbeit in Oppara benötigen, unterhalten hier herausgeputzte Anwesen. Dieser reiche Distrikt beherbergt viele Geschäfte, die besonders hochwertige Güter und Dienstleistungen bereitstellen, um ihre exklusive Klientel zufrieden stellen zu können. Dazu gehören Kaffeehäuser, edle Gasthäuser, luxuriöse Restaurants (mit sehr diskreten Mitarbeitern) sowie herausragende Schneiderstuben, die die hiesigen Senatoren mit allem beliefern können, was sie sich auch wünschen mögen.

Die Sieben Türme: Dieser Distrikt trägt seinen Namen aufgrund einer Gruppe aus sechs zerfallenen Türmen, die rund um eine zentrale Säule herumstehen. Dutzende von uralten, miteinander verbundenen Gewölbekomplexen und -kammern (Überbleibsel von den vielschichtigen Ruinen, auf denen Oppara erbaut wurde) wurden immer wieder während der langen Geschichte der Stadt unterhalb dieses Distriktes entdeckt. Die Regierung hat die bekannten Eingänge zu diesen Ruinen schon vor langer Zeit versiegeln lassen. Ein Grund dafür wurde niemals öffentlich gemacht. Allerdings gibt es Gerüchte, wonach sich des Nachts Untote auf den Straßen der Sieben Türme herumtreiben. Es heißt zudem, dass die namensgebenden Türme zuweilen ein disharmonisches Brummen von sich geben, während der Boden unter ihnen sich bewegt.

Der Weltenbrecherhügel: Dieser Distrikt ist nach der berühmten magischen Belagerungswaffe benannt, die einst hier aufgestellt worden war. (Diese Kanone wurde aber einst für die Fünfte Explorationsarmee entfernt und ging schließlich bei einer desaströsen Schlacht der Sechsten Explorationsarmee verloren.) Heute ist dieser Distrikt die Heimat vieler hochrangiger Militärs und Helden.

Der Westhafen: Der größere von beiden Häfen Opparas ist der Westhafen. Hier wird der internationale Verkehr abgewickelt und werden alle Schiffe be- und entladen, die die taldanische Marine mit Vorräten versorgen. Entlang der Wasserlinie kann man alle Arten von Geschäften – offizielle wie inoffizielle – finden, die den Seeleuten ihre Münzen aus den Taschen ziehen wollen. Hier gibt es schummrige Bordelle, finstere Drogenhöhlen, chaotische Spielhöllen, überfüllte Schenken, skrupellose Geldverleiher, heruntergekommene Pfandleihen und alle Arten von lauten Tavernen, die nach Aufmerksamkeit heischen.

Der Westpark: Opparas reichster Distrikt ist das Heim eines Großteils der obersten Zehntausend von Oppara. Hier unterhält die Wache mehrere Wachhäuser und es sind Tag und Nacht Patrouillen unterwegs. Die gewaltigen Villen, die sich hier befinden, sind von hohen Mauern umgeben, die unerwünschte Besucher fernhalten sollen. Allerdings sind solche Barrieren oftmals für die Adligen eher ein Weg, um ihre ständig wachsenden Besitztümer zu markieren und sich lächerliche Wettstreite mit Nachbarn zu liefern, als dass es sich wirklich um nötige Sicherheitsmaßnahmen handelt.

BEDEUTENDE ORTE

Nachfolgend sind einige der bekanntesten Orte in Oppara aufgeführt.

Der Altar der Göttlichen Erneuerung: Während der Kaiserliche Palast und der Senat all den Ruhm der Herrschaft abbekommen, so liegt das öffentliche Zentrum, wo ein Großteil des Tagesgeschäftes der Regierung wirklich erledigt wird, im nahen Westpark-Distrikt. Früher war es ein Tempel zu Ehren Arodens, doch nach dem Tod des Gottes wurde dieses Gebäude in Regierungsbüros umfunktioniert. Bis heute enthält es noch das byzantinische Durcheinander aus überarbeiteten Angestellten der taldanischen Regierung, einschließlich der Bürokraten, der Diplomaten, der Militäroffiziere, der Agenten, die versuchen bestimmte bevorzugte Projekte einflussreicher Leute voranzutreiben, und sogar Repräsentanten bekannter Modeschöpfer und Juweliere.

Versucht man hier irgendetwas zu erreichen, indem man sich strikt an die legalen Amtswege hält, so bedeutet es für jeden, der darin involviert ist, eine große Menge an Frustration. Forderungen werden an Abteilungen weitergeleitet, die gar nicht existieren, während zahllose überflüssige Büros daran arbeiten, ihre eigenen Ziele auf Kosten der Ziele des Landes durchzusetzen. Dieses einst ordentliche System hat sich tatsächlich in ein frustrierendes und chaotisches Gemenge verwandelt, in welchem unabhängige politische Mächte so viel Macht anderer wie möglich bei dem Versuch, ihre Vorhaben zu vollenden, an sich reißen.

Selbst der scheinbar einfachste Prozess ist inzwischen so undurchsichtig geworden, dass ein verbitterter abgespannter Adliger, der **Baronet Solmon Menander** (CN Menschlicher Ermittler[ABR VI] 5), einen bürokratischen Meldekanal ins Leben gerufen hat, über den er regelmäßig über Erpressungen, Bestechungen und Fälschungen informiert wird. Solmon mag zwar fraglos vollkommen korrupt sein, doch er nutzt seinen scheußlichen Einfluss

hauptsächlich zugunsten von Nichtadligen, die in diesem funktionsgestörten und gefühllosen System ansonsten verloren gegangen wären. Manchmal geht Solmon sogar so weit, dass er jenen, die Hilfe benötigen, Unterstützung anbietet. Dies ist besonders dann der Fall, wenn die Erfüllung ihrer Bitten wahrscheinlich dazu führt, dass einer von Solmons Adelsgenossen zu leiden hat.

SEFERI

Die Arena von Oppara: Die Arena von Oppara liegt im Distrikt Prachtbrück. Sie ist eine der ältesten Arenen in der Region der Inneren See. In dieses massive Steingebäude passen 20.000 Zuschauer. Sowohl Gladiatorenkämpfe wie auch Kämpfe zwischen weniger intelligenten Kreaturen werden hier regelmäßig abgehalten. Die Arena zahlt gut für wilde Tiere oder noch monströsere Kreaturen, die man zu Unterhaltungszwecken nutzen kann. Zu besonderen Gelegenheiten kann man das Stadion sogar fluten, um Seeschlachten im kleineren Maßstab simulieren zu können. Fähige (oder närrische) Kämpfer von außerhalb werden gerne eingeladen, auf dass sie hier um Reichtum und Ruhm kämpfen. Der Eintrittspreis beträgt eine einzelne Kupfermünze, zudem ist es nicht unüblich, dass Adlige alle Zuschauer mit Essen und Trinken versorgen. Allerdings ist allen durchaus klar, dass sie dies tun, weil sie ein anderes, heimliches Ziel damit verfolgen.

Das Blut von Generationen von Kämpfern hat den Sandboden der Arena durchtränkt und dem Stadion selbst so eine üble, magische Blutlust verliehen. Zuweilen kann man Zuschauer finden, die noch Tage später vollkommen in der übernatürlichen Ekstase gefangen sind, die sie in Arena verspürten. Diejenigen, die am meisten davon betroffen sind, neigen dazu Tiere zu quälen oder andere wie von Sinnen anzugreifen. Es heißt, dass es zu besonders unheimlichen Unfällen kommt, wenn innerhalb der Arena für ein paar Tage kein Blut vergossen wurde. Doch der degenerierte Geschmack der Stammzuschauer sorgt dafür, dass die Arena nicht lange ohne Blut auskommen muss.

Die Basilika des Letzen Menschen: Dieser gewaltige Kuppelbau thront auf einem Hügel mitten in dem Distrikt Arodensblick. Diese Basilika ist nach wie vor ein beeindruckendes Bauwerk trotz ihres immer schlechter werdenden Zustandes. Die Basilika des Letzten Menschen ist der älteste bekannte Tempel zu Ehren Arodens auf Golarion, derzeit ist er einer der wenigen, die übrig geblieben sind. Der Erzbischof der Kathedrale ist ein Mann namens Vater Basri (RN ehrwürdiger Halb-Elfischer ehemaliger Kleriker Arodens 13). Er verhinderte den Verfall der Basilika, indem er sich in eine Touristenattraktion verwandelte. Im besten Falle sehen die meisten in der einst so stolzen Basilika eine Kuriosität, allerdings gibt es einige weniger selbstsichere Taldaner, die in ihr nur eine beständige Erinnerung an Arodens Tod und den Niedergang Taldors sehen. Daher ist die Basilika für sie eine untragbare Beleidigung angesichts des Ruhmes des Imperiums. Die wenigen Gläubigen, die ihre unerhörten Gebete an Aroden richten, werden von dem Rest Taldors für gewöhnlich bedauert oder missachtet.

Die alternden und immer weniger werdenden Gläubigen wachen über ihre leblosen Relikte. Sie stellen ihre Sakramente regelmäßig höhnischen Besuchern zur Schau, um so die Basilika erhalten zu können.

Die Hüter des Tempels wissen allerdings nicht, dass es ein Artefakt in der Basilika gibt, in welchem noch ein Funken Macht ruht. Es handelt sich dabei um ein heiliges Langschwert, das von winzigen Splittern der Macht des *Sternensteins* erfüllt ist. Dieses Langschwert ist gegen Ausspähung geschützt, daher erkennt niemand die Wahrheit. Obwohl das Langschwert seit Arodens Tod schlummerte, haben einige Fluktuationen in der Welle des Schicksals es erneut erwachen lassen. Daher versucht es, mental mit Menschen in Kontakt zu treten, die sich eine längere Zeit in seiner Nähe aufhalten. Derzeit gibt es in dem Museum ein junge Taldanerin keleschitischer Herkunft, die dort als Lehrling arbeitet, um Verwalterin zu werden. **Cyr Amestrin** (RN Menschliche Expertin 2) ist inzwischen unter den Einfluss des Schwertes geraten, da sie ihm wiederholt ausgesetzt war. Inzwischen fühlt sie einen immer stärker werdenden Drang, das Schwert an sich zu nehmen.

Der Gedenkbogen von Großfürst Jalrune: Dieser Gedenkbogen überspannt den zentralen Kanal vom Heldenpark bis hinüber zur Kanalpromenade. Er dient als Erinnerung an den ermordeten Großfürsten Jalrune von Taldor. In das Monument wurden ein halbes Dutzend berühmte Ereignisse aus dem Leben des Großfürsten Jalrune hineingehauen. Sie beginnen mit seiner Geburt an der Basis des Bogens im Heldenparkt. Im Zentrum des Bogens wird dessen Krönung gezeigt und am anderen Ende des Bogens, an der Basis auf der Kanalpromenade, ist die Ermordung des Großfürsten abgebildet. Seine Mörder sind hier gesichtslose und einfach, was der gängigen Meinung entgegensteht, dass Jalrune von qadirischen Agenten ermordet wurde. Der Gedenkbogen wurde trotzdem zu einem Treffpunkt und einem geheimen Symbol für die Adligen und Militärangehörigen, die nach wie vor einen Krieg mit Qadira wollen. Diese Gleichgesinnten ziehen Inspiration aus einer verlorenen Geheimgesellschaft, die seinerzeit versuchte einen Krieg mit Qadira zu beginnen und deren Mitglieder alle in die Verbannung geschickt wurden, nachdem man ihnen alle Titel aberkannt hatte. Aus klar ersichtlichen Gründen offenbaren heutige Verschwörer ihre Gefühle nicht. Stattdessen nutzen sie Großfürst Jalrune als geheimes Signal mit anderen, die ihre Ansichten teilen. Diverse hochrangige Militäroffiziere treffen sich hier heimlich. Auch Senator **Karthis** (N Menschlicher Aristokrat 5/Barde 4 im mittleren Alter,), ein dünnhäutiger

Demagoge, der lautstark die Zerstörung Qadiras bei öffentlichen Anhörungen und Reden im taldanischen Senat fordert, kommt oft hierher.

Das Gildenhaus der Stillen Bruderschaft: Das Gildenhaus der Stillen Bruderschaft liegt in dem Distrikt Kronentor. Dieses anspruchslose Gebäude ist das Haupthaus einer der größten und einflussreichsten Diebesgilden, die in der gesamten Region der Inneren See aktiv ist. Der Organisation gehört eine Menge Grundbesitzt und sie besitzt Niederlassungen in den meisten großen Städten. Ihr in Oppara gelegenes Hauptquartier besteht aus schwarzem Marmor und hat geschwärzte Fenster. Zwei bewaffnete und gerüstete Wächter stehen zu jeder Zeit vor der Eingangstür. Die Bruderschaft agiert aufgrund eines taktischen Einverständnisses der Regierung Taldors. Es ist ein offenes Geheimnis, dass die Adligen – und zuweilen sogar der Großfürst – die Dienste der Gilde in Anspruch nehmen. Ziele sind in der der Regel andere Adlige, obwohl es heißt, dass Gildenmitglieder auch schon Elementarherrscher, ferne Drachenhorde und sogar göttliche Diener bestohlen haben sollen. Die komplette Tragweite der Übereinkunft zwischen Staat und Bruderschaft ist nicht bekannt, doch die meisten Adligen sehen es als allgemein gültig an, dass man sich nicht mit der Gilde anlegen sollte, es sei denn, der involvierte Dieb wurde bei der Tat gefasst oder hat körperlichen Schaden verursacht. Das Verbrechen an sich wird ansonsten als Verantwortlichkeit des Auftraggebers angesehen und nicht als in der Verantwortung des oder der ausführenden Diebe liegend.

Der mutmaßliche Anführer der Bruderschaft ist weithin unter dem Namen der Graf mit der Maske bekannt. Dabei handelt es sich um eine mysteriöse Gestalt, deren Aussehen, das Volk und das Geschlecht sich mit jeder Sichtung zu ändern scheinen. Es gibt nur wenige Informationen über den Grafen mit der Maske, die von abtrünnigen Mitgliedern stammen. Ein solcher Abtrünniger beschreibt die Person eher als ein Ideal als ein Individuum. Der Graf ist eine mystische Person, zu welcher geringere Diebe durch den Akt des Stehlens zu werden wünschen. Das gut gehütete Geheimnis der Identität des Grafens mit der Maske sowie die abweichenden und vagen Beschreibungen haben dazu geführt, dass manche annehmen, dass der Graf mit der Maske in Wirklichkeit mehrere Personen ist. Wie viele Ziele der Graf abgesehen von Profit hat, ist jenseits der Organisation unbekannt. Glaubt man Abtrünnigen, dann kennt man diese noch nicht einmal innerhalb der Bruderschaft selbst.

Der Graumarkt: Dieser Freiluftmarkt befindet sich in dem Distrikt Prachtbrück nahe dem Fluss Porthmos. Hier stehen provisorische Stände, in denen Waren angeboten werden, die direkt von den Docks kommen. Obwohl der Name vermutlich aufgrund des Morgennebels, der vom Fluss aufsteigt, entstanden ist, nehmen die meisten Leute an, dass er ein Hinweis auf die dubiose Herkunft des erstaunlichen Angebotes der auf dem Markt angebotenen Waren ist. Man weiß auch, dass der Graumarkt von einigen Korsaren aus Zimar favorisiert wird, wo sie ihre gestohlene Ware aus Qadira anbieten können. Diese Kapitäne behaupten, dass Oppara bessere Preise als Zimar zahlt, weshalb der Markt inzwischen mit Raubgütern aus Qadira übersättigt ist. Eher skeptische Bewohner glauben, dass diese Korsaren ein ganz anderes Motiv haben, warum sie Oppara als Hafen ausgewählt haben: Sie liefern Vorräte an bestimmte politische Fraktionen, da ihnen die laxe Aufsicht der Führer des Graumarktes und das beständig wechselnde Angebot des Graumarktes dieses erleichtern. Besonders verdächtig ist eine regelmäßig erscheinende Besucherin, Kapitänin **Seferi** (CN Menschliche Kampfmaga[ABR 7]). Diese Frau macht kein Geheimnis aus ihrer Bewunderung für die Tochter des Großfürsten, Prinzessin Eutropia.

Das Haus der Erstrahlenden Wiedergutmachung: Das Haus der Erstrahlenden Wiedergutmachung befindet sich im Herzen von Opparas Distrikt Prachtbrück. Dabei handelt es sich um ein erhabenes Monument des Glaubens an Sarenrae. Es wurde im qadirischen Stil errichtet und mit schimmernden Kuppeln aus Rosengold versehen. Diese Kirche ist ein Zentrum der Heilung und der Vergebung ebenso wie der Zelebrierung der jahrhundertelangen Präsenz der Dämmerblume in Taldor. Die Kathedrale befindet sich an dem Ort, wo der ursprüngliche Tempel von Sarenrae einst in Oppara stand. Das Land wurde als Sühne für das Abschlachten und das Exil von sarenitischen Priestern und Anhängern unter Stavian I. zurückgegeben. Der Tempel dient nun als Beweis, dass man einen Glauben nicht leicht auslöschen kann. Die Kirche beherbergt nun eine beträchtliche Anzahl an einst verlorenen Relikten, die inzwischen in die Obhut der Sareniten zurückgegeben wurde, nachdem diese durch die Große Säuberung vertrieben worden waren.

Die derzeitige Hohepriesterin des Tempels, Dämmermutter **Zenaida Tandleos** (NG Menschliche Klerikerin der Sarenrae 9 im mittleren Alter), widmet sich vollkommen der Heilung. Zudem heißt sie jeden willkommen, der Teil ihrer Schäfchen innerhalb der Kirche zu werden wünscht. Doch alte Vorurteile schwinden nur schwer, weshalb es noch immer Taldaner gibt, die den Glauben an Sarenrae noch immer als nicht vertrauenswürdig erachten, da er so starke Verbindungen nach Qadira, den verfeindeten Nachbarn, unterhält. Die Bereitwilligkeit des Tempels bekehrte Bösewichte unter seinen Mitgliedern willkommen zu heißen befeuert dieses Misstrauen weiter. Es kursieren Gerüchte, wonach die Sareniten Feinden des Reiches und Flüchtlingen Zuflucht gewähren. Ein Großteil der Mitglieder der Gemeinde sind patriotische Taldaner, die jeden fremden Spion und nicht bekehrten Kriminellen jederzeit den Behörden ausliefern. Allerdings haben sie bei vielen Gelegenheiten nichtgewalttätigen politischen Gegnern des Großfürsten Schutz gewährt.

Das Haus des Unsterblichen Sohnes: Nach der Basilika des Letzen Menschen war das Haus des Unsterblichen Sohnes einst der zweitälteste Tempel Arodens innerhalb der Region der Inneren See. Doch inzwischen wurde es in Taldors opulentestes und teuerstes Opernhaus umfunktioniert. Dieses im Norden des Kaiserpalastes gelegene Gebäude aus Marmor und Granit wurde zylinderförmig angelegt und im Stil der frühen Azlanti gehalten. Umgeben ist es von fein behauenen Säulen. Das Dach wird immer noch von Arodens heiligem Symbol geschmückt, eine aufwendige Steinarbeit, die in den Himmel blickt. Karten für die hier aufgeführten Vorstellungen gehören zu den meistgeschätzten Artikeln der Stadt. Zumindest gilt dies für die Angehörigen der reicheren Klassen, die sich verzweifelt danach sehnen zu sehen und gesehen zu werden. Es besteht wahrhaftig kein Mangel an Adligen, die einiges auf sich nehmen würden, um eine Abendvorstellung in diesem opulenten Theater genießen zu können.

Der Kaiserliche Palast: Dies ist das Heim von Großfürst Stavian III., hier residierte seit jeher jeder Großfürst Taldors seit der Gründung des Imperiums. Von außen sieht

der Palast wie ein einfaches Granitgebäude aus, das von allen Seiten vom Kaiserplatz umgeben wird (siehe S. 214). Das Innere des Palastes ist extravagant mit kunstvollen Bögen aus behauenem Stein und goldglänzenden Tafeln geschmückt. Stavian III. ist ein nachgiebiger und desinteressierter Herrscher. Sein Hofstaat besteht hauptsächlich aus Speichelleckern, die keine wirkliche Funktion im Reich ausüben. Die Tochter des Großfürsten, Prinzessin Eutropia, hält hier zuweilen in seiner Abwesenheit Hof, wobei sie robuste Debatten fördert. Das Äußere des Palastes wird von den Regimentern der Taldanischen Phalanx und der Taldanischen Reiterei schwer bewacht. Sie marschieren täglich über den Platz und bewachen die Eingänge des Palastes. Stavian III. unterhält zudem eine dauerhafte Abteilung der Ulfengarde, um die Sicherheit des Palastes zu gewährleisten.

Die Kithara-Akademie: Von den zwei berühmten Bardenakademien ist die Kithara-Akademie – auch die Kith genannt – die größere. Sie befindet sich in dem nördlichen Teil der Kanalpromenade. Diese Akademie ist ein Wahrzeichen der taldanischen Kultur. Leute aller sozialen Klassen besuchen die Aufführungen der Studenten und Ehemaligen. Selbst der Großfürst erscheint zu solchen Anlässen und bietet den gewöhnlichen Bürgern damit eine der wenigen Gelegenheiten, ihn in persona zu sehen. Die Kithara-Akademie besitzt zu dem noch eine andere Funktion, wenn diese auch weniger bekannt ist: Hier halten die Löwenklingen, Taldors enigmatische Geheimpolizei und Spionagenetzwerk Ausschau nach vielversprechenden Rekruten. Diese Organisation sucht Barden mit besonders vielseitigen Fähigkeiten und kreativem Geist. Die vielversprechendsten Studenten erhalten zusätzliches Training in einer der vielen Schattenschulen, die es verborgen in ganz Taldor gibt. Beinahe alle Lehrer der Akademie sind ehemalige Löwenklingen. Dies gilt auch für den Direktor der Akademie, den Edlen **Schönwetter Schür** (N Menschlicher Barde 4/Schurke 3/Löwenklinge^{AINT} 3); der sich um die meisten Angelegenheiten in Sachen Anwerbung kümmert.

Unterhalb der Kithara-Akademie befindet sich die prestigeträchtigste Schattenschule der Löwenklingen, ebenso wie ein geheimes Archiv, das den Namen die Bibliothek des Löwen trägt. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von unschätzbarem Wert aus unveränderten historischen Aufzeichnungen, umstrittenen Augenzeugenberichte von berühmten Ereignissen und Spionagedossiers. Der Kopf der Löwenklingen, Domenicus Rell kann hier häufig beim Training neuer Rekruten oder bei der Verbesserung der beachtlichen Ressourcen des Archivs angetroffen werden.

Die Münzkathedrale: Abadars Kirche in Oppara ist teils ein Tempel, teils eine Bank. Die Kathedrale befindet sich in dem Distrikt Kanalpromenade, sie besitzt eine Kuppel aus Silber und Gold. Die Seiten der Kirchenstufen werden von Marmorbrunnen eingefasst. Im Inneren predigt der Klerus entsprechend der staatlichen Propaganda, wobei er den Reichtum des Adels und die Stabilität der ländlichen Bereiche als Zeichen von Abadars Gunst interpretiert. Ein wachsender Teil der Gläubigen ist aber unzufrieden mit dieser Auslegung, da sie die Absurdität der taldanischen Rechtsprechung als Beleidigung der Lehren ihres Gottes ansehen. Dieses Separatisten nennen sich selbst die Taren. Die haben damit begonnen, Opfer der schlechten Regierung dazu zu ermutigen, ihren Grimm in Wiegegewichte zu ritzen und diese in die Kollekten zu werfen. Diese Gewichte werden zu der Ritterin **Veneranda Cain** (RG Menschliche Paladin Abadars 6) gebracht, die zu bestimmen versucht, ob den vorgebrachten Beschwerden legale Maßnahmen entgegengesetzt werden können. Trotz dieses nicht sanktionierten Bruchs mit der öffentlichen Botschaft der Kirche, hat der Klerus der Kathedrale Venerandas Handlungen bisher weder verurteilt noch gebilligt. Bisher stellt man sich in dieser Angelegenheit blind und taub. Als Anerkennung dessen haben die Mitglieder der Tarene damit begonnen, einen zweiköpfigen Adler als ihr Symbol zu tragen. Er repräsentiert die zwei verschiedenen Ansichten, die es innerhalb der Kirche gibt.

Das Porthmos-Teehaus: Einst war dieses Gebäude ein Tempel zu Ehren Schelyns. Noch immer kann man viele Bücher und Kunstwerke ihrer Gläubigen hier finden. Doch seit etwa einem Jahrhundert beherbergt dieses Gebäude ein hochklassiges Teehaus. Das prächtige Steinhaus befindet sich im Distrikt Arodensblick. Von dort aus kann man einen wundervollen Blick auf die Stadt genießen. Nur die obersten Zehntausend von Oppara können hier als Gäste einkehren. Die Mitgliedschaft ist ein sehr hochgeschätztes Handelsgut, da es das Versprechen von reichen Handelskontakten und das Potential des sozialen Aufstiegs in sich birgt. Das Porthmos-Teehaus besitzt zudem über einen versteckten Keller, den Geheimgesellschaften und Verschwörer diskret bei dem Besitzer des Teehauses **Trelorick Anstarza** (RN Menschlicher Adeliger 5) anmieten können. Dieser privater Besprechungsraum zieht alles von politischen Dissidenten bis hin zu Adligen, die von mehr politischem Einfluss träume, als sie derzeit haben, an. Zudem wird der Raum auch von der Löwenklinge **Lenorilia Callatarro** (N Mensch Bardin 3/Schurkin 3/Löwenklinge^{AINT} 3 genutzt und sorgsam überwacht.

Die Prachtbrücke: Die massive freitragende Brücke von Oppara sitzt auf gewaltigen Steinsäulen, die tief in den Porthmos eingelassen wurden. Diese Brücke wurde vor 3.000 Jahren errichten, um den steigenden Verkehr von Gütern und Personen leichter über den Fluss transportieren zu können. Nach wie vor ist die Prachtbrücke des Imperiums eine eindrucksvolle architektonische Leistung. Die Oberfläche der Spanne ist mit wunderschönen Mosaiksteinen bedeckt, unter denen sich eine Fundierung aus dünnen Granitplatten befindet. Zwei Fahrdämme zu beiden Seiten des Kanals ermöglichen den Opparanern den leichten Zugang zur Brücke. Schon lange ist die Brücke Gegenstand von Gerüchten, wonach hier subversive Elemente Ausschau nach Rekruten halten – insbesondere solche, die sich ein Ende der Krone des Erstgeborenen wünschen. Hier erklären diejenigen,

die sich dieser Sache verschrieben haben, ihre Loyalität, indem sie eine Reihe subtiler Schritte auf einem bestimmten Muster der Mosaiksteine zurücklegen.

Das Sängerkolleg: Weiter hinten im Gewirr des Westhafens liegt das Sängerkolleg. Touristen übersehen es leicht, da es nur aus einigen wenigen kleinen Gebäuden rund um eine Übungs- und Aufführungshalle besteht. Zwar ist das Sängerkolleg kleiner und weniger bekannt als die Kithara-Akademie, doch was es dieser Schule an Quantität fehlt, das macht sie durch Qualität wieder wett. Viele der besten Barden von Taldor wurden hier ausgebildet, so dass ihre Absolventen überall in der Region der Inneren See und auch darüber hinaus gefragt sind. Der taldanische Adel greift ebenfalls regelmäßig auf diese Barden zurück, wenn er die Geschichten des Imperiums verfasst haben will. Natürlich liegt sein Augenmerk dann auf einer bestimmten politischen Gegebenheit. Viele dieser Barden können sich ein angenehmes Leben leisten, indem sie Berichte über vergangene Ereignisse veröffentlichen, die ihre Auftraggeber in einem besonders angenehmen Licht erscheinen lassen. Politik kann jedoch ein sehr gefährliches Spiel sein, so dass manche dieser Propagandisten ein unerfreuliches Ende sowohl ihrer Karriere wie auch ihres Lebens finden, wenn sie die falsche Person unterstützt haben.

Eine der besonders erfolgreichen Geschichtsgelehrten dieser Schule ist **Carina Ignatus** (N Menschliche Bardin 6 mittleren Alters,). Sie hat ein kleines Vermögen und einiges an Schande angehäuft, indem sie heimlich wenig schmeichelhafte Biographien über ihre Mäzene und deren Verbündeten verfasste. Sobald einer von ihnen in Ungnade fiel, veröffentlichte sie dieser rasch. Kürzlich ging dies ins Auge, als ihre höhnische Biographie eines ausgesprochen beliebten Adligen verloren ging (oder noch schlimmer – gestohlen wurde. Derzeit sucht sie verzweifelt danach, ehe sie selbst Opfer der Axt der öffentlichen Meinung wird, die sie selbst so gekonnt geschärft hat.

Die Schlangensäule: Die Schlangensäule ist das Herz des Heldenparks. Eigentlich besteht sie aus zwei Säulen, die Seite an Seite erbaut wurden und anschließend - wie von der Hand eines Riesen - ineinander verdreht wurden. Die Struktur ruht auf einem grün schattierten Steinfundament. Ihre glatte Oberfläche trägt weder Kratzer noch absichtlich beigefügte Schnitzereien. Die meisten nehmen an, dass die Säule etwas Magisches an sich hat, da sie härter als Stahl ist und vom Alter nicht gezeichnet wurde. Doch bisher war es Gelehrten nicht möglich, irgendwelche magischen Auren oder Effekte zu entdecken, die von den Säulen ausgehen. Die Schlangensäule ist das Überbleibsel einer uralten Siedlung, die lange vor Oppara existierte. Vermutlich ist sie mit den Ruinen verbunden, die unter der Stadt unter den Sieben Türmen liegen. Daher fragen sich manche, ob diese Ruinen nicht viel weitläufiger sind, als die Historiker annehmen. Bewohner wie Besucher gleichermaßen finden es eigenartig, dass die Säulen zu einem Wahrzeichen des Stolzes innerhalb von Oppara geworden sind, während der Rest der uralten Ruinen der Stadt vergraben und versiegelt bleiben.

Der Senat: Gleich neben dem Kaiserplatz auf dem Senatshügel liegt der Senat. Dieses Regierungsgebäude besteht aus Marmor und ist von geschmückten Säulen umgeben. Jeden Abend werden Dutzende von Lampen angezündet, die die Struktur beleuchten. Eine Treppe mit einhundert Stufen führt zum Haupteingang hinauf. Theoretisch soll diese Treppe die Senatoren daran erinnern, dass es ihre Pflicht ist, dem Volk zu erinnern. Allerdings nutzen die meisten Senatoren den Hintereingang.

Die älteren und klügeren Mitglieder des Senats verspüren eine steigende Besorgnis wegen der lauernden Nachfolgekriese, die Oppara bald heimsuchen wird. Doch bisher sind ihre Bedenken noch nicht außerhalb von Taldors Hallen gehört worden. Diese Gesetzgeber haben stattdessen damit begonnen selbst private Vorkehrungen zu treffen. Eine von Taldors eher ungewöhnlicheren Senatorinnen – eine ehemalige Ringerin namens **Gengethlia** (CG alte Zwergische Skaldin [ABR VI] 8), die von Stavian I. einzig aufgrund ihrer Beliebtheit zur Senatorin gemacht wurde – hat sogar schon damit begonnen, eine private Armee für den Ernstfall aufzustellen.

Opparas Senatsgebäude steht auf den früheren Senatsgebäuden. Diese Ruinen stammen aus der Zeit, als die Tarraske im Jahr 2920 AK ein massives Erdbeben verursachte und so diese Gebäude dem Erdboden gleichmachte. Aus diesem Grund liegen unter dem Senat viele vergessene Kammern, Durchgänge und Tunnel, die man verschlossen und anschließend über die Jahrhunderte schlicht vergessen hat.

Das Vagabundenlager an der Prachtbrücke: Hierbei handelt es sich um den inoffiziellen sechzehnten Distrikt von Oppara. Er liegt unter der nördlichen Spanne der Prachtbrücke. Allerdings erkennen die meisten Bewohner Opparas diesen Ort nicht als Teil der Stadt an. Diese massive Zeltstadt wird von Kriminellen, Flüchtlingen, Deserteuren und Vagabunden bevölkert. In der Vergangenheit gab es diverse Versuche von Seiten Opparas dieses Lager aufzulösen, doch jeder Versuch wurde mit heftigem Wiederstand von Seiten der Bewohner beantwortet. Daher ist die taldanische Regierung inzwischen zu dem Entschluss gekommen, diesen Ort schlicht zu ignorieren. Dies mag zwar weder der sicherste noch der ansprechendste Ort für einen Besuch sein, doch das Vagabundenlager hat sich als effektiver Ort herausgestellt, an dem man – auf die eine oder andere Weise – untertauchen kann. Einige wenige Verräter an Taldor haben das Lager als Versteck genutzt, ehe ihnen die Flucht nach Cheliax oder sonst wohin gelang. Zudem befindet sich hier die umfunktionierte Zuflucht von **Samarag Nazres** (RG Menschliche Ritterin[EXP] 10), die eine aufsteigende Heldin in der militärischen Szene war, ehe sie ihren Posten mysteriöserweise verließ und vor 5 Jahren verschwand.

Die Weiße Halle: Dieses vierstöckige Gebäude liegt im Distrikt Prachtbrück. Es ist das Hauptquartier von Opparas Stadtwache. Bewohner, die mit diesem Gebäude und seinen Einwohnern vertraut sind, sind in Bezug auf dessen Existenz zwiegespalten. Auf der einen Seite besitzt die Stadtwache von Oppaara eine lange und stolze Tradition in Bezug auf den Dienst und den Schutz der taldanischen Bürger. Zudem behandeln sie ihr Hauptquartier als ein Wahrzeichen dieser illustren Geschichte. Auf der anderen Seite besitzt die Weiße Halle noch einen anderen, geheimen Spitznamen: Die Schreienden Säulen. Es kursieren nämlich Gerüchte über Folter und politische Dissidenten, die im Inneren dieses Gebäudes für immer verschwinden, nachdem man sie aufgrund erdichteter Anschuldigungen festgesetzt hat. Sollte es einer unabhängigen Gruppe von Ermittlern jemals gelingen diese Gerüchte zu bestätigen, könnte dies die gesamte Stadt ins Chaos stürzen.

YANMASS

Sie nennen es das merkantile Herz von Taldor, die letzte Schwelle, die es zu überschreiten gilt, wenn man in den Osten will oder aber auch die nördlichste Bastion der Zivilisation. Was für ein Schwachsinn! Ich war so froh, als ich die goldbemalten Gebäude und die überfüllten Märkte von Yanmass endlich hinter mir lassen konnte. Es scheint ein passabler Ort zu sein, annehmbar zivilisiert und so weiter, doch unter der Oberfläche lauert eine gewaltige Garstigkeit. Jeder in Yanmass hasst den nächsten, doch niemand hat den Mumm entsprechend zu handeln. Die taldanischen Kaufleute hassen die vorbeiziehenden qadirischen Karawanenführer, die wiederum die Steuereintreiber der Stadt hassen, die eben jenen Hass gegenüber den außerordentlich vielen Halblingen unter ihnen entgegenbringen. Doch da der Wohlstand aller davon abhängt, dass man miteinander auskommt – Besucher mit Einheimischen, Diener mit ihren Vorgesetzten, Bürokraten mit allen – gibt es hier mehr aufgesetzte Lächeln als sonst im ganzen Imperium.

– Graf Valiento Hammdel

Yanmass ist die größte im Norden gelegene Siedlung in Taldor. Sie befindet sich auf zwei niedrigen Hügeln neben der Verduragabel. Yanmass ist die einzige Stadt in der Avin-Präfektur von nennenswerter Größe; sie ist das Zentrum des Handels, der vom Westen aus dem keleschitischen Padischa-Imperium nördlich des Weltenendes kommt. Die Stadt ist ständig voll von Kaufleuten, die über die Pfeifende Ebene mit Waren von fernen Märkten und voll von Karawanen, die mit taldanischen Gütern, die nach Osten verschifft werden sollen, ankommen. In Yanmass geht es immer lebhaft und geschäftig zu. Der lang etablierte Adel von Yanmass hält den Frieden mit der eigenen Stadtwache aufrecht. Zudem ist hier auch die Taldanische Reiterei, eine Elite-Kavallerie stationiert. Beides wird von den Steuern finanziert, die dem Handel auferlegt sind.

Besucher, die Yanmass erreichen, sehen zuerst die gewaltige Ansammlung von Zelten, die sich rund um die wettergegerbte Steinmauer der Stadt erheben. Diese Zeltstadt ist größer als die Stadt, die im Inneren der Mauern liegt. Im Zentrum der Stadt erheben sich zwei Hügel. Der kleinere von beiden besitzt steilere Hänge. Hier liegt das bürokratische Zentrum von Yanmass, einschließlich des Anwesens des älteren Baron Mauston Kustios sowie das vergoldete Ratsgebäude der Stadt. Auf dem größeren Hügel befinden sich überall uralte Bäume, die einen gut gepflegten Bereich umgeben. Dieser Ort trägt den Namen Heckenhügel, es handelt sich dabei um einen weltberühmten Park. Die Dächer diverser opulenter Schenken, geschmückter Wohnstätten sowie stabiler Lagerhäuser erheben sich über die Stadtmauern. Sie erinnern die Besucher daran, dass es auch an diesem entfernten Außenposten Zivilisation und Gastfreundlichkeit gibt – auch wenn dies seinen Preis hat.

YANMASS, HEIMAT DES KOMMERZES
RN Kleinstadt
Gesellschaft -2; **Gesetz** +4; **Korruption** +2; **Verbrechen** -1; **Wirtschaft** +4; **Wissen** +3
Eigenschaften Gerüchteküche, Strategische Lage, Wohlhabend, Handel vor Politik
Gefahr +5

BEVÖLKERUNG
Regierungsform Herrscher (vererbter Barontitel)
Bevölkerung 6.995 (6.050 Menschen, 790 Halblinge, 85 Halb-Elfen, 70 weitere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN
Baron Mauston Kustios (RN Alter Menschlicher Adeliger 13)
Schatzmeister Abrun Palliettor (RN Menschlicher Kleriker des Abadar 9)
Die Edle Amber Gewbell (NG Halb-Elfische Adelige 6)
Die Edle Carmellia Rauls (RB Menschliche Adelige 6/Schurkin 2)
Der Edle Rudig Autun (RN Menschlicher Adeliger 4)

MARKTPLATZ
Verfügbarkeit 5.700 GM; **Kaufkraft** 37.500 GM; **Zauberei** 6. Grad
Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 1W6

EIGENSCHAFTEN
Handel vor Politik Die Regierung und die Bürger von Yanmass bleiben immer politisch neutral, um die geschäftige Ökonomie der Stadt nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen. (Korruption -1, Wirtschaft +1)

DIE GESCHICHTE

Ehe die ersten Menschen hierherkamen, war die Ebene, auf der sich schließlich Yanmass erheben sollte, von dichten urzeitlichen Wäldern bedeckt. Die ersten Menschen, die es hier her verschlug, zog es zu der nahen Verduragabel sowie zum Nebelfluss. Die tiefen und gut zu navigierenden Gewässer erwiesen sich als ideal um Holz flussabwärts zu den Städten an der Küste treiben zu lassen. Mit der Hilfe von Halblingen, die man teilweise zwangsverpflichtete, siedelten sich Holzfäller und Pelzjäger hier an. Man gründete nahe der zwei Hügel eine kleine Stadt, die den Halblingnamen Yanmass bekam. Doch irgendwann schwanden die Wälder aufgrund der großen Abholzung. Das sich allmählich ändernde Klima tat seinen Teil dazu bei, so dass aus dem Wald eine weite Grasebene wurde. Der Verdurawald existierte von nun an nur noch weiter im Westen. Die Ebene erwies sich als ideales Weideland, so dass hier über die Generationen hinweg aus Holzfällern Farmer wurden.

Yanmass gedieh auch weiterhin. Von hier aus gelang der Handel in den Verdurawald und von dem Kanal über den Fluss in die Stadt. Rund um die Stadt entstanden kleinere Gemeinden. Kaiserliche Ingenieure bauten Straßen und Kanäle, um diese Siedlungen miteinander zu verbinden. Inzwischen liegen viele dieser Siedlungen allerdings verlassen da, weil sie von gelegentlich aufkommenden Steppenbränden oder von inneren Konfrontationen zerstört wurden. Yanmass hingegen liegt noch immer groß und stolz auf seinen Hügeln und ist wohlgeschützt durch seine dicken Mauern. Als die umgebenden Ländereien als Avin-Präfektur in das taldanische Imperium eingegliedert wurden, da lag es auf der Hand, dass Yanmass der beste Ort war, um hier die Verwaltung der Präfektur einzurichten.

Als keleschitische Händler den Umfang der Märkte im Westen bemerkten, suchten sie nach den besten Passagen über und um das Weltenende herum. Die gewaltige Pfeifende Ebene, die im Osten von Yanmass liegt, ist zwar beinahe überall flach, doch sie ist nur selten gefahrlos. Sie ist die Heimat von Landhaien, Wrogen und anderen üblen Monstern, die im hohen Gras lauern. Doch kühne Späher haben die sichersten Pfade durch das Grasland etabliert, so dass der Handel über die Pfeifende Ebene bis hin nach Yanmass möglich ist. Heute sind Banditen ein ebenso großes Problem wie Bestien. In Yanmass kursieren Karten der Pfeifenden Ebene, die geheime Pfade, Schutz bietende Wasserlöcher und verlassene wenn auch sichere Zufluchtsorte zeigen. Obwohl die meisten von ihnen nur leichte Abweichungen von bekannten Routen oder gänzliche Fälschungen darstellen, so unterstützen sie doch die Hoffnung eine authentische Karte zu finden, die schnell und sicher über die Ebene führt.

Obwohl die Feindschaft zwischen Taldor und den Satrapien des keleschitischen Padischa-Imperiums hin und wieder neu aufflammen, hat Yanmass noch nie seine Toren dem Handel verschlossen. Der Handel, der nach Osten geht und von dorther kommt, ist zu wichtig für das Überleben der Stadt, als dass man die Märkte jemals schließen würde. Die verschiedenen Barone und Baroninnen, die in den vergangenen Generationen über die Avin-Präfektur geherrscht haben, mögen zwar unterschiedliche Meinungen in Bezug auf offenen Handel gehabt haben, doch keiner von ihnen hat es gewagt, den Handelsherren der Stadt offen zu trotzen.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Merat
Oppara
Yanmass
Bestiarium

YANMASS
1. VILLA YAN
2. RATSGEBÄUDE
3. AUTUNS IMPORTE
4. ZUM GÜLDENEN BALDACHIN
5. ABADARTEMPEL
6. DAS WENDER-HAUS
7. FRIEDHOF ZUR KLEERUH
8. DAS HAUPTQUARTIER DER FEUERWACHE
9. DAS AUFFANGBECKEN
10. HECKENHÜGEL
11. PAVILLON DER WOHLIGEN WINDE
12. BEI GRAVA
13. ZUM PFEIFENDEN PHÖNIX
14. AZIZAS HEIM
Kirchseite
Münzseite
Prachtseite
Hinterhügel
N
W
O
S
0
90 METER

Mit der Zeit haben diese Handelsherren eine viel stärkere Rolle in der Zivilverwaltung der Stadt eingenommen, so dass sie die Gesetze ihren Bedürfnissen und denen ihrer Mitbewerber entsprechend formulieren konnten. Der Handelsrat von Yanmass operiert vom geschmückten Ratsgebäude aus. Er entstand aus einer Gruppe gleichgesinnter reicher Händler und ist nun der einflussreichste Arm der Regierung.

YANMASS AUF EINEN BLICK

In Yanmass leben stolze und hart arbeitende Leute. Obwohl die Meinungen über die ferne taldanische Regierung in Oppara weit unter den Bewohnern von Yanmass auseinander gehen, so hegen die meisten Bürger doch einen starken städtischen Stolz für ihre reiche Stadt an der fernen Grenze. Die lange Geschichte der Stadt fördert diesen Sinn des gemeinschaftlichen Stolzes zudem auch noch. Viele Bewohner von Yanmass besitzen Häuser, die von weit entfernten Verwandten erbaut wurden und sie arbeiten in Geschäften, die sorgfältig über Generationen geführt und ausgebaut wurden. Obwohl Taldani die offizielle Sprache der Stadt ist und auch am meisten im alltäglichen Leben genutzt wird, so sprechen doch viele Einwohner auch ein radebrechendes Kelisch. Dies trifft vor allem auf jene zu, die Geschäfte mit aus dem Osten über die Ebene kommenden Händlern tätigen, wie beispielsweise Schenkenbetreiber, Kaufleute und Stallbesitzer.

Die Bewohner von Yanmass sind eingefleischte Handelspartner. Der keleschitische Brauch des Feilschens hat auf beinahe jeden Lebensbereich in Yanmass seinen Einfluss gehabt. Das Feilschen über die Preise von Essen oder Unterkunft ist schon alltäglich, sogar zwischen einheimischen Taldanern. Zuweilen kommen große Mengen zusammen, wenn talentierte Feilscher miteinander im Wettstreit liegen. Diese Tendenz zu feilschen erstreckt sich allerdings nicht auf die Bürokratie der Stadt. Diese nimmt die Steuern rigoros ein, um die Regierung und die Verteidigung der Stadt zu finanzieren. Die Redensart „verhandelt wie ein Steuereintreiber“ bedeutet in Yanmass so viel wie sich weigern zu verhandeln oder in Bezug auf etwas anderes absolut unflexibel zu sein.

Die Gebäude in Yanmass bestehen in erster Linie aus Stein, der aus den Steinbrüchen im Gebirge des Weltenendes in den Süden gebracht wurde. Höhergelegene Geschosse und Dächer wurden aus Holz gefertigt. Da die Wälder über die Generationen hinweg abgetragen wurden und das Fällen von Holz im Heckenhügel, der im Zentrum der Stadt liegt, verboten ist, ist der Holzpreis sehr hoch. Daher sind sowohl Bewohner wie auch fremde Geschäftsleute viel mehr daran interessiert, bestehende Gebäude zu erneuern, anstelle neue Konstruktionen zu errichten. Außerhalb der Stadtmauern dominieren Zelte und Strohhütten das Bild. Normalerweise handelt es sich hierbei nur um Behausungen, die temporär von Händlern genutzt werden sollen. Allerdings sind sie gut konstruiert und mit vielen Kissen und Teppichen ausgestattet, so dass sie weitaus luxuriöser sind als viele der festen Gebäude, die sich innerhalb von Yanmass Mauern befinden.

Zwei unterschiedliche Kräfte erhalten den Frieden in und um Yanmass. Die Feuerwache wurde vom Baron von Avin persönlich gegründet und erstattet seinem Haushalt Bericht. Obwohl sie ursprünglich etabliert wurde, um Feuer in der Stadt und in der näheren Umgebung zu bekämpfen, dient die Feuerwache inzwischen als Polizeigewalt in Yanmass. Die Mitglieder der Feuerwache sind in ihren roten Uniformen gut zu erkennen. Die Taldanische Reiterei ist die Elite-Kavallerie des taldanischen Militärs. Sie sind außerhalb von Yanmass in verschiedenen, schnell reagierenden Stationen untergebracht. Die Taldanische Reiterei patrouilliert in erster Linie die Straßen und die Ebene rund um die Stadt. Obwohl die Taldanische Reiterei in der Stadt ebenso viel Jurisdiktion wie außerhalb davon besitzt, betreten ihre Angehörigen die Stadt in offiziellen Angelegenheiten eigentlich nur dann, wenn der Baron oder die Feuerwache sie angefordert haben.

REISEFÜHRER ZU YANMASS

In etwa 1,5 km Entfernung von Yanmass liegt der Fluss Bruchbrücklauf. Er wird von einer uralten, zerbröckelnden Steinmauer namens Avinwall geschützt. Ein breiter Kanal beliefert die Stadt mit Wasser und verbindet sie mit dem Fluss. Daher ist es möglich, dass Barkassen mit wenig Tiefgang Güter in die Stadt und von dort fortbringen. Die Ebene außerhalb des Avinwalls ist beinahe überall mit Zelten und Behelfsgeschäften besuchender Handelsreisender bedeckt, insbesondere in der Nähe der drei großen Tore. Das hügelige Land innerhalb des Avinwalls wird als der Stadt zugehörig angesehen und ist in mehrere Distrikte eingeteilt. Der bewaldete, im Osten liegende Hügel, den man als Heckenhügel kennt, ist von Parks und Amphitheatern umgeben. Der Distrikt Hinterhügel sie ein verschlafenes Wohnviertel der Mittelklasse, das östlich des Heckenhügels, aber innerhalb der Stadtmauern liegt. Der andere Hügel von Yanmass hat keinen formellen Namen, doch die Einheimischen nennen ihn oft den Adelshügel, da er von gehobenen Geschäften umgeben ist und das Anwesen des Barons sowie das Ratsgebäude darauf liegen. Der Bereich zwischen den beiden Hügeln und nördlich des Abadartempels wird Kirchseite genannt. Hier befinden sich mehrere ehrwürdige Etablissements, deren Majestät schon fast überholt ist. Die Nachbarschaft entlang des Kanals kennt man als Münzseite. Die Mieten entlang der Docks der Stadt sind recht niedrig, zudem ist Münzseite ein freundlicher Stadtteil und die wichtigsten Geschäftsführer achten streng darauf, dass Gewalt und Kriminalität hier keinen festen Fuß fassen können. Im Osten von Münzseite befindet sich ein stehender Zulauf, den man das Auffangbecken nennt. Die Nachbarschaft, die sich rund um das Auffangbecken befindet, nennt man das Auffangfeld. Hier leben die niedrigeren Klassen der Stadt. Der neuste Distrikt von Yanmass – wobei neu hier ein relativer Begriff ist, da die meisten Gebäude wenigstens hundert Jahre alt sind – ist der große, im Süden gelegene Distrikt namens Prachtseite. Hier geht es immer laut und lebhaft zu. In der Reichen Ernte gibt es zahlreiche Taverne und Märkte ebenso wie weniger schmackhafte Geschäfte wie Gerbereien und Brauereien.

Die nachfolgenden Abschnitte liefern Informationen zu Schlüsselorten, die man überall in Yanmass finden kann. Natürlich gibt es in dieser Stadt noch viele andere, sehenswerte Örtlichkeiten mehr.

1. Villa Yan: Der Sitz der Baronie von Yanmass ist ein elegantes Anwesen, das vor einigen Jahrhunderten erbaut wurde und von Generationen von Baronen und Baroninnen geschmackvoll erhalten wurde. Baron Mauston Kustios zeigt sich nur selten in der Öffentlichkeit, er zieht das Privatleben vor, das ihm dieses Anwesen ermöglicht. Die Villa Yan teilt sich die Spitze des niedrigeren Hügels von Yanmass mit dem Ratsgebäude. Zwar ist es das kleinere Gebäude von beiden, doch in jedem Fall das würdevollere. Die große Rasenfläche rund um das Haus ist gut gepflegt, doch

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Merat
Oppara
Yanmass
Bestiarium

aufgrund einer althergebrachten Tradition werden hier nur Pflanzen und Gräser aus der Pfeifenden Ebene angepflanzt. Daher lebt der Baron inmitten einer Erinnerung an das Land, für das er zu sorgen hat.

2. Das Ratsgebäude: Dieses Haus erinnert eher an ein opulentes Anwesen als an ein städtisches Verwaltungszentrum. Das Ratsgebäude besitzt aufwendig gearbeitete Buntglasfenster, gewaltige Kerzenleuchter und überall goldene Ausstaffierungen. Der Handelsrat von Yanmass leitet seine Geschäfte an den meisten Tagen in dem Ratsgebäude, allerdings trifft sich der gesamte Handelsrat hier alle paar Wochen mit Baron Kustios. Die Bürger von Yanmass beklagen sich zuweilen, dass das Ratsgebäude einzig und allein den Reichen und Einflussreichen offen stünde. Es gehen Gerüchte über dekadente Feste und wilde Ausschweifungen um, die das triste Geschäft der zivilen Verwaltung, die in diesem prunkvollen Gebäude wirklich von statten geht, romantisiert erscheinen lassen.

3. Autuns Importe: Hierbei handelt es sich um das größte und reichste der vielen Handelshäuser, die in Yanmass um Einfluss wetteifern. Autuns Importe gehört eine ganze Reihe von Büros, Warenhäusern und Ställen im Distrikt Münzseite. Derzeit wird Autuns Importe von dem Edlen Rudig Autun geführt. Das Geschäft befindet sich schon seit vielen Generationen im Besitz seiner Familie. Es gehen Gerüchte um, dass der Edle Autun Unsummen ausgibt, um an einen wichtigeren Titel zu gelangen. Das Gerücht ist falsch, doch der geckenhafte Edle befeuert es aktiv, damit seine wahren Motive nicht Gegenstand des öffentlichen Geredes werden. Mithilfe seiner Kontakte beim Handelsrat hat der Edle Autun im Geheimen einen neuen Produktionsbereich jenseits des keleschitischen Gewürzhandels, der der Schlüssel zum Reichtum seiner Familie war, erschlossen. Jetzt sucht er nach Agenten, die ihm dabei helfen, seine Wettbewerber auszustechen.

4. Zum Güldenen Baldachin: Hierbei handelt es sich um eines der opulentesten Gasthäuser von Yanmass. Der Güldene Baldachin ist weithin dafür berühmt, dass jedes Bett gewaltig und mit Massen an Kissen ausstaffiert ist. Dazu kommen seidene Baldachine, so dass man hier die komfortabelste Ruhe im ganzen Norden von Taldor findet. Weniger bekannt sind jedoch die immensen Sicherheitsmaßnahmen, die die Besitzerin des Gasthauses, **Mirissin Halvelor** (RG Menschliche Schurkin 6) betreibt, um die Sicherheit und Ungestörtheit ihrer Gäste garantieren zu können. Halvelor beschäftigt diskrete, scharfäugige Wachen an, die sich unter das Volk rund ums Gasthaus mischen, um so schon Ruhestörer abzufangen, ehe sie überhaupt über die Schwelle des Gasthauses treten. Halvelor ist zudem dafür bekannt, dass sie zusätzliche Hilfe einstellt, wenn sie Gäste erwartet, die ausgesprochen viel Aufmerksamkeit erregen könnten, wie beispielsweise Berühmtheiten oder kontroverse Politiker. Sollten diese Maßnahmen alle nicht greifen, so versteckt Halvelor mehrere Dolche in ihren Röcken.

5. Der Abadartempel: Obwohl der Tempel in dem niedrigen Tal zwischen den beiden Hügeln von Yanmass liegt, so ragen die aufsteigenden Dächer des Turms des städtischen Abadartempels über alle anderen Dächer der Stadt. Der Tempel wurde von einem bekannten taldanischen Architekten entworfen, der Stil ist luftig und elegant. Sein Bau dauerte beinahe eine ganze Generation und leerte beinahe einen ganzen Steinbruch in den Nebelgipfeln, der für seine seltenen goldgefärbten Steine berühmt war. Akolyten schlagen die schlüsselförmigen Glocken in den höchsten Türmen des Tempels bei wichtigen heiligen Feiern. Der gewitzte Hohepriester des Tempels, Schatzmeister Abrun Palliettor, ist sehr beliebt und zudem ein Mitglied im einflussreichen Handelsrat der Stadt.

Das Wender-Haus: Dieses Geschäft ist berühmt für seine magischen Gegenstände. Händler wie auch reisende Abenteurer kommen hier gerne her. Das Wender-Haus war einst als private Residenz für einen obsessiven Kunstsammler errichtet worden. Da es die gewaltige Sammlung des Besitzers beschützen sollte, enthält dieses Anwesen diverse geheime Kammern und verborgene Räume. Vor einigen Jahren erstand **Savina Onio** (RN Menschliche Expertin 5/ Schurkin 3) das Anwesen und machte daraus ein Geschäft für den luxuriösen Erwerb von magischen Gegenständen. Onios erlesene Angestellten heißen die gut überprüften Gäste in einem der vielen Sitzungs- und Vorführräumen willkommen, wo Onio wie wild bei Wein und Leckereien über die Preise fälscht. Obwohl das Wender-Haus zweifelsohne ein Vermögen an magischen Gegenständen enthält, ist es noch keinem Dieb gelungen Onios teure Verteidigungsanlagen erfolgreich zu überwinden.

7. Friedhof zur Kleeruh: Dieser herrschaftliche Friedhof befindet sich gerade eben noch innerhalb des Aviswalls. Der Kleeruh-Friedhof wird von einem schmiedeeisernen Zaun umschlossen und enthält geschmückte Mausoleen, die über und über mit Klee und Efeu bedeckt sind. Normalerweise trifft man hier nur Totengräber oder Trauernde an, daher ist der Kleeruh-Friedhof ein Ort der Stille und des Friedens inmitten einer geschäftigen Stadt. Doch es gibt ein Gerücht wonach eine Reihe von unterirdischen Tunneln die größeren Mausoleen mit naheliegenden Kellern verbinden, wodurch ein großes Netzwerk von Schmugglertunneln entstanden sein soll. In Wahrheit gibt es nur wenige solcher Tunnel, die zudem noch von den Geistern unruhiger Toter heimgesucht werden.

8. Das Hauptquartier der Feuerwache: Die Feuerwache ist eine Kombination aus Wache und Brigade zur Bekämpfung von Feuern, die in der Stadt auf Streife geht. Das Hauptquartier ist ein solides Steingebäude, das in einem auffälligem Rot gestrichen wurde. Das Hauptquartier dient nicht nur als Gefängnis und als Baracke, es enthält zudem Ställe und zusätzliche Quartiere für Mitglieder der taldanischen Reiterei, die diese nutzen können, wenn sie in der Stadt zu tun haben. Die derzeitige Chefin der Feuerwache ist **Milxena Ospher** (RB Menschliche Expertin 8). Sie ist eine fähige Verwalterin, allerdings auch eine unverfrorene Rassistin. Hauptfrau Ospher minimiert die Streifengänge in den keleschitischen Vierteln, die außerhalb der Stadtmauern liegen und lässt Fälle gerne mal unter den Tisch fallen, wenn die Opfer keleschitischer Herkunft sind. Obwohl die Öffentlichkeit immer nachdrücklicher nach der Entlassung von Milxena Ospher verlangt, haben die Verbindungen ihrer adligen taldanischen Familie ihr ihren Posten bisher immer sichern können.

9. Das Auffangbecken: Das Wasser, das von dem Abschluss des Verbindungskanals mit der Verduragabel herrührt, füllt einen kleinen Kanal, der zwischen den beiden Hügeln von Yanmass liegt. Hier ist das Wasser zu seicht und zu schlammig, als dass man hier Konstruktionen aus etwas Schwererem als Holz oder Reet errichten könnte. Das sumpfige Gebiet rund um das Auffangbecken wird generell als unansehnliche Sickergrube empfunden, wo nur die niedrigste Bevölkerungsschicht leben kann. Dieser Bereich, der gemeinhin nur den Namen das Auffangbecken trägt, neigt zudem immer wieder zu Überflutungen, wenn heftige Regenfälle die Region heimsuchen. Versuche das Abflussbecken auszutrocknen oder irgendwie einzudämmen waren bisher nicht erfolgreich, man sieht dieses Unterfangen als eine schwierige Herausforderung an die Ingenieurskunst. Eine beliebte Einheimische des Auffangbeckens kennt man unter dem Namen die Flussmutter. Hierbei handelt es sich um eine Druidin fortgeschrittenen Alters, deren Herkunft und Kräfte unbekannt sind, da sie immer in einen schweren Umhang gehüllt ist und die Kapuze tief in ihr Gesicht zieht. Auch wenn sie den Unterdrückten, die hier in der armen Umgebung des Auffangbeckens leben, magische Hilfe leistet, bleibt ihr Gesicht verhüllt.

10. Der Heckenhügel: Für lange Zeit galt der größere von Yanmass zwei Hügeln als der weniger zur Verteidigung geeignete, da seine Hänge sanft ansteigen. Auf der Spitze des Hügels liegt eine dichte Ansammlung von verschlungenen Bäumen. In dieser Region sind sie die letzten Überreste des urzeitlichen Waldes, der einst die Landschaft hier bedeckte. Die Hänge des Heckenhügels wurden nach und nach bereinigt und in einen Ring aus beliebten öffentlichen Parks und offenen Amphitheatern umgewandelt. Doch das Gewirr aus Bäumen auf der Spitze ist bis heute eine Insel der Wildnis in einem Meer der Zivilisation. Es heißt, dass eine mächtige, unsterbliche Dryade diesen Wald auf der Spitze des Heckenhügels behüten würde, doch nur sehr junge oder sehr berauschte Leute haben jemals behauptet, diese zu Gesicht bekommen zu haben. In Wahrheit ist die Dryade nicht mehr als eine urbane Legende und die Sichtungen sind wohl eher den gelegentlichen Treffen Liebender geschuldet.

11. Der Pavillon der Wohligen Winde: Der Pavillon der Wohligen Winde ist bei weitem das größte Amphitheater, das sich auf dem Heckenhügel befindet. Es besitzt einen Rahmen aus Metall, der eine gewaltige Masse an Baldachinen unterstützt, die die Struktur vor schlechten Wetter schützen. Da der Pavillon vor schlechtem Wetter wie auch vor der heißen Sonne geschützt ist, gehört er zu den beliebtesten Treffpunkten von Yanmass Elite. Künstler, die hier auftreten, können hohe Preise verlangen, gute Sitzplätze sind sehr begehrt. Versuche, eine Reihe von „Bürgerveranstaltungen“ zu starten, die allen Bewohnern für die Gebühr einer Silbermünze offenstehen sollten, trafen nur auf wenig Zustimmung. Der Gedanke, dass die niedrigen Klassen diesen beliebten Treffpunkt auch nutzen könnten, war für die Aristokratie so abstoßend, dass sie diese Pläne stets unterbanden.

12. Bei Grava: Von außen betrachtet scheint Grava Puzzle und Spielzeuge in einem kleinen Geschäft zu verkaufen, welches an ein großes, verlassenes Lagerhaus angrenzt. Die geckenhafte und gesellige **Dursilla Grava** (N Menschliche Vigilantin[ABR VIII] 8 mittleren Alters) kommt gut mit Kindern klar, gibt nur sparsam Süßigkeiten aus und es scheint sie auch nicht zu kümmern, ob sie in ihrem Spielzeuggeschäft einen großen Umsatz macht. In Wahrheit arrangiert Grava blutige Duelle in einer Arena, die sich in dem angrenzenden Lagerhaus befindet. Dies ist ein offenes Geheimnis, denn immerhin handelt es sich hier um ein illegales Etablissement. Der beste Duellant der Arena ist der beliebte Schwarzwanderer, das Alter Ego von Grava selbst.

13. Zum Pfeifenden Phönix: Dieses große Gasthaus ist bei Söldnern und angeheuerten Wachen sehr beliebt. Der Pfeifende Phönix kam zu seinem Namen, weil sich auf dem Dach eine gewaltige geriffelte Wetterfahne befand, die einem Phönix glich. Einer der Stammgäste der Taverne ist ein geselliger und großer Geschichtenerzähler namens **Conson Vatherial** (N Halb-Elfischer Skalde[ABR VI] 7). Vatherial besitzt einen scharfen Verstand; er weiß immer, wer in der Stadt gerade auf der Suche nach Söldnern ist und wer von seinen Kumpanen derzeit eine Anstellung braucht. Er liebt es, gute Arbeitsverhältnisse vorzuschlagen.

14. Azizas Heim: Eine der wenigen festen Strukturen außerhalb des Avinwalls ist Azizas Heim. Hierbei handelt es sich um ein Restaurant und Kaffeehaus, das von dem geselligen keleschitischen Handelsfürsten **Raschaid Beymara** (RN Menschlicher Hexenmeister 10) geführt wird. Beyamara benannte dieses Etablissement nach seiner verstorbenen Tochter, seine unerschöpfliche Freundlichkeit erstreckt sich auf alle Gäste. Es ist ein offenes Geheimnis, dass Beymara, der sich selbst als Besitzer einer bescheidenen Kaffeestube bezeichnet, eine große Anzahl der Karawanen lenkt, die über die Pfeifende Ebene kommen und gehen. Er besitzt ausreichend Reichtum und Einfluss, die ihm einen Sitz im Handelsrat bringen würden, wenn er ein Bürger von Yanmass wäre. Doch Beymara zieht seinen Status als Außenseiter vor. Er ist stolz darauf, niemals einen Fuß in die Stadt zu setzen, da er seiner Tochter dieses Versprechen gegeben hat, ehe sie starb. Seine Geschäfte in der Stadt lässt er daher von Bevollmächtigten erledigen.

„Ich hatte gerade das Geschäft für den Abend geschlossen und trug – später als mir eigentlich lieb war – einen Arm voll von Edras Entwürfen für Unterröcke zum Verbrennen. An und für sich war es nicht so, als ob etwas mit diesen Entwürfen nicht stimmen würde, Edra hat eben ein hohes Niveau. Plötzlich tauchten aus einer Gasse diese widerlichen, grinsenden Schlägertypen auf. Sie rollten auf allen Vieren heran, als wären sie wilde Tiere auf Rädern – und mit weniger Sinn für Mode als Schelyn selbst einer Maus verliehen hätte! Ihr abstoßendes, schrilles Lachen verursachte mir Gänsehaut, und ich gebe gerne zu, dass ich den Stapel Kleidung einfach fallen ließ und mich, so schnell es mir in meinen Schuhen aus Goldkieselleder möglich war, davon machte.
Sie müssen geglaubt haben, dass sich mein Notizbuch in dem Haufen Kleider befände, denn sie durchsuchten ihn in aller Eile. Doch einer von ihnen rollte mir mehrere Straßenblöcke weit hinterher und stieß mich schließlich zu Boden – nur, um mir meinen Lieblingshut direkt vom Kopf zu klauen! Glücklicherweise tauchte in diesem Moment ein Büttel auf und jagte dem Dieb nach. Ich rief ihr noch hinterher mir meinen Hut zurückzuholen, doch glaube ich nicht, dass sie mich gehört hat...“

— Mora Terristane, Schneiderin aus Oppara

BESTIARIUM

„Nach unserem Weg durch die Irrsinsberge machten wir uns auf in Richtung Encarthansee. Dort gingen wir an Bord eines Schiffes, das auf dem Sellen nach Oppara fuhr, unserem letztendlichen Ziel. Wir wollten uns dort ein wenig erholen, bevor ich die nächste Expedition planen würde. Wo der Sellen den Verdurawald durchquert traf ich die Entscheidung, von Bord zu gehen, um den Rest der Strecke zu Fuß zurückzulegen. Dem Rest der Gruppe missfiel dies sehr, da sie sich nach der Annehmlichkeit eines weichen Bettes sehnten. Ich überflog meine Notizen und stellte fest, dass wir uns nur wenige Tage von einem taldanischen Gelehrten befanden, welcher etwas über eine bestimmte vergessene Ruine in Lobaria wusste – einer Ruine, welche ich unbedingt erkunden wollte. Noch am selben Tag, nachdem wir das Schiff verlassen hatten und uns unseren Weg durch den Wald in Richtung Tandakebene bahnten, wurde unsere Gruppe von einer Kreatur angegriffen, welche aussah wie eine riesige Schlange. Die Träger stoben erschrocken davon und überließen es den übrigen Mitgliedern meiner Gruppe, das seltsame Wesen niederzustrecken.“

— Marliss Nalathani, Entdecker

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN IN OPPARA

„Kaisertod“ befasst sich schwerpunktmäßig mit unterschiedlichen Formen von Intrigen, doch könnten den SC an verschiedenen Punkten des Abenteuers traditionellere Ärgernisse in Form von städtischen Monstern und Gefahren begegnen: Bevor sie in Teil 1 den Senat erreichen, während sie am Ende von Teil 2 seinen Katakomben entkommen oder während der Suche nach Martella Losacht in Teil 3. Die Tabelle für Zufallsbegegnungen in Oppara beschreibt Herausforderungen denen die SC, zusätzlich zu den im Abenteuer beschriebenen, begegnen könnten. Während die SC die Stadt erkunden oder den Katakomben des Senates entkommen, besteht pro Stunde eine Wahrscheinlichkeit von 30%, dass sie sich einer der aufgelisteten Gefahren stellen müssen. Würfle einen W% und wähle die entsprechende Zufallsbegegnung aus der Tabelle aus. Die SC sollten aber nicht mehr als 3 Zufallsbegegenungen in 24 Stunden haben.

Dieses Abenteuer umfasst eine breite Spanne an Charakterstufen, sollte eine ausgewürfelte Begegnung zu einfach oder zu schwierig für die SC ausfallen, so würfle erneut oder wähle eine andere Begegnung. Gleiches gilt für den Fall, dass die ausgewürfelte Begegnung für die jeweilige Umgebung der SC unpassend erscheint.

Genealogische Bibliothek (HG4)
Die SC biegen in einer ruhigen Gasse falsch ab und stolpern über eine verstaubte Bibliothek voller genealogischer Bücher gefüllt mit detailreichen Informationen über die Familien des taldanischen Adels, welche zum Teil Jahrhunderte zurückreichen. Benutze für Recherchen in dieser Bibliothek die in *ABR VIII: Intrigen* präsentierten Regeln für Würfelwürfe zur Informationsbeschaffung. Drei Tage nachdem die SC ihre Recherchen begonnen haben, brennt die Bibliothek unter mysteriösen Umständen nieder (vermutlich hat hier eine der adligen Familien nachgeholfen, um zu vermeiden, dass ihre Vergangenheit ans Licht kommt, oder um Informationen verschwinden zu lassen, welche den Anspruch einer anderen Familie auf den Thron stärken würden). Weitere Recherchen sind nach diesem Ereignis nicht mehr möglich.

GENEALOGISCHE BIBLIOTHEK **HG 4**
EP 1.200
Komplexität 15
Sprachen Gemeinsprache
Nachforschungswürfe Wissen (Geschichte, ungeübt) oder Wissen (Adel); **Wissensbonus** +2
WP 12

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN
WP 10 Fast ein Dutzend adlige Familien könnten sich auf eine Verwandtschaft zu Haus Stavian berufen, welche ihre Ansprüche auf den Thron von Taldor untermauern könnte.
WP 5 Yander Merkondus, ein prominenter Händler und Adliger der taldanischen Stadt Yanmass, war mindestens zehnmal verheiratet und wurde achtmal geschieden.
WP 0 Die SC erfahren ein Geheimnis zu einem der im Artikel zum Senat präsentierten Adligen deiner Wahl – siehe dazu den Artikel zum Senat in diesem Band. Dies könnte ein anrüchiges Geheimnis sein, welches den SC die Möglichkeit gibt das Mitglied des Senats zu erpressen, oder etwas Positives über die Familie des Adligen, was die SC ihm mitteilen könnten, um sein Wohlwollen zu erlangen. In jedem Fall erhalten die SC Zugriff auf den im Artikel aufgeführten Vorteil des Senators.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN OPPARA

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–4	1 Riesenbiene	1	*MHB II*, S. 39
5–9	1W6 Enthauptete	1	*MHB IV*, S. 68
10–15	1W3 Kriechhäute	1	*MHB VI*, S. 150
16–20	1 Akaname	1	*MHB V*, S. 16
21–25	2 Hobkins	1	*MHB V*, S. 109
26–30	1 Riesenameise	2	*MHB*, S. 12
31–34	1 Würger	2	*MHB*, S. 280
35–39	1 Brauner Schimmelpilz	2	*GRW*, S. 416
40–45	1 Grubenschlick	2	*MHB VI*, S. 120
46–53	1 Schwarzes Kind	2	*ALM Taldor*, S. 62
54–57	1W6 Riesenschaben-Exoskelette	2	*MHB VI*, S. 94
58–63	1 Rabenschwarm	3	*MHB VI*, S. 213
64–68	1 Allip	3	*MHB III*, S. 11
69–71	1 Monsterfledermaus	3	*MHB II*, S. 105
72–75	1 Entflammter	3	*MHB VI*, S. 74
76–80	Genealogische Bibliothek	4	Siehe unten
81–86	1W6 Etiäiset	4	*MHB V*, S. 92
87–92	1W3 Pfeifenfüchse	4	*MHB IV*, S. 200
93–98	Zimar-Opportunisten	4	Siehe unten
99–100	1W3 Onyvolans	5	Siehe unten

Zimar-Opportunisten (HG 4): Eine Bande von Trickbetrügern (1W3 Gemeine Schwindler, siehe Wiedersacher-Kompendium), angeführt von Kaethra Solas (N halb-elfische Bardin2, benutze die Spielwerte eines Fröhlichen Minnesängers aus dem Wiedersacher-Kompendium), sind aus ihrer Heimatstadt Zimar nach Oppara gekommen. Sie wollen jede Gelegenheit nutzen, die ihnen von der zum Großen Tag des Aufstiegs in die Hauptstadt strömenden Masse geboten wird. Selbst nach den düsteren Ereignissen dieses Tages durchstreifen die Schwindler die Straßen der Stadt, um nach Opfern Ausschau zu halten. Sie nutzen die in der Stadt herrschende Verwirrung, um Ahnungslose in abgelegene Gassen zu locken und sie dann um ihr Hab und Gut zu erleichtern.

Dieser Teil des Bestiariums enthält Informationen zu einem mysteriösen Hybriden mit Verbindungen zur Ersten Welt, einer gefährlichen Pilzkreatur, einer magischen Flussschlange und einer heimtückischen Fee mit einer Vorliebe für das Herausreißen von Augäpfeln.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN IN MERATT

Im Verlauf von „Kaisertochter" reisen die SC in Meratt umher. Während ihrer Erkundungen gibt es Gelegenheit für allerlei Begegnungen, welche im Abenteuer selbst nicht näher beschrieben sind. Benutze die folgende Tabelle für Zufallsbegegnung, um ein passendes Ereignis für diesen Teil des Abenteuers auszuwählen.

Malonarin (HG4): Eine sanfte Beschützerin wohnt an den Rändern des Verdurawaldes. Dieses halb-celestische Einhorn (*MHB*, S. 93) behauptet von einem Azata abzustammen und wacht über Reisende, die in Gefahr geraten. Sie hält sich für gewöhnlich von Sterblichen fern und beobachtet sie aus dem Unterholz heraus, um zu entscheiden, ob sie grausam oder gutherzig sind. Sollten die SC in Schwierigkeiten geraten, so könnte Malonarin sich zeigen und ihnen Hilfe anbieten. Sie kann Wunden heilen, Vergiftungen behandeln und Schutz vor bösen Einflüssen bieten. Sie vermeidet es normalerweise, in längere Konflikte hineingezogen zu werden, doch in besonders gefährlichen Situationen könnte sie sich den SC sogar im Kampf gegen einen starken Feind anschließen. Ihren Wald verlässt sie jedoch nur, wenn die SC ihr außergewöhnlich gute Gründe hierfür nennen können.

Rauhblatt (HG 8): Viele Baumhirten (*MHB*, S. 28) legen ein stoisches Verhalten an den Tag und nutzen Worte auf eine sehr sparsame und langsame Weise; Rauhblatt hat dazu noch eine melancholische Stimmung. Er ist beständig aufgebracht durch das Vordringen der Zivilisation und die verheerenden Folgen des Holzfällens. Er lässt nie die Gelegenheit aus, sich bei Humanoiden über den Effekt, den sie auf seine Heimat haben, zu beschweren. Er ist zwar nicht gewalttätig oder gemein, doch hat er stets fürchterliche Laune und ist schrecklich niedergeschlagen. Nehmen sich die SC die Zeit, ihm geduldig zuzuhören, und schaffen sie es mittels Diplomatie die Einstellung auf freundlich zu verbessern, so warnt er sie vor einem gefährlichen Galgenbaum namens Strang ein Stückchen weiter im nahe gelegenen Wald. Anschließend können die SC diese Gefahr erkunden, kommt sie später als ausgewürfelte Zufallsbegegnung vor, so würfle erneut. Sollten die SC Rauhblatt davon überzeugen können, dass sie ihn vollauf verstehen und nur das Beste für den Wald im Sinne haben (und ein Fertigkeitswurf für Diplomatie erfolgreich ist, um seine Einstellung zu hilfsbereit zu verändern), so wird der Baumhirte – wenn auch widerwillig – einwilligen, ihnen in einem Kampf gegen eine Gefahr für den Wald beizustehen. Rauhblatt wird die SC nicht in die Zivilisation begleiten und im Kampf bleibt er meist auf Entfernung, um mit Steinen zu werfen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN MERATT

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1 Mörderranke	3	*MHB*, S. 189
6–11	1 Barghest	4	*MHB*, S. 25
12–15	1 Schreckenswildschwein	4	*MHB*, S. 276
16–19	1 Riesenhirschkäfer-Exoskelett	4	*MHB VI*, S. 94
20–26	Malonarin	4	Siehe unten
27–31	1 Eulenbär	4	*MHB*, S. 115
32-37	1 Silberkatze	4	*MHB V*, S. 216
38–42	1W6 Galluvixe	5	Siehe S. 236
43–47	1 Winterwolf	5	*MHB*, S. 279
48–50	1 Delgeth	6	*MHB V*, S. 52
51–55	1W6 Riesenstinktiere	6	*MHB III*, S. 244
56–61	1 Hodag	6	*MHB III*, S. 121
62-66	1 Hungriger Nebel	6	*MHB III*, S. 126
67–71	1W6 Hexenkrähen	6	*MHB V*, S. 116
72–77	Strang	7	Siehe unten
78–81	1 Mentalspore	7	*MHB V*, S. 159
82–87	1W4 Leukrottas	8	*MHB II*, S. 161
88–92	1Mänade	8	*MHB IV*, S. 180
93–99	Rauhblatt	8	Siehe unten
100	1 Aurumvorax	9	*MHB II*, S. 31

Strang (HG 7): Nahe eines Wildwechsels verbirgt sich zwischen den Bäumen des Waldes eine tödliche Gefahr. Dieser Galgenbaum (*MHB II*, S. 113) ist mehr als 90 Jahre alt und lauert Tieren und Reisenden im Verdurawald auf, seit er groß genug gewachsen ist. Strang ist der Name, den sich die Kreatur selbst auf Sylvanisch gibt. Er spricht mit einer feuchten, splitternden Stimme, welche klingt als würde ein mit Wasser vollgesogener Ast zerrissen werden. Er steht vollkommen still, bis sich ein verlockendes Opfer seinem Stamm nähert. Früher hat der Galgenbaum jedes beliebige Wesen gefressen, welches er ergreifen konnte, doch mittlerweile ist er wählerischer geworden und bevorzugt humanoide oder magische Kreaturen. Wenn die SC Strang begegnen, hängen die Leichen von zwei Opfern in seinen Ranken und lassen nur eine Ranke frei, um nach einem SC zu greifen. Im Kampf lässt Strang die toten Opfer fallen. Sollten die SC die Leichen durchsuchen, so finden sie bei den unglücklichen Reisenden einen *Trank des Heldenmutes*, einen *Trank des Energie Widerstehens* (Feuer), eine *Schriftrolle der Unsichtbarkeit* und einen Beutel mit 138 GM.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN IN YANMASS

In „Kaiserzwielicht“ erkunden die SC eine aufregende Stadt, entwirren teuflische Intrigen und reisen durch hügliges Gelände zur Hochgras-Karawanserei. Während ihrer Nachforschungen können die SC einer Reihe zusätzlicher Herausforderungen begegnen. Benutze die nachfolgende Tabelle, um passende Zufallsbegegnungen auszuwählen.

Terens Ende (HG 8): Die SC stoßen auf den Tatort der Ermordung von Teren Fraichetta, einer Soldatin, welche in der Taldanischen Reiterei unter Jaliessa Staubel diente. Teren erfuhr von Jaliessas verräterischen Plänen (ein Höhepunkt des Abenteuers) und weigerte sich daran teilzunehmen, woraufhin die anderen Verräter sie ermordeten. Diese furchtbare Tat brachte eine Spukerscheinung hervor (für mehr Informationen zu Spukerscheinungen siehe die Angaben im Spielleiterhandbuch S. 244ff). Verändere Details der Erscheinung nach Belieben, um die Szene passend als Vorwarnung, Verstärkung oder Abschluss des Abenteuers einzufügen.

TERENS ENDE **HG 8**

EP 3.200

CB Spukerscheinung (9 m Radius)

Zauberstufe 7

Bemerken Wahrnehmung oder Motiv erkennen SG 20 (um ein heraufziehendes Gefühl von Furcht und ein leises, verzweifeltes Betteln wahrzunehmen)

TP 31; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Dutzende Figuren, welche Soldaten der Taldanischen Reiterei ähneln, manifestieren sich an den Rändern des Bereichs, nach innen gewandt. Sie nähern sich schnell allen im betroffenen Bereich befindlichen Kreaturen und wachsen dabei zu unmöglich großen, scheußlichen Gestalten heran. Jede Kreatur im Bereich muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht durch *Furcht* Veränstigt zu werden. Zusätzlich muss jeder Kreatur ein Willenswurf gegen SG15 gelingen, um nicht von einem Fluch betroffen zu werden. Dieser Fluch lässt, solange er andauert, die Opfer ihren Verbündeten misstrauen, sie erleiden einen Malus von -4 auf Initiativewürfe (da die betroffene Kreatur abwartet, dass auch ihre Verbündeten handeln, ehe sie ins Kampfgeschehen eingreift). *Fluch brechen* kann diesen Effekt nicht bannen.

Zerstörung Terens Geist kann nur zur Ruhe gebracht werden, wenn ihrer Familie in Zimar unanfechtbare Beweise dafür überbracht werden, dass sie sich weigerte an Staubels Verrat teilzuhaben.

Streunender Jagdhund (HG 10): Ein Jagdhund der Wilden Jagd (*MHB VI*, S. 278) durchstreift auf der Suche nach lohnender Beute die Umgebung von Yanmass. Diese Kreatur war bis vor kurzem noch ein Schwarzer Hund (siehe Seite III/82), doch dann wurde er das Opfer einer Gruppe mysteriöser Feenwesen, bekannt als Die Wilde Jagd (siehe *MHB VI*). Die Feen jagten den Schwarzen Hund monatelang als Sport, bevor sie ihn schließlich in die Enge trieben und erlegten. Anschließend belebten sie ihr Opfer als neuestes Mitglied ihrer Jagdtruppe wieder. Der neu erschaffene Jagdhund der Wilden Jagd muss sich nun in der Einzeljagd beweisen, ehe er in die eigentliche Jagdgruppe aufgenommen wird, und eine Gruppe Abenteurer käme ihm als Herausforderung gerade recht...

Rattenbewusstseinsschwarm (HG 8): Der Ausbruch von Albträumen in Yanmass setzt enorme Mengen mentaler Energie frei, welche sich unkontrolliert verbreitet und mittlerweile mehrere Ratten in den Abwasserkanälen der Stadt zu einem Bewusstseinsschwarm (siehe *MHB VI*, S. 24) verwandelt hat. Bisher hat der Schwarm seine neuen Fähigkeiten nur eingesetzt, um sich auf der Suche nach Nahrung besser koordinieren und verständigen zu können oder sich vor Raubtieren zu schützen. Doch werden die frechen Nager immer dreister und wagen sich nächtens in die Stadt, um nach Nahrung zu suchen oder einfach zu manipulierenden Bürgern aufzulauern.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN YANMASS

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–4	1 Todeswurm	6	*MHB II*, S. 256
5–7	1 Schwarzer Hund	7	Siehe S. 250
8–10	1 Chaosbestie	7	*MHB II*, S. 45
11–13	1 Kriosphinx	7	*MHB III*, S. 240
14–18	1 Unsichtbarer Pirscher	7	*MHB*, S. 266
19–23	1 Seelenverschlinger	7	*MHB II*, S. 229
24–28	1 Schreckenstiger	8	*MHB*, S. 261
29–33	Terens Ende	8	Siehe unten
34–38	1 Lammasu	8	*MHB III*, S. 150
39–43	1 Polong	8	*MHB V*, S. 182
44–48	1 Sischkanset	8	Siehe S. 252
49–56	Rattenbewusstseins-schwarm	8	siehe unten
57–64	1 Blutblatt	9	Siehe S. 230
65–69	2W3 Hierakosphinxe	9	*MHB III*, S. 239
70–74	1W4 Mondnagas	9	*MHB III*, S. 178
75–79	1W4 Terrakotta-Soldaten	9	*MHB III*, S. 253
80–85	1 Blutdorn	10	*MHB VI*, S. 21
86–90	Streunender Jagdhund	10	Siehe unten
91–95	1 Fext	10	*MHB V*, S. 95
96–100	1 Vorvorak	10	Siehe S. 254

BLUTBLATT

Verdorrte, fleischige Blätter in der Farbe getrockneten Blutes bedecken gleich einer schuppigen Rüstung die knollige Form dieser Kreatur. Dicke Stränge durchziehen schlangenartig die faserige Haut.

BLUTBLATT **HG 9**

EP 6.400

N Riesige Pflanze

INI+5; **Sinne** Blindsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +1 GE, –2 Größe, +14 Natürlich)

TP 119 (14W8+56)

REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Pflanzen, auf Sicht basierende Effekte, Säure

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

Nahkampf 2 Tentakel +18 (1W8+9 plus Hydraulische Säureinjektion und Bersten)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Stachelgeschoss

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 13, **KO** 17, **IN** 4, **WE** 12, **CH** 7

GAB +10; **KMB** +21; **KMV** 33 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Wahrnehmung +24

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wüsten und Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Wirbel (3–4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bersten (AF) Die Hydraulische Säureinjektion eines Blutblatts kann den Innendruck seiner Beute auf katastrophale Werte ansteigen lassen. Kreaturen, die durch die Hydraulische Säureinjektion getötet werden, explodieren und verursachen an anderen Kreaturen innerhalb eines 4,50 m-Radius um die verstorbene Kreatur 3W8 Punkte Säureschaden (REF, SG 20, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Hydraulische Säureinjektion (AF) Verursacht ein Blutblatt durch sein Stachelgeschoss oder seine Tentakel Schaden, so injiziert er dem Ziel unter Druck stehende Flüssigkeiten und verursacht 2W8 Punkte zusätzliche Punkte Säureschaden und den Zustand Kränkelnd für 1W4 Runden (ZÄH, SG 20, keine Wirkung). Zusätzliche Anwendungen dieses Effektes erhöhen die Dauer. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Stachelgeschoss (AF) Ein Mal pro Minute kann ein Blutblatt als Standard Aktion einen Kreislauf überladen um keratinhaltige Rückenstacheln zu verschießen. Diese verursachen bei angrenzenden Kreaturen 6W10 Punkte Stichschaden (REF, SG 20, halbiert). Zusätzlich verursachen sie die Effekte von Hydraulische Säureinjektion bei jeder Kreatur, die durch sie Schaden nimmt. Schlamm, Erde und ähnliche Materialien blockieren für diese Fähigkeit nicht die Schusslinie. Benutzt ein Blutblatt als Bewegungsaktion Graben, so kann er sein Stachelgeschoss jederzeit während der Bewegung einsetzen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Blutblätter sind furchterregende, unterirdische Räuber. Es handelt sich bei ihnen um Wurzelgeflechte mit einer natürlichen Rüstung. Ihre Form ähnelt langen, zu den Enden hin spitz zulaufenden Ingwerwurzeln. Der gewölbte Rücken eines jagenden, ausgewachsenen Exemplars ist mit schuppenartigen, verdorrt wirkenden Blättern bedeckt. Dicke Schichten faserartigen Gewebes bedecken die untere Hälfte seines Körpers, aus dem hunderte bleiche, fingerdicke Flimmerhärchen hervorwachsen. Ranken, die an das Tauwerk eines Schiffes erinnern, wachsen aus dem augenlosen „Kopf“ in Richtung seines Hinterkörpers und faustgroße Poren sind unter den Blättern und überall am Körper erkennbar.

Blutblätter sind für ihr plötzliches, furchterregendes Auftauchen bekannt. Das erste Anzeichen für die Anwesenheit eines Blutblattes ist oft der panische Schrei eines Tieres. Das von Zischen begleitete Auftauchen ist für gewöhnlich kurz darauf gefolgt vom wortwörtlich explosiven Tod seiner Beute.

Ein durchschnittliches, erwachsenes Blutblatt wird etwa 1,80 m hoch, 3,60 m lang und wiegt ca. 6.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Blutblätter sind furchterregende Jäger an der Spitze der Nahrungskette. Säurehaltige Sekrete erlauben es den sich auf Flimmerhärchen fortbewegenden Kreaturen leise durch aufgeweichte Erde zu bewegen. Die Pflanzen nutzen ihre geschärften Sinne, um die Größe und den Gesundheitszustand ihrer Beute oder etwaiger Bedrohungen von unterhalb der Erdoberfläche zu spüren. Die seitlichen Sensorknoten eines Blutblattes nehmen Vibrationen in weitem Umkreis um seinen Bau wahr und sein ausgeprägter Geruchssinn ist auf das Aufspüren von Blut spezialisiert. Verletzte Beute erregt schnell die Aufmerksamkeit des Blutblattes. Es wird für gewöhnlich die größtmögliche und am leichtesten zu erlegende Beute verfolgen.

Die Pflanze besitzt ein komplexes internes System, welches mit unter Druck stehender, ätzender Flüssigkeit gefüllt ist, und durch eine Gasblase gesteuert wird, welche die Säure durch zahlreiche Poren zirkulieren lässt. Dieser Kreislauf erzeugt ein permanentes charakteristisches Zischen, welches intensiver wird, wenn das Blutblatt eine Beute zum ersten Mal angreift. Mit feuchtem Zischeln kann die Gasblase extremen Druck aufbauen und aus den geöffneten Rückenporen des Blutblattes dicke Stacheln herausschießen lassen. Diese Stacheln durchstoßen das Fleisch der Opfer und injizieren unter hohem Druck stehende Flüssigkeit. Die Säure kauterisiert die Wunden und verursacht einen extremen Druckanstieg im Inneren des Opfers. Zu diesem Zeitpunkt durchbricht das Blutblatt die Erdoberfläche und umschlingt sein Opfer mit seinen seitlichen Rankensträngen. Werden diese an das Opfer gepresst, so öffnen sich weitere Poren, welche sich festsaugen, und der Beute mit jedem Zuschlagen noch mehr von der unter Druck stehenden Säure verabreichen. Das Blutblatt schlägt so lange mit seinen Ranken zu, bis die verschossenen Stacheln den Druck im Inneren des Opfers so weit ansteigen lässt, dass es in einer Wolke aus Innereien und Fleischfetzen explodiert.

Sobald seine Jagd erfolgreich war, ruht das Blutblatt im Erdboden unter seinem Opfer und frisst sich voll. Das absorbierte Blut lässt die verdorrten Blätter auf dem Rücken des Blutblattes anschwellen, sie stechen aus dem Erdboden hervor und unterstützen den Metabolismus des Blutblattes, indem sie die Sonnenstrahlen absorbieren.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Die meisten Blutblätter sind auf der Etesienebene an Taldors östlicher Grenze heimisch, doch durchstreifen die wandernden Pflanzen auch Wüsten und Grasland im südöstlichen Avistan und westlichen Casmaron. Wachsame Hirten, Handelskarawanen und bewaffnete Patrouillen – insbesondere jenen, die auf schwerfüßigen Elefanten reiten – lauschen aufmerksam auf das verräterische zischende Geräusch der Blutblätter und halten Ausschau nach den kniehohen Ansammlungen blutroter Blätter.

Blutblätter sind zwar zu Recht gefürchtet, doch begegnet man ihnen nur selten. Ein Blutblatt benötigt Monate, um das Blut eines Opfers zu absorbieren und zu verdauen, während dieses Prozesses ruht es in einem permanenten Dämmerschlaf, solange es nicht aufgescheucht wird. Die von einem Blutblatt abgesonderten Flüssigkeiten sind ätzender, wenn es gerade frisst, doch sondert es auch Wärme und Feuchtigkeit ab. Diese sekundären Effekte des Metabolismus eines Blutblattes können es sogar für einige Zeit zum Zentrum eines Mikroklimas machen. Vögel, welche sich an die säurehaltigen Flüssigkeiten angepasst haben, fressen von den angeschwollenen Blättern, die von ihnen getragenen Samen lassen andere Pflanzen und Wildblumen wachsen, welche wiederum andere Organismen anlocken. Bald schon erwächst aus einem blutgetränkten Schlachtfeld neues Leben. Selbst nach seinem Tod beherbergt ein Blutblatt noch neues Leben, wenn sich Nagetiere ihre Nester in seiner faserigen Hülle bauen.

Wenn sie nicht gerade jagen oder fressen, patrouillieren Blutblätter ihr ausgedehntes Territorium. Sie markieren ihre Grenzen mit Klumpen aus in der Erde abgelegter Säure. Die Säure schreckt andere Blutblätter ab und selbst die geringsten Vibrationen in der Nähe eines dieser Klumpen senden ein seismisches Signal. Blutblätter reagieren auf diese Warnsignale, je nachdem wie hungrig sie sind, oder wie sehr sie ihr Territorium schützen wollen. Zwei heranwachsende Blutblätter teilen sich manchmal ein Territorium, dank eines instinktiven Übereinkommens, doch ein älteres Blutblatt könnte einen jüngeren Eindringling durchaus verscheuchen. Wird ein Blutblatt zu schwach, um sein Territorium verteidigen zu können, so nutzt es seine letzten Blutreserven, um die nächste Generation hervorzubringen. Die etwa hundegroßen Sprösslinge verspeisen die vom älteren Blutblatt angelockten Organismen.

Wenige Wagemutige finden Grund genug, sich ins Territorium eines Blutblattes hinein zu trauen. Die nicht verbrauchten Markierungen der Pflanzen gerinnen irgendwann zu schimmernden Kapseln mit angeblich wundersamen Eigenschaften. Die außergewöhnliche Struktur der Rückenschuppen eines Blutblattes, macht sie äußerst geeignet für die Herstellung von Rüstungen und strapazierfähiger Kleidung.

Obwohl Blutblätter für gewöhnlich Einzelgänger sind, haben sich unvorsichtige Reisende auch schon mehreren Blutblättern auf einmal entgegenstellen müssen. Die von wandernden Tiergruppen ausgelösten Erdschwingungen locken manchmal mehrere Blutblätter an, welche sich dann zeitweise zu halborganisierten Jagdgruppen zusammenschließen. Schreckensbleiche Händler erzählen von ganzen Bisonherden, die in einem Sturm auftauchender Pflanzen und platzender Körper verschwanden, und Ebenen kilometerweit mit einem blutigen Nebel bedeckten.

BLUTBLATT VARIANTE

Während ein Blutblatt auf der Jagd ist, dienen die Blätter auf seinem Rücken als Rüstungsschutz, doch seine natürliche Säure ist schwächer. Sobald das Blutblatt dann zu fressen beginnt, schwellen seine Blätter an und füllen sich mit seinen inneren, ätzenden Enzymen. Ein fressendes Blutblatt besitzt nur seinen halben natürlichen Rüstungsbonus und der SG für Hydraulische Säureinjektion und Bersten wird um 2 reduziert. Ein fressendes Blutblatt erhält zudem Schnelle Heilung 2 und Kreaturen, welche es mit natürlichen Angriffen oder unbewaffneten Angriffen attackieren erleiden 2W6 Punkte Säureschaden.

EINGEMAUERTER

Der Körper einer humanoiden Gestalt mit gezackten Klauen ragt aus einer Wand heraus, seine Oberfläche trägt das Muster der umgebenden Wand.

EINGEMAUERTER **HG 2**

EP 600

NB Mittelgroßer Untoter

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 13 (+1 GE, +3 Natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +3

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +4 (1W4+2)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Klauen während der Nutzung von Besessene Wand)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 12, **KO** —, **IN** 9, **WE** 13, **CH** 15

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 15

Talente Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +6, Klettern +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Baukunst) +1

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Besessene Wand, Isolierte Heilung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (unterirdisch)

Organisation Einzelgänger oder Verbund (2–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besessene Wand (ÜF) Als Volle Aktion kann ein Eingemauerter, der sich in einer versiegelten Kammer direkt neben einer Wand befindet, teilweise mit dieser Wand verschmelzen. Solange er diese Wand berührt, kann der Eingemauerte sich an beliebiger Stelle dieser Wand innerhalb von 30 m als Manifestation erscheinen, selbst auf der anderen Seite der Wand. Die Manifestation eines Eingemauerten nimmt denselben Raum ein, wie ein 1,50 m langes Stück der Wand, es wirkt als würde ein Torso aus der Wand herausragen, doch scheint dieser, anstelle des verrotteten Fleisches des Eingemauerten, aus demselben Material wie die Wand zu bestehen. Der Eingemauerte kann sich nicht an zerbrochenen Mauerstellen manifestieren oder den Kontakt zur Wand unterbrechen. Der Eingemauerte kann in seiner Manifestation mit all seinen Sinnen wahrnehmen und Klauenangriffe gegen Kreaturen ausführen, die sich nicht weiter als 3 m von der Stelle der Wand entfernt befinden, aus der die Manifestation herausragt. Als Bewegungsaktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert, kann die Manifestation sich entlang dieser Wand neu positionieren. Die maximale Bewegungsrate beträgt hierbei 4,50 m pro Runde. Die Manifestation kann angegriffen werden, als wären die Angriffe gegen den Eingemauerten gerichtet, doch erhält er einen Bonus von +2 auf seine RK, dank der teilweisen Deckung durch die Wand.

Während der Eingemauerte die Fähigkeit Besessene Wand nutzt, ist er hilflos. Er kann die Manifestation als Volle Aktion beenden, dies provoziert Gelegenheitsangriffe durch Kreaturen, die entweder die Manifestation oder den Eingemauerten bedrohen.

Wird der Eingemauerte, während er diese Fähigkeit benutzt, mindestens 3 m von der Wand fortbewegt, so nimmt er 1W8 Punkte Schaden und die Manifestation endet augenblicklich. Wird der Eingemauerte getötet, so wird die Manifestation sofort von der Wand absorbiert.

Isolierte Heilung (ÜF) Ein Eingemauerter in einer verschlossenen Kammer mit Schlössern an Türen und Fenstern, heilt 1 Trefferpunkt pro Stunde. In einem vollständig versiegelten Raum ohne vorgesehene Ausgänge, erhöht sich diese Heilung auf 3 Trefferpunkte pro Stunde.

Ähnlich den als Lebendig Begrabene bekannten Monstern, sind Eingemauerte bedauernswerte Kreaturen, die entstehen, wenn ein lebendiges Wesen in einem Gebäude eingeschlossen wird und dort stirbt. Diese unruhigen Toten erheben sich besonders dann, wenn sie absichtlich eingemauert wurden – hiervon stammt der Name der Kreaturen. Sowohl Eingemauerte als auch Lebendig Begrabene entstehen, wenn Humanoide in verschlossenen Räumen sterben, weil sie verschüttet oder eingeschlossen wurden. Jedoch besitzen die Kreaturen unterschiedliche Fähigkeiten, und dies hat Gelehrte dazu veranlasst, darüber zu spekulieren worin die Unterschiede bestehen. Die Fähigkeit der Lebendig Begrabenen lebensnotwendigen Sauerstoff zu verdrängen, lässt darauf schließen, dass sie erstickt sind, während sie eingeschlossen waren. Eingemauerte hingegen sind letztendlich verhungert, während sie gefangen waren. Eingemauerte sehen aus wie verrottete Zombies, jedoch mit gefährlichen knöchernen Klauen - das Ergebnis ihrer fruchtlosen Befreiungsversuche vor ihrem Verhungern. Diese wahre Gestalt der Eingemauerten bekommen nur selten Wenige zu sehen, da die Kreaturen die Lebenden meist dadurch heimsuchen, dass sie sich in nahen Wänden manifestieren.

LEBENSWEISE

Die meisten Abenteurer begegnen einen Eingemauerten, wenn dieser sich in einer ihnen nahen Wand manifestiert, indem er seine Fähigkeit Besessene Wand nutzt, um seiner verschlossenen Grabstätte zu entkommen, und Mauern oder Höhlengewölbe heimzusuchen. Wenn sich ein Eingemauerter auf diese Weise manifestiert, so nimmt seine Erscheinung das Material der Wand an aus der sie hervorragt, so dass sie zwar die Form hat, die die Kreatur zu Lebzeiten besaß, doch dabei aus Stein, Holz oder anderem Material, aus dem die Wand besteht, geschaffen scheint.

Die Fähigkeit Besessene Wand des Eingemauerten ist seine meistgenutzte Möglichkeit zur Fortbewegung und Interaktion mit der Welt außerhalb seines verschlossenen Grabes. Der Eingemauerte begibt sich in die Nähe einer Wand seiner Kammer und berührt sie mit beiden Klauen. Daraufhin verfällt er in einen Trancezustand, in dem er sich entlang der Wand manifestiert.

Vor seinem Tod hat ein späterer Eingemauerter oft verzweifelt und instinktgesteuert versucht seinem Schicksal zu entkommen, indem er an Wänden gekratzt hat bis von seinen Fingen nur noch herausstechende, scharfkantige Knochen übrig waren. Die mörderischen Fähig-

keiten des Eingemauerten werden noch dadurch verstärkt, dass er seine mit gefährlichen Klauen besetzten Arme aus seiner Wand heraus verlängern kann, um Opfer zu erreichen, die sich schon in Sicherheit wähnten. Obwohl der Eingemauerte aussieht, als besäße er dieselbe Struktur wie die Wand, in der er sich manifestiert, so erhält er doch nur einen geringen Schutz durch die Wand und seine manifestierte Form ist fast genau so empfindlich wie sein wirklicher Körper. Daher zerstört ein erfolgreiches Bekämpfen seiner Manifestation gleichzeitig auch den Untoten. Aus diesem Grund ziehen Eingemauerte sich oft eher zurück, als ihre Zerstörung zu riskieren. Die Tatsache, dass der Eingemauerte in seiner verschlossenen Kammer übernatürlich schnell heilt, begünstigt schnelle, überraschende Angriffe, gefolgt von ebenso plötzlicher Flucht.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Damit sich ein Eingemauerter erheben kann, muss eine lebende Kreatur sterben, während sie in einer verschlossenen Kammer gefangen ist. Dies kann alltägliche Ursachen haben, wie etwa eine Gruppe Bergarbeiter, die von einem Erdrutsch verschüttet werden. In manchen Kulturen zählt Eingemauert zu werden als besondere Gunst, und sich erhebende Eingemauerte werden als Geschenk der Götter empfunden, welches es den Kreaturen ermöglicht eine besondere Stätte über ihren Tod hinaus zu beschützen. Am häufigsten jedoch handelt es sich bei Eingemauerten um Handwerker geheimer Bauwerke, welche in aller Heimlichkeit eingemauert werden, um zu verhindern, dass sie die Geheimnisse des Baus preisgeben.

Die Intelligenz eines Eingemauerten ist relativ gut intakt erhalten. Er kann die Taktiken seiner Feinde durchaus verstehen und diese aufgrund der gesammelten Erfahrung anhand ihrer Erscheinung und ihrer Ausrüstung beurteilen. Dies ermöglicht es dem Eingemauerten, seine Angriffe gezielt auf bestimmte Gegner auszurichten. Wie die meisten Untoten, so versucht auch ein Eingemauerter, zuerst göttliche Zauberwirker und möglichst schnell zu töten. Der Eingemauerte weiß, dass es ihn eine große Menge Kraft kostet, wenn seine Manifestation beendet wird, und dass fokussierte positive Energie ihm besonders gefährlich werden kann. Daher wartet er oft im Verborgenen auf eine Gelegenheit derartige Zauberwirker mit einem Überraschungsangriff auszuschalten, bevor sie solche Fähigkeiten einsetzen können.

Am häufigsten erheben sich verstorbene Menschen als Eingemauerte, schlicht wegen der großen Anzahl und Verbreitung der Menschen. Nach den Menschen sind Zwerge und Halblinge die am häufigsten anzutreffenden Arten an Eingemauerten. Alte Zwergenrituale, wie etwa die von Droskar verlangten Riten während der Herrschaft Ordrik Talriks in den Fünfkönigsbergen, erforderte die regelmäßige Verstärkung von Festungen immer wieder neu erschaffene Eingemauerte. So starben Hunderte als Opfer dieser abartigen Zeremonien. Halblingsvarianten der Eingemauerten (nutze hierfür die Beispiel-Schablone für junge Kreaturen, *MHB* S. 295) kommen meist in Ruinen alter Reiche vor, bei deren Bau sie als Sklaven schufteten und starben.

FANTIONETTE

Auf den ersten Blick scheint es sich bei dieser Kreatur um ein Kind oder einen Halbling zu handeln, doch bei näherem Hinsehen erkennt man eine Haut, die eher zerbrochenem Porzellan ähnelt und nur gerade eben einen schwarzen, insektenähnlichen Körper bedeckt. Wo man Arme erwarten würde, hat es stattdessen spinnenartige Beine.

FANTIONETTE **HG 4**

EP 1.200

CB Kleiner Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

Aura Offenbarung (3 m, SG 15)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 13 (+4 GE, +1 Größe, +2 Natürlich)

TP 37 (5W10+10)

REF +8, **WIL** +6, **ZÄH** +3

Immunitäten Gift; **SR** 5/Gutes; **ZR** 15

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W4+1), 2 Klauen +7 (1W3+1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Zerreißen (2 Klauen, 1W4+1)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)

Beliebig oft — *Ausbluten* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Person bezaubern* (SG 14), *Tanzende Lichter*

3/Tag — *Dimensionstür*, *Dunkelheit*, *Waffe des Glaubens*

1/Tag — *Erschrecken* (SG 15), *Glitzerstaub* (SG 15)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 15, **CH** 16

GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 19

Talente Dranbleiben, Folgen[EXP], Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +11, Heimlichkeit +16, Klettern +9, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +9, Wissen (Lokales) +9

Sprachen Abyssisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Marionette

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Abyss oder Axis)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Truppe (3–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Offenbarung (ÜF) Eine Fantionette erscheint allen Kreaturen außerhalb ihrer Aura als erwachsener Halbling oder menschliches Kind (je nachdem, was sie gerade bevorzugt). Dies ist ein Illusionseffekt (Fehlgefühl), welcher nur durch *Wahrer Blick* oder ähnliche Magie umgangen werden kann. Eine Kreatur innerhalb der Aura einer Fantionette, welche mit der Fantionette interagieren oder sie beobachten möchte, kann einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um den Externaren als das zu erkennen, was er in Wirklichkeit ist. Gelingt der Kreatur dieser Willenswurf oder wird sie von der Fantionette angegriffen, so erkennt sie sofort die wahre Gestalt der Fantionette. Diese Erkenntnis hält selbst dann für 24 Stunden an, wenn die Kreatur sich außerhalb der Aura befindet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Marionette (ÜF) Einmal pro Tag als Augenblickliche Aktion kann eine Fantionette die Kontrolle über sich selbst einer höheren Macht (vermutlich Thamir Gixx) überlassen. Während dies andauert kann die Fantionette eine der folgenden besonderen Aktionen ausführen:

- Einen zusätzlichen Angriff als Teil einer Standard-Aktion ausführen.
- Sich bis zu ihrer Bewegungsrate bewegen; die Fantionette verliert während ihres nächsten Zuges ihre Bewegungsaktion.
- Einen einzelnen Würfelwurf wiederholen, nachdem er durchgeführt wurde, aber bevor das Ergebnis bestimmt wurde.

Eine Fantionette ist ein der Halbling Gottheit Thamir Gixx dienender Externar. Sie verkörpert die Verbindung des Halblingottes zu Meuchelmord und Gelegenheiten. Für Anhänger der Lautlosen Klinge ist sie sowohl als mächtige Meuchelmörderin als auch als beeindruckende Unterstützung für fähige Mörder nützlich. Wird die Fantionette auf der Materiellen Ebene sich selbst überlassen, so wird sie zu einer entsetzlichen Plage für Halblinge und Menschen. Sie schließt sich größeren Gruppen von Halblingen oder menschlichen Kindern an und wählt sich Erwachsene als Ziele aus, welche sie ganz nach Lust und Laune, oder einfach um eine sich bietende Gelegenheit zu nutzen, ermordet.

Eine Fantionette ist etwa 0,90 – 1,20 m groß und wiegt etwa 70 Pfund.

LEBENSWEISE

Im Gegensatz zu anderen Auren stellt die Aura einer Fantionette eine Schwäche dar - innerhalb ihrer Reichweite können Kreaturen die sie umgebende Illusion erkennen. Eine Fantionette kombiniert ihre täuschende Erscheinung mit der Fähigkeit mit Menschenansammlungen zu verschmelzen. Diese Fähigkeit nutzt sie oft, um als Teil einer Gruppe von erwachsenen Halblingen oder menschlichen Kindern zu erscheinen. Manchmal durchschaut ein Kind die Illusionen und rennt erschrocken davon, um seine Eltern zu warnen. Das Ergebnis ist fast immer dasselbe: die gewarnten Eltern blicken aus der Entfernung zu der getarnten Fantionette hinüber und halten die Erzählung des Kindes für Unfug, da sie von außerhalb der Aura nichts Ungewöhnliches erkennen können. Eine Fantionette gedeiht durch die Angst, die sie bei Kindern erzeugt, doch zeigt ihr Verhalten, dass sie es entweder vorzieht Kinder nicht zu verletzen, oder ihr dies sogar verboten ist.

Sobald eine Fantionette bereit ist zuzuschlagen, oder wenn ein unglücklicher Zeuge ihre Illusionen durchschaut, greift sie in einem Sturm von Klauen und wilden Bissen an. In ihrer wahren Gestalt hat sie ein Paar gefährliche Klauen aus schwarzem Chitin und gezacktem Porzellan. Das Maul der Fantionette ähnelt einer Reihe von Spinnenmandibeln, mit einer zweiten Schicht aus scharfkantigen Porzellansplittern. Fantionetten legen ein erstaunlich effektives Wissen über Anatomie an den Tag, wenn sie mit ihren Klauen ein Opfer auf grausamste Art und Weise innerhalb von Sekunden zerfetzen. Versucht eine Kreatur vor der Fantionette zu fliehen, so entdeckt sie bald deren erstaunliche Fähigkeit einem Opfer zu folgen. Manchmal scheint dies durch reinen Instinkt zu geschehen, manchmal indem die Fantionette ihre Marionettenfähigkeit einsetzt und sich von einer höheren Macht zu ihrem Ziel schleifen lässt.

Eine ganze Reihe an durch göttliche Macht verliehene Fertigkeiten stärken die Fantionette in ihren Rollen als Mörder und Täuscher. Diese göttlichen Geschenke manifestieren sich meist als eine Reihe zauberähnlicher

Fähigkeiten, welche die Fantionette nutzt, um ihre Opfer zu überwältigen, oder um genauerer Überprüfung in gesellschaftlichen Situationen standzuhalten. Es wird behauptet, dass die Hand von Thamir Gixx unsichtbar über jeder Fantionette in Diensten der Lautlosen Klinge schwebt. Fantionetten besitzen einen freien Willen, doch können sie diesen zeitweise aufgeben, um anderen Mächten zu erlauben, ihre bösartigen Klauen zu lenken. Diese Momente sind an plötzlichen, ruckartigen Bewegungen zu erkennen, wie etwa eine plötzlich nach oben zuckende Klaue, welche statt das Opfer zu verfehlen, es schließlich doch den Bauch aufreißt. Ab und zu bewegt sich die Fantionette auch mit seltsam verdrehten Bewegungen, welche dem Beobachter verraten, dass sie gerade von einem unsichtbaren Puppenspieler gelenkt wird.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

In erster Linie sind Fantionetten Diener von Thamir Gixx. Ob sie nun direkt von ihrem Gott gesandt werden oder von eifrigen Zauberkundigen mithilfe von Sprüchen wie *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* herbeigerufen werden, so wollen sie doch überall die chaotisch-mörderische Freude ihrer Schutzgottheit verbreiten. Wie auch ihr Gott, zeigen Fantionetten den Anhängern von Norgorber gegenüber Respekt. Es ist genau so wahrscheinlich eine Fantionette in Diensten eines Anhängers von Thamir Gixx anzutreffen, wie als Begleiter eines fanatischen Norgorbergläubigen. Unter den Rassen göttlicher Diener sind vielleicht keine so eindeutig ausgerichtet wie Fantionetten oder ihre Gegenstücke, die Karumzeki (siehe *Götter von Golarion*). Fantionetten lieben es Chaos zu verursachen, wenn sie schlussendlich ihre wahre Gestalt enthüllen, während Karumzeki es vorziehen vollständig im Verborgenen zu agieren. Die beiden Arten von Externaren ergänzen sich hervorragend, Karumzeki stellen Fantionetten in Diensten Norgorbers alchemistische Erzeugnisse und Gifte zur Verfügung, als Teil der Dienste Thamir Gixx für diese Gottheit.

Der Herr einer Fantionette wird früher oder später ihrer mörderischen Umtriebe überdrüssig werden und den Externaren entweder zerstören oder in die freie Wildbahn entlassen. Sich selbst überlassen helfen Fantionetten oft Dieben und Mördern, insbesondere entrechteten Halblingen. Diese Verbündeten der Fantionetten erarbeiten sich oft den Ruf für besonders grausame, lange Mordserien verantwortlich zu sein, da alle von den Externaren hinterlassenen Spuren zu ihnen führen. Auf diese Weise erschaffen die Lieblingsdiener von Thamir Gixx neue Anhänger für ihre Gottheit, einerseits indem sie neue talentierte Mörder in seine Dienste holen, andererseits indem sie Halblingsgemeinschaften an die Existenz der Lautlosen Klinge erinnern.

Wenn sie sich nicht gerade auf der Materiellen Ebene befinden, trifft man Fantionetten gleichermaßen im Abyss und in Axis an. Im Abyss versammeln sie sich um die mysteriöse Heimstatt ihrer Gottheit. Sie fungieren dort sowohl als Wächter, wie auch als Unterhalter, je nach Wunsch ihres wankelmütigen Herren. Im rechtschaffenen Reich von Axis gliedern sich Fantionetten in die Reihen der Anhänger Norgorbers ein, gleichermaßen als Meuchelmörder, Unterhalter, oder Boten des aufgefahrenen Gottes in seinem verborgenen Reich. Werden Fantionetten auf einer dieser Ebenen ganz sich selbst überlassen, formen sie abscheuliche Gruppen. Diese durchstreifen die Ebenen auf der Suche nach Neuankömmlingen oder anderer einfacher Beute. Am Anfang geben sie sich bei solchen Begegnungen stets als verirrte Kinder oder Halblinge aus. Im Abyss kann diese Täuschung selbst hungrige Dämonen überraschen, die sich einem Buffet unschuldiger Humanoider gegenüber wähnen, nur um kurz darauf von den Klauen ihrer scheinbar hilflosen Mahlzeit zerfetzt zu werden. In Axis verhalten sich Fantionetten weit vorsichtiger. Sie fliehen nach einem Massaker stets an einen weit entfernten Ort der Ebene, um den Häschern der Axiomiten zu entgehen.

GALLUVIX

Diese ungewöhnlich aussehende Kreatur hat den Körper und die Federn eines Hahns und den Kopf eines Fuchses.

GALLUVIX **HG 2**

EP 600

N Sehr kleine Magische Bestie

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 16 (3W10)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +3

Schwächen Langsamer Flug

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 6 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +3 (1W6–2)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +4)

Beliebig oft — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 11), *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 11)

3/Tag — *Schreien*[ABR VI] (SG 13), *Tiere beruhigen* (SG 12), *Verschwommene Bewegung*[ABR VI]

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 14, **KO** 11, **IN** 15, **WE** 10, **CH** 12

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 11

Talente Täuscher, Verstohlenheit

Fertigkeiten Bluffen +6, Entfesselungskunst +4, Fliegen +2, Heimlichkeit +18, Verkleiden +6, Wahrnehmung +5

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Huhn oder Fuchs; *Bestiengestalt II*), Unwahrscheinliche Gestalt, Zauber-Ei

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Langsamer Flug (AF) Ein Galluvix fliegt in kurzen Schüben und kann nicht schweben. Fliegt er, so muss er seine Bewegungsaktion beenden, indem er landet oder sich auf einer festen Oberfläche niederlässt.

Unwahrscheinliche Gestalt (AF) Galluvize werden sowohl als Hühner, wie auch als Füchse behandelt, wenn es darum geht die Wirkung von Effekten zu bestimmen, die eine bestimmte Art betreffen. Außerdem erhalten sie einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, beim Verfolgen von Spuren mittels Geruchssinn.

Zauber-Ei (ÜF) Einmal pro Woche kann ein Galluvix sich mit einer Vollen Aktion in die Erste Welt bewegen, um nach einem magischen Holzei zu suchen, welches einen der folgenden Zauber enthält (die Auswahl ist dem Galluvix überlassen): *Gift verzögern*, *Lähmung aufheben*, *Leichte Wunden Heilen* oder *Teilweise Genesung*. Nach einer Stunde erscheint der Galluvix wieder an der Stelle, von der er verschwunden ist (oder dem nächsten freien Feld), und hält das *Zauber-Ei* in seinem Maul. Das Ei wirkt wie ein Trank des ausgewählten Zaubers, nur wird es zerbrochen statt eingenommen, und wirkt nur für den Galluvix selbst oder eine einzelne Kreatur seiner Wahl. Ein Galluvix kann nur ein *Zauber-Ei* auf einmal in seinem Besitz haben. Sollte das Ei innerhalb einer Woche nicht genutzt werden, so geht der Zauber verloren und das Ei verdirbt zu übelriechender Asche. Der Galluvix kann diese Fähigkeit nicht benutzen, wenn er sich in einer Zone befindet, in der extradimensionales Reisen blockiert ist (wie etwa durch *Dimensionsschloss*). Während der Galluvix sich in der Ersten Welt befindet kann er nicht kontaktiert oder beobachtet werden, außer mächtige Magie wie *Wunsch* oder *Wunder* kommt zum Einsatz.

Ein Galluvix ist eine schelmische Kreatur, die aussieht wie eine Kreuzung zwischen einem Fuchs und einem prächtigen Hahn. Galluvize sind schlau, verstohlen und ein wenig faul, und so ziehen sie es lieber vor, sich in einen Hühnerstall einzuschleichen und dort vollzufressen, statt auf die Jagd zu gehen. Wird ein Galluvix gestellt, so verteidigt er sich mit einem schrillen, magischen Bellen und flieht. Wenn sie sich nicht gerade auf der Suche nach Futter befinden, sind Galluvize jedoch gesellige Kreaturen, welche sich sogar Humanoiden anschließen, besonders, wenn diese sie mit Aufmerksamkeit und Leckereien verwöhnen. Diesen Individuen schenkt er zum Dank oft eines seiner magischen Eier.

Für gewöhnlich ist ein Galluvix etwa 0,60 m groß und wiegt etwa 10 Pfund. Ihre Fell und Federfarben sind äußerst abwechslungsreich und Männchen besitzen besonders auffällige Schwanzfedern.

LEBENSWEISE

Galluvize sind durch die Werkeleien eines besonders boshaften Feenwesens entstanden, welches die frühen Bemühungen der Menschen, Tiere zu domestizieren, als komisch und tölpelhaft empfand. Zusätzlich waren diese Geschöpfe der Ersten Welt über die Idee Vögel in Ställen einzusperren empört und so beschlossen sie, den frühen Menschen eine Lektion zu erteilen – oder sich zumindest einen Spaß mit ihnen zu erlauben. Die Feentrickster erschufen Galluvize, eine magische Kreuzung aus Huhn und Fuchs. Diese Kreaturen hatten, einmal in die Freiheit entlassen, ein einfaches Spiel mit den Nutztieren der Menschen. Sie konnten sich unentdeckt unter eine Schar Hühner mischen, nur um sie anschließend ohne Schwierigkeiten aufzufressen. Die Trickster der Ersten Welt empfanden ihr Experiment als vollen Erfolg. Obwohl ihre Erschaffer schnell das Interesse an den verfressenen Galluvizen verloren, verbreiteten diese sich doch überall dort, wo Farmer ihre Hühner unbeobachtet lassen.

Galluvize sind Raubtiere, die ihre Fähigkeit nutzen, als gewöhnliche Vögel zu erscheinen, um sich an ihre Beute zu schleichen. Ihre angeborene Verstohlenheit und ihre magischen Fähigkeiten ermöglichen es den Galluvizen, sich vorbei an Wachhunden auf Bauernhöfen einzuschleichen. Selber sind sie eher feige und leicht zu erschrecken. Sie ziehen es vor, vor einer Gefahr zu fliehen, als sich dem Kampf zu stellen. Wird ein Galluvix erschrocken oder in die Enge getrieben, so setzt er sich mit einem Bellen, verstärkt von magischem Schall, zur Wehr, welches die meisten Verfolger abschreckt.

Die ungewöhnlichste Fähigkeit des Galluvix ist zweifelsohne seine Fähigkeit, ein magisches Ei aus der Ersten Welt zu beschaffen. Die Gelehrten sind sich uneinig darüber, ob es sich bei dieser Fähigkeit um einen

glücklichen Zufall handelt, oder ob sie dem Galluvix von seinen Erschaffern absichtlich mitgegeben wurde, um ihm bei seinem Kampf gegen die ihnen unlieben Ausprägungen der menschlichen Zivilisation zu helfen. Galluvize schweigen sich auch darüber aus, ob sie diese Eier aus eigenen verborgenen Vorräten herbeischaffen oder sie einem der Halbgötter der Ersten Welt stehlen.

Wird sein Leben nicht durch Krankheit oder Verletzung vorzeitig beendet, so kann ein Galluvix so alt wie ein Mensch werden. Von manchen Galluvizen wird sogar behauptet, dass sie nahezu 150 Jahre gelebt hätten, ob nun durch Magie oder aufgrund natürlicher Veranlagung. Selbst wenn im Alter ihr Fuchsfell ergraut und ihre Federn ihren Glanz verlieren, so behalten Galluvize doch ausgezeichnete, detaillierte Erinnerungen an die Geschehnisse ihres Lebens. In einer Gegend voller Intrigen und Aufregung kann sich ein Galluvix als ausgezeichnete Informationsquelle für Abenteurer erweisen, sollten sie die Intelligenz der Kreatur zu schätzen wissen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Galluvize leben meist an den Rändern ländlicher Gemeinschaften. Sie bevorzugen lichte Wälder mit guten Jagdmöglichkeiten. Sie sind jedoch sehr anpassungsfähig und können sich an die meisten Lebensumstände fast aller Kontinente gewöhnen, sei es an die städtische Umgebung oder an die Wildnis. Ihre Fähigkeit als Füchse oder Hühner zu erscheinen, ermöglicht es ihnen, unauffällig an einer Vielzahl verschiedener Orte zu leben.

In der Region der Inneren See findet man sie am häufigsten nahe dem Verdurawald in Andoran und Taldor, rings um den Tapurwald in Qadira oder verstreut überall in Sargava und Varisia. Bauern oder Waldbewohner in diesen Gegenden sehen sie meist nur als Ärgernisse an, tolerieren sie aber zähneknirschend. In raueren Gegenden, wie etwa Irrisen oder Nirmathas, werden Galluvize als Bedrohung der Lebensgrundlage der Bauern betrachtet und genauso gehasst, wie boshafte Feenwesen.

Abgesehen von ihrer tückischen Jagd in Hühnerställen, sind Galluvize gesellige, treue Kreaturen. Pärchen bleiben oft ein Leben lang zusammen. Sie graben sich dann einen Bau, den sie zusammen bewohnen. Einmal im Jahr legt ein weiblicher Galluvix drei bis sechs Eier. Beide Eltern bebrüten diese Eier und kümmern sich um die Jungen, sobald sie schlüpfen. Die Welpen bleiben ein Jahr lang bei ihren Eltern und ihre Neugierde ist verantwortlich für die Münzen und glänzenden Dinge, die man gelegentlich um einen Galluvixbau herum findet.

Menschen, denen es gelingt das Vertrauen der von Natur aus scheuen Galluvize zu gewinnen, stellen fest, dass sie sich gerne unterhalten und tratschen. Oft entsteht aus solchen Unterhaltungen wahre Freundschaft, und es sind diese besonderen Freunde der Galluvize, die am häufigsten ein *Zauber-Ei* erhalten, besonders wenn sie gerade schlimmes durchstehen.

Galluvize sind zu intelligent, um wirklich gezähmt oder abgerichtet zu werden. Dennoch haben es einige ausprobiert. Ein Galluvix Züchter kann nur dann erfolgreich sein, wenn er die Galluvize umschmeichelt und ihnen regelmäßig extravagante Festmähler anbietet oder magischen Zwang einsetzt. Die genauen Methoden werden von den Züchtern als wertvolle Handwerksgeheimnisse streng geheim gehalten und misstrauisch gehütet.

Galluvize verstehen sich mit den meisten Feenwesen, und besonders mit verspielten Pixies, geselligen Grigs oder Schwellenfeen in ihrem Territorium. Heinzelmännchen finden sie zu steif, und zu übertrieben auf den Schutz der von ihnen bewohnten Bauernhöfe – und deren Hühnerställe – versessen. Galluvize hassen Gnolle, Goblins und Gremlins aufgrund ihrer zerstörerischen Tendenzen, schließlich hungern nicht nur die Menschen, wenn die Bauernhöfe geschädigt werden. Besonders sind ihnen jedoch Pugwampis zuwider, diese beleidigen sie in fließendem Finsterländisch.

Ein Zauberkundiger kann mit der 7. Stufe einen Galluvix als Vertrauten erhalten, wenn er das Talent Verbesserter Vertrauter wählt. Die magische Verbindung erlaubt es dem Zauberkundigen, den Galluvix anzuweisen, seine Fähigkeit *Zauber-Ei* einzusetzen. Wendet ein Galluvixvertrauter diese Fähigkeit an, so kann er auf ein freies Feld neben seinem Meister zurückkehren, statt an den Ort, von welchem er in die Erste Welt aufgebrochen ist.

GISCHVIT

Aus diesem Buch lugen insektenartige Beine hervor, die Kanten des Bandes sind mit scharfen Zähnen besetzt und ein Lesezeichenbändchen schlängelt sich bedrohlich zwischen seinen offenen Seiten.

GISCHVIT **HG 1/2**

EP 200

RN Sehr kleiner Externar (Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W10–1)

REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** –1

Schwäche Empfindlichkeit gegen *Austilgen*

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +1 (1W4–2), Lesebändchen +3 Berührung (Ergreifen)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m (3 m mit Lesebändchen)

Besondere Angriffe Lesebändchen, Überwältigen

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 15, **KO** 9, **IN** 11, **WE** 10, **CH** 14

GAB +1; **KMB** +1 (Ringkampf +3, wenn der Ringkampf mittels Lesebändchen aufrechterhalten wird +11); **KMV** 9 (11 gegen Ringkampf, 17 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf[B]

Fertigkeiten Klettern +10, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4, Wissen (Arkanes) +4, Wissen (Die Ebenen) +4, Wissen (Geschichte) +4

Sprachen Wahre Sprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Niederschrift

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Axis)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Index (3-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Austilgen (ÜF) Ein Gischvit erleidet durch einen *Austilgen* Spruch 2W4 Punkte Schaden, zusätzlich besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass auf den Seiten in seinem Inneren jegliche Schrift ausgelöscht wird (kein Rettungswurf). Wird ein Gischvit auf diese Weise unter 0 Trefferpunkte reduziert, so stirbt es und wird zu einem leeren Buch.

Lesebändchen (AF) Die Zunge eines Gischvit ist ein Primärangriff mit 3 m Reichweite. Ein Gischvit fügt seinen Geschicklichkeitsmodifikator als Bonus den Angriffswürfen mit seinem Lesebändchen hinzu. Das Lesebändchen verursacht keinen Schaden, aber kann dazu benutzt werden, um das Ziel zu ergreifen. Ein Gischvit hat einen Volksbonus von +8 um einen Ringkampf mittels seines Lesebändchens aufrecht zu erhalten. Wird das Lesebändchen auf diese Weise benutzt, so erhält der Gischvit nicht den Zustand Ringend.

Niederschrift (ÜF) Ein Gischvit findet Vergnügen daran, als Fundgrube für Informationen zu dienen. Es kann augenblicklich Informationen, welche ihm diktiert werden oder die es mithört, niederschreiben. Alternativ kann das Gischvit mit einem willigen Ziel eine Stunde verbringen und dessen Erinnerungen und Erfahrungen aufnehmen. Dieser Prozess ist weder für das Gischvit noch für dessen Ziel gefährlich.

Informationen, die auf diese Weise gesammelt wurden, erscheinen als gefüllte Seiten im buchartigen Körper des Gischvit. Sie bleiben bis zu 24 Stunden nach dem Ableben des Gischvit erhalten, es sei denn das Gischvit wurde durch einen *Austilgen*-Zauber getötet (siehe unten). Eine andere Kreatur kann die Seiten eines toten oder willigen Gischvit studieren. Der Text im inneren eines Gischvit ist für jede des Lesens mächtige Kreatur mit Kenntnis wenigstens einer geschriebenen Sprache verständlich. Die in einem Gischvit enthaltenen Informationen eine Stunde lang zu erforschen verleiht dem Leser für die nächsten 24 Stunden einen Verständnisbonus von +4 auf einen einzelnen Wissenswurf. Zusätzlich kann der Leser einen Wissenswurf ungeübt ablegen.

Überwältigen (ÜF) Ein Gischvit kann die auf seinen Seiten enthaltenen Informationen mittels seines greifenden Lesebändchens auf ein einzelnes Ziel übertragen. Hat ein Gischvit einen Feind erfolgreich in den Ringkampf verwickelt, so kann er die Informationen direkt in dessen Bewusstsein zwingen. Das Ziel wird durch den schieren Ansturm von Fakten und aufgezeichneten Informationen überwältigt. Die in den Ringkampf verwickelte Kreatur kann einen Willenswurf mit SG 12 ablegen, misslingt dieser, so erhält die Kreatur für 1W4 Runden den Zustand Wankend. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Manchmal werden Gischvits von Gelehrten, welche mit den Äußeren Ebenen vertraut sind, als „Geheimnisfresser“ bezeichnet. Gischvits sind von Natur aus in der rechtschaffenen Ebene von Axis heimisch. Sie werden oft mit Axiomiten und Skriveniten assoziiert und erfüllen eine ganz mondäne Rolle als Hüter erstaunlichen Wissens in ihren buchartigen Körpern. Schreibt ein Gischvit die Erinnerungen eines lebenden Wesens nieder, so erhält es das gewonnene Wissen in Form geschriebener Worte auf den Seiten seines Körpers. Aufgrund dieser außergewöhnlichen Eigenschaft, werden Gischvits auch von Informationshändlern und Zauberkundigen der Materiellen Ebene hoch geschätzt.

Ein Gischvit misst zwischen 0,30 m und 0,60 m und wiegt meist nicht mehr als 8 Pfund.

LEBENSWEISE

Der Buchkörper eines Gischvit lässt auf den ersten Blick seine Nützlichkeit als Fundgrube für Wissen und Informationen erkennen. Seit Anbeginn der geordneten Existenz von Axis krabbeln Gischvits durch seine scheinbar endlosen Straßen und zahlreichen verwinkelten Archive. Manche Gelehrten glauben, dass die ersten Gischvits sich aus der Essenz von Axis manifestierten, um Axiomiten und Skriveniten als Begleiter zu dienen. Axiomiten ignorieren die kleinen nervigen Kreaturen meist gänzlich, während Skriveniten sich mehr mit den buchartigen Externaren beschäftigen und sie manchmal sogar wie Haustiere und nicht wie Plagen behandeln.

Die Anatomie der Externare ist äußerst bemerkenswert. Ein Gischvit besitzt rasiermesserscharfe Zähne, welche aus den Kanten seiner Buchdeckel hervorragen, allerdings fehlt ihm die Kraft, sie effektiv einzusetzen. Diese Zähne sind nur sichtbar, wenn der Externar sein Maul öffnet. Zu-

sätzlich ragen aus dem Körper des Gischvit spinnenartige Beine hervor, die es nach Belieben einziehen kann, um sie wie Verzierungen des Buchrückens erscheinen zu lassen. Die Zunge des Wesens ist ein zwischen seinen Seiten hervorschnellendes, seidenes Lesebändchen.

Ein Gischvit absorbiert Wissen aus seiner Umgebung und von Individuen, die ihre Erinnerungen und Erfahrungen auf den Seiten der Kreatur bewahren möchten. Sobald ein Gischvit genügend Informationen aufgesogen hat, huscht es davon, um das gespeicherte Wissen zu verdauen. Dies äußert sich dergestalt, dass sich über mehrere Stunden hinweg seine inneren Seiten mit den erhaltenen Informationen füllen.

Dank ihrer Fähigkeit Wahre Sprache verstehen Gischvits alle gesprochenen Sprachen, doch können sie mangels Stimmbändern nicht sprechen. Nur Wesen, welche sich auf telepathische Weise verständigen können, können sich mit einem Gischvit unterhalten. Selbst dann werden solche Gespräche meist von dem alles beherrschenden Wunsch des Gischvit, neue Informationen zu sammeln oder sie in einer Art Winterschlaf zu betrachten und zu verdauen, dominiert. Zwar besitzen Gischvits erstaunliche Kenntnisse in verschiedensten Bereichen (sogar bevor sie zusätzliche Informationen von anderen Kreaturen absorbieren), doch zeigen sie wenig Interesse daran, dieses Wissen mittels Unterhaltungen mitzuteilen. Verhandlungen mit Gischvits sind unglaublich schwierig, da sie zwar selten Gelegenheit haben sich zu unterhalten, aber auch jegliche Konversation als unwillkommene Ablenkung von ihrer wahren Passion - dem Sammeln und Niederschreiben von Informationen – empfinden. Da sie direkt auf die Erinnerungen einer Kreatur zugreifen können, durchbrechen Gischvits Hindernisse wie falsche oder durch Vorurteile gefärbte Erinnerungen ohne Schwierigkeiten. Dies macht die Gischvits zu interessanten Quellen von Informationen für Gerichtsverhandlungen oder andere Umstände, bei denen die Wahrheit wichtiger ist als eine möglicherweise mangelhafte Zeugenaussage.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Die meisten Bewohner von Axis sind so mächtig, dass sie Gischvits kaum mehr Beachtung schenken, als ein Bewohner der Materiellen Eben für gemeines Ungeziefer übrig hat. Trotz dieses niedrigen Status benutzen verschiedenste Fraktionen Gischvits als Verhandlungswerkzeuge oder unwissentliche Spione. Die kleinen Externare erledigen solche Aufgaben hervorragend, da sie in der Lage sind Informationen direkt von Verhandlungspartnern oder Wachtposten zu extrahieren und vollkommen akkurat auf ihren Seiten niederzuschreiben. Mächtige Wesen, denen bessere Mittel zur Informationsbeschaffung zur Verfügung stehen, behandeln Gischvits als kaum mehr als Ungeziefer dieser Ebene. In den zahlreichen Restaurants in Axis kommt es nicht selten vor, dass man ein Gischvit erblickt, welches die dortige Kundschaft nervt, in der Hoffnung, dass jemand etwas Zeit mit ihm verbringt und seinen Hunger nach Wissen stillt. Genau so oft geschieht es, dass ein Besucher eines der zahlreichen Archive von einer aus einem Buch hervorschnellenden Lesezeichenzunge überrascht wird, weil er versehentlich ein in einem Bücherregal ruhendes Gischvit hochgehoben hat.

Sowohl auf Axis als auch auf der Materiellen Ebene verfällt ein mit Informationen vollgefressenes Gischvit zuerst in zunehmende Lethargie, und dann in eine Phase tiefen Winterschlafes. Diese Gischvits verkriechen sich oft in großen Archiven oder Bibliotheken, um dort zwischen hunderten gewöhnlicher Bücher ein Versteck und ihre Ruhe zu finden. Sie können so Jahrhunderte lang ruhen, zufrieden in die Verdauung ihres gesammelten Wissens vertieft. Nach ein paar hundert Jahren gibt ein Gischvit freiwillig seine gesammelten Informationen auf, nur um sofort damit zu beginnen den Kreislauf der Wissensbeschaffung und des Verdauens zu wiederholen. Leider geschieht es oft, dass ein aus dem Winterschlaf erwachendes Gischvit die Bibliothek oder das Archiv, welches es sich zur Ruhestätte auserkoren hat, mittlerweile verlassen und ohne Möglichkeit zum Entkommen vorfindet. Unter diesen unglücklichen Umständen stürzt sich das informationshungrige Gischvit auf die nächstbeste Kreatur, welche sein Heim betritt.

GOLDKIESELSCHLANGE

Die Schuppen auf dem Rücken dieser 2,10 m langen Wasserschlange scheinen aus Flusskieseln zu bestehen, einige davon glitzern golden.

GOLDKIESELSCHLANGE **HG 5**

EP 1.600

N Große Magische Bestie (Aquatisch)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, –1 Größe, +6 Natürlich)

TP 51 (6W10+18)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +8

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +10 (1W8+5 plus Ergreifen und Gift), Schwanzschlag +5 (1W8+2)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kaltes Wasser

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 16, **KO** 17, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 14

GAB +6; **KMB** +12 (Ringkampf +16); **KMV** 25 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative, Verstohlenheit

Fertigkeiten Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +9, Schwimmen +18, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder kalte Flüsse

Organisation Einzelgänger oder Nest (3–5)

Schätze Gelegentlich (10W10 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (ÜF) Die alchemistischen Experimente, welche diese Kreatur erschaffen haben, hatten eine unbeabsichtigte Nebenwirkung: Die Giftzähne der Goldkieselschlange enthalten ein gefährliches Gift, welches das Blut ihrer Opfer zu Wasser verwandelt. Dieses Gift ist für jede Kreatur mit Blut oder ähnlicher Flüssigkeit im Körper gefährlich, die vom Bissangriff der Goldkieselschlange getroffen wird.

Goldkieselgift: Biss — Verletzung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 16; *Inkubationszeit* 1W4 Stunden; *Frequenz* 1/Tag für 8 Tage; *Effekt* 1W3 KO Schaden, misslingt der Kreatur ein Rettungswurf, so verdoppelt sich jeglicher Blutungsschaden, den sie in den folgenden 24 Stunden erleidet. *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Kaltes Wasser (ÜF) Als Freie Aktion kann eine Goldkieselschlange, nachdem sie erfolgreich eine untergetauchte Kreatur in den Ringkampf verwickelt hat, die Wassertemperatur innerhalb einer Kugel von 27 m Durchmesser um sich herum für 1 Minute um mehrere Grad absenken. Während dieser Effekt andauert erhöht sich für alle Kreaturen in seinem Wirkungsbereich der SG des Zähigkeitswurfes zum Luftanhalten um 2.

Goldkieselschlangen sind Wasserschlangen mit steinharten Schuppen. Sie sind dank der Experimente eines taldanischen Alchemisten aus längst vergessenen Zeiten entstanden. Dieser versuchte eine fruchtbare Kreatur zu erschaffen, deren Körper sich nach ihrem Tod zu Gold verwandelt und ihm ohne große Mühe endlosen Reichtum bescheren würde. Er fand eine Wasserschlange, welche im flachen Wasser dutzende Junge ausbrütete und auf erste Tests sehr vielversprechend ansprach. Die Schuppen der ursprünglichen Schlange enthielten Spuren verschiedener Metalle und dienten der Kreatur in der Wildnis als Tarnung. Der Alchemist kombinierte Magie und selektive Zuchtmethoden, um die Schuppen der Schlange auf natürliche Weise Goldklümpchen produzieren zu lassen.

Zuerst schienen die Experimente sich vielversprechend zu entwickeln. Die ersten Generationen zeigten Spuren von Gold in ihren Schuppen und wenn sie sich mit fortschreitendem Alter häuteten, enthielten die abgeworfenen Häute genug Gold, damit die Experimente des Alchemisten seine Mühen auszahlten. Die Schlangen wurden jedoch immer größer und größer, und bald wurden ihnen die Zuchtbecken des Alchemisten zu klein. Zudem wurde die Goldmenge in ihren Schuppen nicht größer, sondern schien im Gegenteil sogar abzunehmen, bis schließlich nur noch kleine, glitzernde Flöckchen übrigblieben.

Frustriert füllte der Alchemist seine Zuchtbecken mit mutationsfördernden alchemistischen Reagenzien und tötete mitleidlos alle Schlangen, welche kein neues Goldwachstum produzierten. Dies führte letztlich nicht zu einer vermehrten Goldproduktion, sondern ließ die Schlangen ein gefährliches Gift entwickeln, welches das Blut ihrer Opfer langsam in Wasser verwandelt. Als der übereifrige Alchemist das nächste Mal die Ergebnisse seiner Zucht überprüfen wollte, schlugen die Goldkieselschlangen zu: sie töteten den Alchemisten und entkamen in einen nahegelegenen Bach. Mittlerweile kann man Goldkieselschlangen überall in der Region der Inneren See antreffen.

Eine voll ausgewachsene Goldkieselschlange ist etwa 3,60 m lang und wiegt 250 Pfund.

LEBENSWEISE

Goldkieselschlangen sind für gewöhnlich Einzelgänger, außer wenn sie sich zweimal im Jahr treffen und wie wild vermehren – diese außergewöhnliche Vermehrung war auch der Grund, aus dem der Alchemist ursprünglich diese Schlangenart für seine Versuche auswählte. Die Schlangen lauern oft in Flüssen und Bächen. Ihre Schuppen dienen als ausgezeichnete Tarnung und lassen sie als Teil der glatten Steine am Grund des Gewässers erscheinen, während sie auf unglückselige Wanderer warten, welche vom goldenen Glanz ihrer Schuppen angelockt werden. Die Goldkieselschlange schlägt ihre Zähne in die Beute, sobald sie nahe genug heran kommt, und versucht sie unter Wasser zu ziehen. Zusätzlich haben die meisten Goldkieselschlangen die instinktive Veranlagung, das Wasser um sich herum unnatürlich kalt werden zu lassen, was es ihren überraschten Opfern deutlich erschwert, die Luft unter Wasser anzuhalten. Die schwächere Beute erliegt oft diesem ersten Angriff, ertrinkt und sinkt als spätere Mahlzeit für die Goldkieselschlange auf den Boden des Gewässers. Doch selbst, wenn ein Opfer der Goldkieselschlange entkommt, so ist es noch lange nicht in Sicherheit. Sein Blut beginnt Stunden nach dem eigentlichen Angriff sich in eisiges Wasser zu verwandeln und die daraus resultierenden Symptome variieren stark. Sie ähneln jedoch oft den Anzeichen von Erfrierungen oder Blutarmut: Sauerstoff und lebenswichtige Nährstoffe ge-

langen immer weniger dorthin, wo sie benötigt werden, und die Körpertemperatur beginnt von innen heraus stark abzufallen. Wird diese Vergiftung nicht behandelt, so gelangt das eiskalte Wasser schließlich in die Lunge des Opfers, und lässt es ertrinken.

Während der Fortpflanzungszeit sind Goldkieselschlangen noch gefährlicher als normalerweise. Sie versammeln sich in flachen Tümpeln und Seen und verwandeln das Wasser in glitzernden Schaum, dann legen sie dutzende von befruchteten Eiern in den kühlen Schlamm am Grunde der Gewässer, ehe sie zu ihren heimatlichen Flüssen zurückkehren. Wenn die Jungen aus den Eiern schlüpfen, schlängeln sich hunderte winziger Goldkieselschlangen in alle Richtungen davon, um das eigene Territorium zu finden. Die Goldkieseljungen haben noch wenig Kontrolle über ihre Fähigkeiten und es kommt nicht selten vor, dass sie das Gewässer ihrer Geburt blitzschnell gefrieren lassen. Die überlebenden Jungtiere finden ihren Weg in Bäche, Brunnen oder sogar Bewässerungssysteme, wo sie gelegentlich überraschte Opfer anfallen. Doch trotz der geringen Größe der kleinen Goldkieselschlangen ist ihr Angriff nicht minder gefährlich: ihre Opfer verenden unweigerlich nach Luft schnappend und mit eisiger blauer Haut auf trockenem Land ertrinkend auf dem Boden, während ihre Angehörigen nur hilflos zusehen können.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Obwohl sie einzelgängerische Lauerjäger sind, sind Goldkieselschlange doch Teil eines Ökosystems. Zahlreiche Kreaturen haben sich an die Gegenwart der Schlangen angepasst und die Schlangen haben ihrerseits gelernt, die Kreaturen, die ihren Lebensraum teilen, für ihre Zwecke zu nutzen.

Im mineralhaltigen Wasser in gewissen Höhlen oder im Abwasser von Mienen nisten die Schlangen oft absichtlich flussaufwärts von einem Basidirond, einer Pflanzenkreatur, die Halluzinationen verursacht, welche die glitzernden Schuppen der Schlange für potentielle Opfer noch anziehender erscheinen lassen. War die Schlange bei der Jagd erfolgreich, so fließt das Blut ihrer Opfer zu den Wurzeln des Basidirond und nährt ihn. Enthält dieses Blut noch Spuren des Goldkieselgiftes, so kann dies zu einem raschen Ende für den Basidirond führen.

Eine weitere Kreatur, welche von der Nähe zu einer Goldkieselschlange profitiert, ist die Riesenlibelle. Diese fleischfressenden Insekten legen ihre Eier im flachen Wasser nahe einer lauernden Goldkieselschlange. Wenn die Larven schlüpfen, umschwärmen sie instinktiv die Schlange, können ihre dicken Schuppen jedoch nicht durchdringen. Erlegt die Schlange jedoch ein Opfer, so fressen die Riesenlibellenlarven oft einen Großteil von ihm, noch bevor das Gift der Goldkieselschlange seine volle Wirkung entfaltet hat. Die Schlangen sind in dieser Lage oft zu agressiverem Jagdverhalten gezwungen, da die Larven einen großen Teil ihrer Beute verschlingen. Diese Schlangen entwickeln oft besonders attraktiv glänzende bunte Schuppen um besser Beute anzulocken.

JUWELSCHLANGEN

Einer der Nebeneffekte des raschen Fortpflanzungszyklus der Goldkieselschlangen ist ihre Fähigkeit sich äußerst schnell an ihre Umgebung anzupassen. Die ursprünglich durch alchemistische Experimente in Gang gesetzten Mutationen der mineralhaltigen Schuppen dieser Schlangen haben sie im Laufe der Zeit langsam weiter mutieren lassen. Einige Populationen haben mittlerweile Schuppen, die nicht mehr golddurchwirkt glänzen, sondern verschieden schimmernden Edelsteinen gleichen. Manche Zwerge versuchen die Anpassungsfähigkeit der Schlangen trotz ihres gefährlichen Giftes zu nutzen. Sie sammeln junge Goldkieselschlangen und schütten sie in Gesteinsrisse in Höhlen, welche zu eng oder zu schwer zu erreichen sind, um dort auf herkömmliche Art eine Miene zu etablieren, in denen sie jedoch Adern wertvoller Edelsteine vermuten. Die überlebenden Goldkieselschlangen suchen sich wenn sie größer werden als vollentwickelte Juwelschlangen ihren Weg zurück in weitläufigere Höhlensysteme. Dabei ist es gleichermaßen wahrscheinlich, dass sie ihre zwergischen Hüter angreifen, oder dass sie ihnen eine ertragreiche Edelsteinernte bescheren.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnenüberblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Kaisertochter
Kapitel 3 Kaiserzwielicht
NSC
Boten des Wandels
Relikte des Alten Taldor
Regionalbeschreibungen
Bestiarium

GRASFEE

Diese Gestalt hat die Größe eines Kindes und besteht aus lose verwobenen Grashalmen. Sie hat vier Arme mit langen klingenähnlichen Fingern und Blättern, die ihren Kopf wie eine Krone umgeben.

GRASFEE **HG 6**

EP 2.400

CN Kleines Feenwesen

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Pflanzensicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)

TP 65 (10W6+30)

REF +11, **WIL** +8, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Pflanzenartig

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Klauen +11 (1W6+1 plus Blutung)

Besondere Angriffe Blutung (1W6)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 15, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 17

GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Kampfreflexe, Verstohlenheit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +17, Entfesselungskunst +21, Heimlichkeit +25, Klettern +14, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +14

Besondere Eigenschaften Dickicht durchqueren

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Büschel (3–10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dickicht durchqueren (AF) Grasfeen können sich durch jede Art von Dickicht (wie etwa Dornengestrüpp, Unterholz, wucherndes Unkraut und ähnliche Geländearten) mit normaler Bewegungsrate fortbewegen ohne Schaden zu nehmen oder anderweitig aufgehalten zu werden. Unterholz welches auf magische Weise manipuliert wurde, um die Fortbewegung zu beeinträchtigen, behindert Grasfeen wie gewöhnlich.

Pflanzenartig (AF) Grasfeen besitzen einige der Immunitäten, die bei Pflanzen häufig vorkommen, einschließlich Immunitäten gegen Betäubung, Gift, Lähmung, Schlafeffekte und Verwandlung.

Grasfeen sind verstohlene, neugierige Feenwesen, welche wildes Grasland bewohnen. Sie ähneln einer einfachen vierarmigen Puppe aus langen Grashalmen und ihre Körper enthalten weder Fleisch noch Muskeln, nur trockenes, zähes Gras. Trotz ihres faserigen Äußeren bestehen Grasfeen genau so aus Magie wie aus Vegetation. Sie sind Feenwesen und keine Pflanzen.

Jeder der vier Arme endet in einer Hand mit Grashalmen, die wie Klauen daraus hervor wachsen. Diese Klauen sind übernatürlich scharf und können Fleisch mit Leichtigkeit zerschneiden, obwohl Grasfeen Heimlichkeit und Täuschung gegenüber direktem Kampf vorziehen. Ihre hervorragenden Reflexe erlauben es ihnen, Gefahren mit großem Geschick auszuweichen, und schneller als ein Beobachter blinzeln kann, ein Versteck zu erreichen. Grasfeen sind launisch und lieben es größeren Kreaturen Streiche zu spielen, diese können harmlos und verspielt oder ausgesprochen gemein sein.

Eine typische Grasfee ist etwa 0,90 m groß und wiegt 30 Pfund.

LEBENSWEISE

Grasfeen wandern frei zwischen den Ebenen, die sie Heimat nennen. Dabei bleiben sie außer Sichtweite größerer Kreaturen und erkunden die Gegend, wie sie gerade lustig sind. Grasfeen schätzen ihre Freiheit und Mobilität mehr als alles andere und hassen es, wenn ihre Streifzüge durch irgendwelche Hindernisse eingeschränkt oder ihr Territorium beschnitten wird.

Sie wachsen aus kleinen Saatkörnern heran, die von einer erwachsenen Grasfee produziert wurden. Die jungen Grasfeen werden sorgfältig in Gegenden mit viel Sonne und Wind gepflanzt. Das Elternteil beobachtet die Region wachsam, um die heranwachsende Grasfee vor Fressfeinden oder Naturgewalten zu beschützen. Eine Grasfee muss einen ganzen Frühling und Sommer lang wachsen (diese Zeit wird als Anzucht bezeichnet), ehe sie aus dem Boden heraustreten und sich selbst fortbewegen kann. Wird eine junge Grasfee zu früh entwurzelt, stirbt sie meist. Daher versetzen Grasfeeneltern ihre Jungen nur, wenn größte Gefahr droht. Grasfeeneltern empfinden diese Monate, in denen sie ihren Nachwuchs bewachen und versorgen, als äußerst langweilig und einengend. Sie verlassen die junge Grasfee fast unmittelbar, nachdem sie sich aus eigener Kraft bewegen kann.

Grasfeen ernähren sich vor allem von kleinen Insekten, die sie mit ihren langen Klauen aufspießen und dann nach Belieben verzehren können. Wenn Nahrung rar ist, kann eine Grasfee ihre Füße eingraben und Nährstoffe aus der Erde ziehen, so wie es die jungen Grasfeen während der Anzucht machen. Allerdings macht diese Art der Ernährung die Grasfeen lethargisch und übellaunig.

Ihre Körper bieten Fleischfressern keine Nahrung, doch fühlen sich manche Pflanzenfresser von ihrem nahrhaften Geruch angezogen und fangen an, an Grasfeen zu knabbern, die sich zu nahe an sie herangewagt haben. Grasfeen lernen schnell, welche Kreaturen ihnen gefährlich werden können.

Grasfeen vermeiden direkte Konfrontationen mit allen Kreaturen, die keine Feenwesen sind, es sei denn, sie werden überrascht oder in die Enge getrieben. Wenn eine Grasfee Ärger erwartet, zieht sie es vor einfache Fallen zu stellen oder auf ihren Einfallsreichtum zurückzugreifen, um Feinde zu verwirren. Grasfeen interessiert es nicht besonders, ob sie ihre Gegner verletzen oder sogar töten. So kann es passieren, dass sie einen Feind in ein Dickicht giftiger Dornen oder in das Jagdgebiet eines gefährlichen Raubtiers lockt. Grasfeen sind außerordentlich geschickt darin, schnell Knoten zu knüpfen, besonders in natürlichem Pflanzenwuchs, und so sind Stolperdrähte und Schlingen häufig von ihnen genutzte Fallen.

Grasfeen können viele hundert Jahre alt werden, doch werden sie oft von Krankheiten betroffen, welche auch normale Gräser befallen. Ältere Grasfeen bekommen gelbliche Halme und verlieren die Fähigkeit Blutungsschaden zu verursachen, schließlich werden ihre Klauen so schwach, dass sie die Fähigkeit verlieren, sich selbst zu ernähren. Diese greisen Grasfeen haben keine andere Wahl, als sich im Boden zu verwurzeln und auf den Tod zu warten.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Grasfeen leben in wilden Ebenen und reisen nur selten in andere Gegenden. Gelegentlich wagen sie sich auf Bauernhöfe, Weiden oder andere offene Flächen in der Nähe von Siedlungen vor, doch sind solche Besuche meist nur kurz. Grasfeen fühlen sich mit der Ordnung und den geraden Linien, die die Humanoiden bevorzugen, nicht wohl. Außerdem befinden sich auf Weiden meist größere Pflanzenfresser wie Pferde, Kühe oder Schafe, und das macht Grasfeen nervös. Auf Feldern befinden sich oft Vogelscheuchen, welche Grasfeen als abscheuliche Verdrehungen ihrer eigenen Form ansehen. Doch trotz ihrer Vorbehalte scheinen Grasfeen gelegentliche Ausflüge in die Zivilisation nicht vermeiden zu können. Sie werden durch nimmermüde Neugierde angetrieben und wollen wissen, wer die Natur dergestalt verdreht und verändert, und wie sie diesen unbekannten Wesen am besten den Tag vermiesen können. Diese Neugierde erstreckt sich auch auf mechanische Konstruktionen. Grasfeen kennen sich zwar nicht mit der Funktionsweise der meisten mechanischen Geräte aus, doch sind sie außerordentlich geschickt darin sie zu zerlegen oder so zu manipulieren, so dass sie spektakuläre Fehlfunktionen verursachen. Meist sind Grasfeen jedoch nur Neugierig und von einem gewissen Forscherdrang statt reiner Boshaftigkeit getrieben. Manche Grasfeen werden manchmal auch ganz bewusst zu Saboteuren, wenn sich ihnen die Gelegenheit dazu bietet.

Grasfeen genießen die Gesellschaft anderer Feenwesen und sind auch untereinander recht sozial. Wenn sie sich in größeren Gruppen, Büschel genannt, versammeln, versuchen sie sich gegenseitig mit Angeberei und Mutproben zu übertreffen. Diese Mutproben führen unweigerlich zu leichtsinnigem Verhalten, denn die eine Grasfee versucht tapferer, stärker und mutiger als die andere zu sein. Permanente Grasfeengemeinschaften sind dementsprechend eher selten. Wenn wirkliche Gefahr droht wird eine Grasfee vermutlich eher fliehen, als ihren in die Klemme geratenen Artgenossen zur Seite zu stehen. Einzige Ausnahme hierzu ist die minimale Zuneigung von Eltern zu jungen Grasfeen während der Anzucht.

Humanoide wollen meist die wilden und gefährlichen Gegenden, welche Heimat der Grasfeen sind, bändigen und befrieden; folglich sind Freundschaften zwischen Grasfeen und Humanoiden sehr selten. Die nennenswertesten Ausnahmen sind Druiden, Elfen und Angehörige anderer Gruppen, die friedlich und in Harmonie mit der Natur leben. Mit diesen haben Grasfeen mehr gemeinsam, und schließen manchmal sogar Freundschaften. Diese humanoiden Gefährten einer Grasfee lernen schnell, dass es gelegentlich ratsam ist, ihren Freund mit einem Puzzle oder mechanischen Spielzeug zu beschäftigen, damit die Grasfee nicht aus Langeweile in Gefahren hineinläuft oder lebensnotwendige Ausrüstung zerlegt.

Die meisten Grasfeen haben eine intensive Faszination für Feuer. Geschichten über Grasfeen sind eher selten, da es nur wenige von diesen Wesen gibt. Doch die Märchen über sie, welche unter Humanoiden bekannt sind, enden fast immer damit, dass die Grasfee sich zu nahe an eine offene Flamme heranwagt und verbrennt. Diese Geschichten entsprechen zwar nicht der Wahrheit – Grasfeen sind viel zu grün, um besonders entflammbar zu sein, und zu schlau, um sich aus Versehen selbst zu verbrennen – doch scheinen die Feenwesen es tatsächlich zu genießen, dem wilden Tanz der Flammen eines Lagerfeuers zuzusehen. Ab und zu setzen sie auch irgendetwas in Brand, nur, um die Flammen zu beobachten. Ältere Grasfeen wissen, wie schnell sich ein Buschfeuer auf den weiten Ebenen, die sie bewohnen, ausbreiten kann und werden für gewöhnlich kein Feuer entfachen, welches ihre Heimat gefährden könnte. Das Territorium von jemand anderen damit zu zerstören kümmert sie jedoch selten.

LAMPENLÖSCHER

Diese Kreatur sieht aus wie ein winziger, gekrümmter Elf mit grauer Haut, grausamen Klauen und glänzend lila Mottenflügeln.

LAMPENLÖSCHER **HG 6**

EP 2.400

CB Kleines Feenwesen

INI +5; **Sinne** Blindsicht 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe)

TP 45 (10W6+10)

REF +12, **WIL** +9, **ZÄH** +4

SR 10/Kaltes Eisen**; Verteidigungsfähigkeiten** Unsichtbar; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +11 (1W8–2), 2 Klauen +11 (1W10–2/19–20 plus Auge herausreißen)

Fernkampf Kurzbogen +1, +13 (1W4–1/×3)

Besondere Angriffe Auge herausreißen, Spezialpfeile

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +12)

Immer — *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gutes entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken*

Beliebig oft — *Dunkelheit*

1/Tag — *Gedanken wahrnehmen* (SG 14), *Magie bannen*, *Schild*, *Selbstverkleidung*, *Tanzende Lichter*, *Tiefere Dunkelheit*, *Verstricken* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 20, **KO** 12, **IN** 16, **WE** 15, **CH** 15

GAB +5; **KMB** +2; **KMV** 18

Talente Ausweichen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzbogen)

Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +13, Entfesselungskunst +16, Fliegen +20, Heimlichkeit +22, Magischen Gegenstand benutzen +13, Motiv erkennen +13, Verkleiden +13, Wahrnehmung +15, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Natur) +14

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Ausrüstung Kurzbogen +1

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder und Städte

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–5)

Schätze Standard (Kurzbogen +1, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Auge ausreißen (AF) Ein Mal pro Runde, wenn ein Lampenlöscher einen kritischen Treffer mit seinen Klauen bestätigt oder wenn er mit seinem Klauenangriff eine hilflose Kreatur trifft, kann er als Freie Aktion das Auge seines Opfers herausreißen, es sei denn, diesem gelingt ein Zähigkeitswurf gegen SG 13. Verliert eine Kreatur auf diese Weise ein Auge, so erleidet sie einen Malus von -4 auf alle auf Sicht basierenden Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, bis der Schaden geheilt wurde (beispielsweise durch einen *Genesung* Zauber). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Biss (AF) Der scharfzahnige Biss eines Lampenlöschers ist ein natürlicher Primärangriff, welcher 1W8 Punkte Schaden verursacht.

Klauen (AF) Die Klauen eines Lampenlöschers sind Natürliche Primärangriffe, sie verursachen 1W10 Punkte Schaden und haben einen kritischen Bedrohungsbereich von 19-20.

Unsichtbar (ÜF) Ein Lampenlöscher bleibt unsichtbar, wenn er angreift. Diese Fähigkeit ist dauerhaft, der Lampenlöscher kann sie jedoch als Freie Aktion unterdrücken oder reaktivieren.

Verdorbene Pfeile (ÜF) Wenn, ein Lampenlöscher mit einem beliebigen Bogen einen Pfeil abschießt, so kann er die Eigenschaften des Pfeils verändern, indem er ihn als Freie Aktion mit Staub von seinen Flügeln besprenkelt. Er kann dabei einen der im Folgenden beschriebenen Effekte auswählen. Der Lampenlöscher kann diese Fähigkeit am Tag in Höhe seines Charismawertes Mal einsetzen (15 für einen durchschnittlichen Lampenlöscher). Der SG der Rettungswürfe basiert auf Charisma.

Blinde Angst: Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser, so erhält die Kreatur für 1W4+2 Runden die Zustände Blind und In Panik. Ist der Rettungswurf erfolgreich, so erhält die Kreatur stattdessen für 1 Runde den Zustand Erschüttert.

Blutende Wunde: Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; missling dieser, so erleidet die Kreatur 1W4 Punkte Blutungsschaden.

Schlaf: Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser, so schläft die Kreatur für 5 Minuten ein.

Geist und Erscheinungsbild von Lampenlöschern sind verdreht, verdorben durch ihren eigenen Hass auf die Zivilisation und ihr Vordringen in einst wilde Natur. Sie erhielten ihren Namen dank ihrer Angewohnheit Lampen zu verdunkeln um Opfer anzulocken, und dank ihrer Vorliebe dafür, diesen Opfern die Augen mit ihren scheußlichen Krallen herauszureißen. Sie richten ihren ungezügelten Hass gegen die Bewohner von Dörfern und Städten am Rande der Zivilisation, und stärken die Angst vor der Dunkelheit in den Gegenden, die sie heimsuchen.

Lampenlöscher sind etwa 20 Pfund schwer und 0,60 cm groß, wenn sie voll aufgerichtet stehen. Meist jedoch halten sie sich gebückt auf und fliegen auf Augenhöhe ihrer Gegner.

LEBENSWEISE

Lampenlöscher waren einst Pixies, welche angesichts der sich immer weiter ausbreitenden Zivilisation ihre angestammte Heimat nicht verließen. Sie wurden immer verbitterter durch die Verbreitung von etwas, das sie als direkten Angriff auf ihre Lebensweise empfanden. So entwickelten diese Feenwesen Bösartigkeit und Zorn, Wesenszüge, die nicht nur ihren Geist, sondern auch ihren Körper zu verändern begannen. Ihre helleren Farben verblassten, ihre Zähne und Klauen wurden immer länger und schärfer und ihr Geist konzentrierte sich ganz auf den Gedanken an Rache. Diejenigen, die diese Kreaturen studieren, wie etwa Gelehrte der Sinkomakti-Schule der Wissenschaften in Rosenport, sehen Lampenlöscher als Beweise für die Formbarkeit von Feenwesen durch deren Umgebung und Persönlichkeit. Manche Forscher behaupten, dass die körperliche und mentale Veränderung vom Pixie zum Lampenlöscher verursacht wird, indem diese Wesen die Korruptheit und den Verfall mancher Zivilisationen verinnerlichen und widerspiegeln.

Lampenlöscher sind nahe starker Gemeinden mit militärischer Präsenz fast unbekannt, doch beginnt eine einst gut gedeihende Siedlung ihre Verteidigung zu vernachlässigen und verlassene Gegenden der Natur zu überlassen, so werden Lampenlöscher dort schnell immer dreister und nutzen die Gelegenheit, das seit langem bestehende Ziel ihres Hasses zu bekämpfen. Besonders häufig suchen Lampenlöscher die südlichen Ränder des Verdurawaldes heim, wo ganze Städte aufgrund ihrer Bemühungen aufgegeben und verlassen wurden. Für einen Lampenlöscher symbolisiert nichts so sehr die erdrückende Ausbreitung der Zivilisation, wie eine feststehende Lichtquelle. Die funkelnden Sterne am Himmel, das pulsierende Leuchten eines Glühwürmchens oder gar ein Waldbrand sind stets in Bewegung, in Harmonie mit einer natürlichen Ordnung. An Wänden befestigte Fackeln, mit *Dauerhafte Flamme* belegte Pfosten oder hängende Laternen jedoch, sind für einen Lampenlöscher künstliche Bemühungen die Natur zu beherrschen und die vermeintliche Sicherheit des Lichtes immer und überall zu verbreiten.

Ihre eigene verworrene Logik lässt die Lampenlöscher glauben, dass sie, indem sie ihre Feinde terrorisieren, ihre Lampen löschen und ihre Augen herausreißen, ihren Opfern das geben was sie in Wahrheit wollen: eine Welt perfekter, geordneter Leere.

Lampenlöscher ziehen es die meiste Zeit vor, unsichtbar zu sein, doch nutzen sie gelegentlich *Selbstverkleidung*, um als Pixie zu erscheinen und sich unter die Bewohner einer Siedlung zu schleichen. Nachdem der Lampenlöscher Tage oder gar Wochen damit verbracht hat, das Vertrauen dieser Leute zu gewinnen, wendet er sich gegen sie, wenn sie es am wenigsten erwarten - wie ein freundlicher Hund, der plötzlich wild wird und beißt. Brutalen Angriffen gehen dabei scheinbar vermeintliche Unfälle voraus. Lampen scheinen wie von selbst zu verlöschen und ganze Straßenzüge zu den ungelegensten Zeiten in völlige Dunkelheit zu tauchen – was dramatische Folgen wie verunglückende Karren oder von Treppen stürzende Stadtbewohner zur Folge hat.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Lampenlöscher leben am liebsten in unberührter Wildnis, knapp außerhalb von Dörfern und Städten am Rande der Zivilisation. Doch verbringen sie auch viel Zeit in eben diesen Ortschaften und arbeiten daran, Angst und Schrecken zu verbreiten. Sie bauen ihre Nester in hohlen Baumstämmen und dekorieren sie mit den Augäpfeln ihrer Opfer.

Für gewöhnlich sind Lampenlöscher Einzelgänger, getrieben von dem Bedürfnis zu verletzen und zu terrorisieren, statt eigene Gemeinschaften aufzubauen oder zu erhalten. Gelegentlich ergreift ein besonders willensstarker Lampenlöscher die Herrschaft über eine Gruppe Gremlins. Aber diese Arrangements enden oft in allgemeinem Chaos und Zerstörung als in tatsächlich koordinierten Bemühungen. Manchmal wird auch ein Schwarzer Mann für kurze Zeit Partner eines Lampenlöschers. Doch bedeutet das direkte und harsche Vorgehen des Lampenlöschers, dass ein Schwarzer Mann ihn eher als Ablenkung von seinen eigenen Aktivitäten nutzen wird.

Pixies betrachten Lampenlöscher mit einer Mischung aus Nervosität und Mitleid. Sie machen sich Sorgen, dass, was die Lampenlöscher verändert hat, auch ihnen zustoßen könnte, doch empfinden sie zugleich ein tiefes Mitgefühl für ihre gefallenen Anverwandten. Einzeln betrachtet ist ein Pixie schwächer als ein Lampenlöscher, doch gibt es Gerüchte über von Pixies organisierte Jagdgesellschaften, die Lampenlöscher festsetzen und versuchen, sie vom Bösen abzubringen. Ob je ein Lampenlöscher auf diese Weise oder irgendwie anders bekehrt wurde, ist nicht bekannt.

ONYVOLAN

Diese menschenähnliche Kreatur trägt knallbunte Kleidung und hat Räder anstelle von Händen oder Füßen am Ende ihrer dürren Gliedmaße.

ONYVOLAN **HG 3**

EP 800

CN Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +3 GE)

TP 30 (4W10+8)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +3

Schwächen Einfach zu behindern, Feigling

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +5 (1W8+1)

Besondere Angriffe Flinker Ansturm, Grausiges Gelächter

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 12, **CH** 14

GAB +4; **KMB** +7 (Ansturm oder Überrennen +9); **KMV** 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Flinke Manöver

Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +11), Einschüchtern +9, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Stadt

Organisation Einzelgänger, Paar, Clique (3–5), oder Bande (6–16)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einfach zu behindern (AF) Für einen Onyvolan zählt jedes Feld schwieriges Gelände als 4 Felder Bewegung (anstelle von nur 2 Feldern), jede diagonale Bewegung auf ein Feld mit schwierigem Gelände zählt als 6 Felder (anstelle von 3 Feldern).

Feigling (AF) Obwohl Onyvolans es geradezu genießen andere zu erschrecken, werden sie doch bei der Androhung wirklichen Widerstandes sehr schnell feige. Kreaturen erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegen Onyvolans.

Flinker Ansturm (AF) Ein Onyvolan erhält einen Volksbonus von +2 auf die Kampfmanöver Ansturm und Überrennen. Zusätzlich provoziert das Ausführen dieser Manöver keine Gelegenheitsangriffe.

Grausiges Gelächter (AF) Als freie Aktion kann ein Onyvolan ein Grausiges Gelächter ausstoßen. Jede nicht Onyvolan Kreatur innerhalb von 9 m, die das Gelächter hören kann, muss einen Rettungswurf gegen SG 14 ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, so erhält die Kreatur eine Runde lang den Zustand Erschüttert. Gelingt der Rettungswurf, so wird die Kreatur für 24 Stunden immun gegen das Grausige Gelächter dieses Onyvolan. Jeder weitere fehlgeschlagene Rettungswurf gegen diesen Effekt erhöht die Dauer des Effektes, führt jedoch nicht dazu, dass die Kreatur den Zustand Verängstigt erhält. Dies ist ein auf Schall basierender, geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Onyvolans sind boshafte Plagen der Straßen und Gassen. Es handelt sich um schlaksige, menschenähnliche Kreaturen, deren Beine und Arme in seltsamen, hornartigen Rädern enden. Die Kreaturen können mit hoher Geschwindigkeit herumrollen. Onyvolans genießen es Chaos zu verursachen, indem sie in ganzen Banden herumstreifen und die Einwohner einer Stadt terrorisieren. Besonders gerne treiben sie sich in älteren, verfalleneren Stadtvierteln herum. Sie neigen eher dazu Unfug zu stiften als dazu, wirklich gewalttätig zu werden. Sobald sich ihre Beute standhaft zeigt, kommt schnell ihre feige Seite zum Vorschein. Sie durchwühlen Müllkippen und Abfallberge auf der Suche nach Nahrung und Kleidung und greifen nur gelegentlich Opfer an, die Kleidung oder Gegenstände tragen, welche ihnen besonders interessant erscheint. Sie lieben schreiend bunte oder exotische Kleidung, welche die meisten Leute nicht tragen würden, und ganz besonders lieben sie protzige Hüte.

Die Arme eines Onivolans sind in etwa genau so lang wie seine Beine, so dass es ihnen leicht fällt auf allen Vieren herumzurollen, dies ist auch ihre natürliche Körperhaltung. Onyvolans haben gruselig bleiche Haut und ihre Münder sind stets zu einem verstörenden Grinsen verzerrt, welches ihre spitzen Zähne enthüllt. Sie wollen durch ihre furchteinflößenden Fratzen ihre Opfer beunruhigen.

Ein typischer Onyvolan ist vom Kopf bis zum Hinterrad gemessen etwa 2,10 m groß, wenn er aufrecht steht, und wiegt etwa 170 Pfund.

LEBENSWEISE

Der außergewöhnlichste Aspekt eines Onyvolans sind die seltsamen Räder, auf denen er sich fortbewegt, sie bestehen aus einer harten, hornartigen Substanz und sind mit den Armen und Beinen des Onyvolans mittels einer Gabel und Achse aus demselben Material verbunden. Diese Substanz macht die Räder extrem haltbar. Normalerweise überstehen sie die Bewegungen des Onyvolans mit erstaunlich geringer Abnutzung und so halten die Räder eines Onyvolans ein Leben lang. Die Härte der Räder lässt sie außerdem im Kampf zu nützlichen Wuchtwaffen werden. Ein Onyvolan rollt üblicherweise auf allen Vieren herum, doch ab und zu benutzt er nur seine Hinterräder, wenn er die Arme für andere Aufgaben benötigt. Die Räder drehen sich mit solcher Leichtigkeit, dass ein Onyvolan sich auf festgestampftem Boden oder Kopfsteinpflaster mit hoher Geschwindigkeit fortbewegen kann, ohne viel Lärm zu verursachen.

Onyvolans tragen normalerweise schreiend bunte Kleidung, die sie allen anderen Kleidungsstücken vorziehen. Da sie keine Hände besitzen, ist es diesen Kreaturen nahezu unmöglich sich selbst Kleidung anzufertigen. Sie ergattern auf den Straßen, was andere mit Sinn für die übliche Mode weggeworfen haben. Da die meisten dieser erbeuteten Kleidungsstücke nicht für Kreaturen mit solch langen Gliedmaßen gefertigt wurden, passen sie den Onyvolans meist eher schlecht als recht. Doch scheint dies den Kreaturen für gewöhnlich nichts auszumachen, und sie tragen ihre nicht zueinander passende Kleidung mit einer eigenen Art von Stolz. Ganz besonders lieben sie Hüte, und die Banden von Onyvolans tragen oft ein außergewöhnliches Sammelsurium an Kopfbedeckungen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Man trifft Onyvolans meist in Städten an, für gewöhnlich in Gassen oder Abwasserkanälen. Die Kreaturen legen Lager an, welche sie als ihr permanentes Heim betrachten, und in denen sie die Beute ihrer Raubzüge verstauen. Onyvolans verbringen an diesen Orten nur sehr wenig Zeit, da sie gleich wieder auf der Suche nach Beute umherstreifen oder, um anderweitig Unfug zu stiften. Sie kehren erst dann zu ihrem Lager zurück, wenn sie genug erbeutet haben. In Großstätten kommen Onyvolans am häufigsten vor, besonders in Oppara oder Cassomir in Taldor, sowie in Absalom. Kleinere Gruppen von Onyvolans findet man auch in weniger bevölkerten Ortschaften, besonders wenn es dort eine größere Anzahl an Schneider und Kleidungshändler gibt.

Selten entfernen sich Onyvolans weit von der Stadt, in der sie leben – ohne befestigte Straßen oder gar in Matsch oder Unterholz bleiben ihrer Räder allzu oft stecken. Gerüchte besagen auch, dass einsame Onyvolans sich auf Reisen weit außerhalb der Städte begeben, um besondere Schätze vor anderen ihrer Art zu verstecken. Diese reiselustigen Onyvolans sind meist besonders starke und gewitzte Vertreter ihrer Art, da die Fortbewegung durch Sümpfe oder Wälder für gewöhnliche Onyvolans nahezu unmöglich ist.

Onyvolans bilden von Natur aus Banden, die zusammenleben und nach Beute stöbern. Sie halten sich meist in nahem Umkreis um ihr Lager auf und senden einzelne Kundschafter aus, welche die Stadt nach verlockender Nahrung und Kleidung durchsuchen. Der Anführer trägt für gewöhnlich die schickeste Kleidung (zumindest in Augen seiner Artgenossen), da dies nach Meinung der Onyvolans ein Indikator für herausragende Fähigkeiten bei der Suche nach lohnender Beute spricht. Gibt es nicht genug Beute für alle, so beginnt sich bald Unruhe unter den Onyvolans auszubreiten, sei es, weil die Bande zu groß geworden ist, oder weil die Jagd nach Beute nicht erfolgreich war. Oft führt dies dazu, dass sich die Bande aufteilt und alle Parteien potentielle Rekruten mit dem Versprechen eleganter Kleidung und schmackhafter Kost auf ihre Seite zu ziehen versuchen. Verschiedene Onyvolans Banden geraten in kleine Kämpfe um Kleidung, Nahrung oder Jagdgründe. Die Anführer sind meist ehemalige Mitglieder anderer Banden, und so ist es nicht verwunderlich, dass zwischen den verschiedenen Gruppen oft böses Blut herrscht. Bei den Kämpfen gibt es jedoch recht wenig tatsächliche Gewalt, stattdessen schreien sich die Gegner lieber an und umkreisen sich drohend - zum Missfallen etwaiger Anwohner. Diese Auseinandersetzungen enden für gewöhnlich dann, wenn die Onyvolans gelangweilt oder abgelenkt werden, und so alle wieder ihrer Wege gehen. Rein zum Vergnügen treiben sich Onyvolans in dunklen Gassen herum und terrorisieren unglückliche Opfer, welche sich ohne Aussicht auf Hilfe umringt finden. Besonders gerne erschrecken die Onyvolans Fußgänger mit ihrem Grausigen Gelächter und scheußlichen Grinsen, werfen sie zu Boden und rollen Schmähungen rufend in Kreisen um sie herum. Obwohl ihr Auftreten furchterregend sein kann, neigen sie eher dazu Leute zu erschrecken, als ihnen tatsächliche Gewalt anzutun. Lediglich besonders herausstechende Kleidung oder eine große Menge Essen kann sie gelegentlich dazu veranlassen, auf Gewalt zurückzugreifen um diesen besonderen Schatz zu ergattern. Das Opfer eines Onyvolans Angriffs kann der Situation oft ganz einfach dadurch entwinden, dass es standhaft bleibt und versucht die Onyvolans seinerseits einzuschüchtern, da sie ganz außergewöhnliche Feiglinge sind. Nur wenn das Ziel etwas besitzt was die Onyvolans wirklich begehren und zudem nicht über die Maße einschüchternd wirkt, bleiben die rollenden Banditen hartnäckig und versuchen ihr Opfer umzuwerfen und sich zu nehmen, was sie wollen.

RIESENTEUFELSZAHN

Dieser riesige, weiße Pilz trägt spitze Stacheln an seinem Stiel. Seine Kappen sind mit blutroten Bläschen besetzt, die stets aussehen, als stünden sie kurz vor dem Platzen.

RIESENTEUFELSZAHN **HG 6**

EP 2.400

NB Riesige Pflanze

INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 6, Auf dem Falschen Fuß 19 (–2 GE, –2 Größe, +13 Natürlich)

TP 58 (9W8+18)

REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Pflanzen; **Verteidigungsfähigkeiten** Säureblase

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +12 (1W8+8 plus Lähmung)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Lähmung (1 Runde, SG 16), Sporenwolke, Stachelsprühen

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 6, **KO** 15, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 9

GAB +6; **KMB** +16; **KMV** 24

Talente Ausfallschritt, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Wahrnehmung +13

Sprachen Sylvanisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Wald

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Säureblase (AF) Wenn der Riesenteufelszahn Wuchtschaden oder Hiebschaden erleidet, zerplatzen einige seiner blutroten Bläschen und verursachen an den Pilz angrenzenden Kreaturen 3W6 Punkte Säureschaden. Gelingt der Kreatur ein Rettungswurf gegen SG 16, so halbiert sich dieser Schaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Sporenwolke (AF) Einmal pro Tag kann ein Riesenteufelszahn als Standard-Aktion eine Wolke schädlicher Sporen in einem 15 m Radius um sich herum verteilen. Diese Wolke löst sich nach einer Runde auf. Jede Kreatur, welche ihren Zug in der Wolke beginnt oder sie betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, so erhält die Kreatur für 1W3 Runden den Zustand Übelkeit. Gelingt der Rettungswurf, so erhält die Kreatur stattdessen für 1W3 Runden den Zustand Kränkelnd. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Stachelsprühen (AF) Einmal alle 1W3 Runden kann ein Riesenteufelszahn als Standard-Aktion Stacheln aus seinem Stiel abfeuern, diese verursachen 6W6 Punkte Stichschaden an Kreaturen innerhalb eines 4,50 m-Explosionskegels. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen SG 16 halbiert den Schaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Die gewöhnliche Variante des Teufelszahnpilzes wird manchmal auch Blutender Korkstacheling genannt. Sie existiert in der Natur in kleineren Ansammlungen, welche sich aus den Wurzeln von Bäumen ernähren. Der weitaus größere, mobile Riesenteufelszahn scheint seine Kraft jedoch aus weit finstereren Quellen zu erhalten. Manchmal wird behauptet, dass die Bäume, welche diese Pilze ernähren, die Seelen uralter böser Druiden beherbergen, welche dort vor Jahrhunderten eingeschlossen wurden, nachdem sie Schande über ihren Zirkel gebracht hatten. Eine andere Theorie besagt, dass die Teufel selbst bei einem Besuch der materiellen Ebene die Pilze mit höllischen Energien getränkt hätten, mit der Folge, dass diese sonst harmlosen Gewächse zum Leben erwachten.

Ein Riesenteufelszahn ist eine rücksichtslose Kreatur, mit vielen Möglichkeiten, seine Beute außer Gefecht zu setzen. Oft paralysiert er seine Beute, um sie dann langsam zu zersetzen und zu verzehren. Er kriecht am Boden entlang auf seine Opfer zu und richtet sich dann mit einem Mal auf, dabei enthüllen sich seine spitzen Stacheln, die er in einem ungemein zerstörerischen Kegel verschleudern kann. Wenn ein Riesenteufelszahn sich mehreren Gegnern gegenübersieht, stößt er zuerst eine Wolke giftiger Sporen aus, ehe er sich den Feinden nähert. Die säurehaltigen Bläschen auf seiner Kappe sind ein wirksamer Verteidigungsmechanismus gegen Angreifer, die sich zu nahe heranwagen.

Ein Riesenteufelszahn kann bis zu 7,20 m groß werden und 3.300 Pfund wiegen.

LEBENSWEISE

Am häufigsten findet man den Riesenteufelszahn in dicht bewaldeten Gegenden, wo er seine Existenz als scheinbar normaler Teufelszahnpilz in symbiotischer Verbindung mit den Wurzeln eines Baumes beginnt. Selten geschieht es, dass ein solchen Pilz um ein Vielfaches größer wird als normale Vertreter seiner Art, da er mit der Essenz des Bösen getränkt wurde und sich in einen Parasiten des Wirtsbaumes verwandelt hat. Sobald die Kreatur groß genug geworden ist und alle Nährstoffe, die ihm der Wirtsbaum bieten konnte, erschöpft hat, löst er sich von dessen Wurzelsystem und kriecht durch den Wald auf der Suche nach lebendigerer Nahrung Ausschau haltend. Obwohl die meisten Waldtiere für ihn leichte Beute sind, so scheint der Riesenteufelszahn die Jagd auf intelligente Humanoide zu bevorzugen. Daher wird oft gemunkelt, dass die Pilzkreaturen aus dieser Beute die Kraft für ihre furchterregenden Fähigkeiten beziehen. Gelehrte sind sich uneins, ob dieser Hunger nach humanoider Nahrung sich nach und nach entwickelt hat, oder ihnen bei ihrer Erschaffung verliehen wurde.

Obwohl es sich beim Riesenteufelszahn nicht um eine besonders intelligente Kreatur handelt, so geht er auf der Jagd doch taktisch geschickt vor. Zuerst lähmt er seine Opfer oder verursacht Übelkeit, um die gefährlichsten Angriffe von vornherein zu vermeiden. Anschließend versucht er mit kräftigen Hieben seine Beute zu nährstoffreicher Paste zu zermanschen. Reste von Waldboden kleben an seinem fahlen Fleisch, welches ein lähmendes Gift enthält, das er einsetzt, um Kreaturen, die er berührt, außer Gefecht zu setzen. Die blutroten Bläschen auf seiner Kappe sind jederzeit bereit bei einem Angriff zu zerbersten und Feinde mit Säure zu bespritzen.

Zahlreiche Gerüchte ranken sich um alchemistische Anwendungen für das „Blut“ des Riesenteufelszahns: es soll mit anderen seltenen Reagenzien vermischt ein hervor-

ragendes Heilmittel abgeben und seine Essenz ist angeblich bei infernalischen Ritualen äußerst nützlich. Die flüchtige Natur der Flüssigkeit und die Schwierigkeiten bei der Beschaffung, machen die Ernte und ausführliches Testreihen nahezu unmöglich.

Die Herkunft und Entstehungsgeschichte der Kreaturen ist für die meisten noch immer ein Rätsel. Die wenigsten Forscher, welche das Territorium eines Riesenteufelszahnes betreten, verlassen es lebend. Würde es sich um eine einfache, umherwandelnde Pilzkreatur handeln, so gäbe es weit weniger Grund für Spekulationen. Über Jahre hinweg haben sich jedoch Berichte reisender Kleriker, Paladine und anderer göttlich inspirierter Kämpfer angesammelt, welche bestätigen, dass die Kreaturen von einer deutlich spürbaren bösen Aura umgeben sind. Dies verleiht den Gerüchten über ihre infernalisch inspirierte Erschaffung eine gewisse Glaubwürdigkeit. Zahlreiche druidische und schamanistische Texte berichten von Ritualen, in welchen entehrte Mitglieder eines Zirkels getötet und mit einem Aspekt der Natur – für gewöhnlich einem Baum – verschmolzen werden, um Buße für ihre Missetaten zu tun. Diese Bäume beeinflussen ihre Umgebung oft auf unnatürliche Weise, einschließlich der auf ihren Wurzeln wachsenden Pilze. Es ist jedoch nicht bekannt, ob dieser Einfluss genügt, um einen Riesenteufelszahn zu erschaffen. Die Geschichten über Teufel, welche die Pilze verdorben haben sind oft eher Ammenmärchen, die Kinder davon abhalten sollen, zu weit in den Wald zu wandern und seltsame Pilze zu essen. Nur Wenige glauben wirklich an eine Verbindung der Kreaturen mit den Bewohnern der Hölle.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Ein Riesenteufelszahn ist fast immer ein Einzelgänger, und die Anwesenheit einer Ansammlung gewöhnlicher Teufelszahnpilze wird zwar als schlechtes Omen betrachtet, doch ist dies nicht unbedingt ein Anzeichen dafür, dass sich ein Riesenteufelszahn in der Nähe befindet. Der Wirtsbaum, auf dessen Wurzeln ein Riesenteufelszahn entsteht, wird zu einer ungewöhnlichen Naturerscheinung. Wenn der Pilz sich von seinen Wurzeln löst, verschrumpelt der Baum und nimmt eine gräuliche Färbung an, sein Holz bekommt eine gummiartige Beschaffenheit, fast als habe der Pilz ihm etwas von seiner eigenen Essenz verliehen, während er heranwuchs. Es ist ein Märchen, dass es einen Riesenteufelszahn töten würde, wenn man den Baum fällt auf dessen Wurzeln er herangewachsen ist; in Wirklichkeit besteht keine Verbindung mehr zwischen beiden, sobald der Pilz sich einmal losgelöst hat.

Gelingt es doch einmal, einen Riesenteufelszahn zu töten, so scheitert jeder Versuch, seine alchemistisch wertvollen Bestandteile zu ernten, unweigerlich, da die Kreatur einem unnatürlich schnellen Verfallsprozess unterliegt. Stirbt die Kreatur, so verlieren die Bläschen auf seiner Kappe ihre Oberflächenspannung und die in ihnen enthaltene Flüssigkeit durchtränkt schnell das gesamte Fleisch in Kappe und im Stamm, und zerstört es in Minuten, so dass nur ein Übelkeit erregender, großer pinker Brei übrig bleibt.

Sichtungen eines Riesenteufelszahns ereignen sich vor allem in der Region der Inneren See, besonders im Klauenwald, im Schauderholz und im Verdurawald in Avistan. Es gibt jedoch auch Berichte von Begegnungen im Geisterwald, jenseits der Krone der Welt in Tian Xia. Ein Riesenteufelszahn kann bei unterschiedlichsten Temperaturen gedeihen, und braucht nur sehr wenig Wasser. Somit ist es in jedem Wald denkbar auf eine solche Kreatur zu treffen, in dem er nicht durch machtvollere Kreaturen vernichtet wurde.

SCHWARZER HUND

Dieser außergewöhnlich große Hund hat nur ein einzelnes grün leuchtendes Auge und seine Flanken sind von verfilztem Fell, voller Dreck und Blut bedeckt.

SCHWARZER HUND **HG 7**

EP 3.200

CN Große Magische Bestie

INI +11; **Sinne** Blindsicht 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 13 (+7 GE, –1 Größe, +4 Natürlich)

TP 85 (9W10+36)

REF +13, **WIL** +5, **ZÄH** +10

SR 10/Kaltes Eisen oder Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf Biss +13 (1W8+5 plus Krankheit und Zu-Fall-bringen), 2 Klauen +13 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Verfluchender Blick

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +11)
3/Tag — *Flimmern, Irreführung, Nebelwolke*

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 24, **KO** 18, **IN** 13, **WE** 11, **CH** 15

GAB +9; **KMB** +15 (Zu-Fall-bringen +17); **KMV** 32 (38 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Verstohlenheit

Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +11), Bluffen +11, Entfesselungskunst +9, Heimlichkeit +17, Schwimmen +13, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Mensch; *Gestalt verändern*)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Küsten oder Sümpfe

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Der Biss eines Schwarzen Hundes verursacht eine schwere Krankheit bei jenen die genug Glück haben um den Ursprünglichen Angriff zu überleben.

Kuss des schwarzen Hundes: Biss — Verletzung; *Rettungswurf* ZÄH SG 18; *Inkubationszeit* 1 Tag; *Frequenz* 1/Stunde für 6 Stunden; *Effekt* 1W4 KO und 1W4 ST Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG der Rettungswürfe basiert auf Konstitution.

Verfluchender Blick (ZF) Wen der verfluchte Blick eines Schwarzen Hundes trifft, kann durch dieses Erlebnis grundlegend verändert werden. Drei Mal am Tag kann ein Schwarzer Hund mit seinem Verfluchenden Blick eine Kreatur, die nicht weiter als 9 m entfernt ist, treffen. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, misslingt dieser, so wird die Kreatur Opfer eines Fluches, als wäre sie von *Fluch* mit ZS 9 getroffen worden. Die Art des Fluches ist für einen bestimmten Schwarzen Hund immer dieselbe und kann nicht mehr geändert werden, wenn sie einmal feststeht. So könnte der Blick eines Schwarzen Hundes stets den Stärkewert eines Opfers um 6 Punkte verringern und der eines anderen das Opfer einen Malus von -4 auf Angriffswürfe, Rettungswürfe, Fertigkeitswürfe und Attributswürfe erleiden lassen. Ganz gleich, ob dem Opfer der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit gelingt oder nicht, so kann es 24 Stunden lang nicht mehr vom Verfluchenden Blick dieses Schwarzen Hundes betroffen werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schwarze Hunde sind monströse Bestien, welche Fußpfade und einsame Wege in Küstenregionen und sumpfigen Gegenden heimsuchen. Manchmal wird gemunkelt, sie wären groteske Kinder von Hexen, die sich mit Walddämonen paarten. Andere Gerüchte behaupten, sie wären die Überreste von Hexen, die in sumpfigen Gegenden lebendig verbrannt wurden. Diese Geschichten haben höchstwahrscheinlich ihren Ursprung in der zweifellos engen Verbundenheit dieser Hundewesen zu Hexen. Die Kreaturen erscheinen, dank ihrer Fähigkeit sich als verlorene Seelen auszugeben, oft als einsame Reisende, die sich in der Wildnis verlaufen haben. Andere Erzählungen widersprechen jedoch gänzlich diesen furchterregenden Vorstellungen. In diesen wird von Schwarzen Hunden berichtet, welche einsame Reisende sicher durch entlegene Landstriche geleiten und furchtbare Rache an jenen nehmen, die hilflosen Wanderern Schaden zufügen. Es wird vermutet, dass letztere Geschichten von den monströsen Hunden selbst verbreitet werden, wenn sie in menschlicher Gestalt unterwegs sind und hungrig auf die nächste Mahlzeit warten.

Die meisten Schwarzen Hunde leben in Einsamkeit, meiden die Zivilisation und gehen an ihren Rändern auf die Jagd. Manche jedoch finden sich als Gefährten von Hexen und Vetteln und erlangen aufgrund dieser Verbindung nach langer Zeit große Macht aus der Hexenkunst. Manchmal geht ein Hexenzirkel eine Verbindung mir einem Schwarzen Hund ein und nutzt ihn als Späher, Jäger oder lässt ihn zur Ablenkung von ihren wichtigen Plänen auf ein kleines Küstendorf los.

LEBENSWEISE

Schwarze Hunde werden oft irrtümlich für Bargheste gehalten. Sie sind Magische Bestien, welche nur äußerst selten in Zuchtpaaren angetroffen werden. Sie sind Einzelgänger mit dreckigem, verlottertem Erscheinungsbild. Sie sehen aus wie vollkommen vernachlässigte, sterbliche Hunde und besitzen die Angriffslust kämpferischer Wildhunde. Schwarze Hunde leben meist in sumpfigen Feuchtgebieten oder an moorigen Küsten. Sie verscheuchen andere Tiere durch ihre bloße Anwesenheit und leben dadurch oft in gruselig stillen Territorien. Sie haben aber auch einen wahrlich mörderischen Heißhunger und fressen große Mengen an Beutetieren in ihrem Gebiet, bis nur noch ihre stinkenden Haufen und Reviermarkierungen von Leben zeugen.

Wird doch einmal eine Jagd auf einen Schwarzen Hund organisiert, so schlägt diese oft fehl, da die Bestien ihr ohne hin schon schwer begehbares Territorium noch unübersichtlicher machen können, indem sie dichte Nebelbänke erzeugen. Zusätzlich kennt der Schwarze Hund jedes Stückchen seines Territoriums haargenau und versteckt seinen Bau so gut, dass es nahezu unmöglich ist ihn zu finden. Verirren sich einige der Jäger und entfernen sich dabei zu weit von der Gruppe, so werden sie ihrerseits oft schnell zur Beute des Schwarzen Hundes.

Eine Legende besagt, dass ein einzelner Alter Schwarzer Hund (siehe unten) namens Faulauge im Südlichen Klauenwald von Nirmathas eigenhändig eine ganzes Eliteaufgebot an Spähern aus Chernasardo-Waldläufern vernichtet habe. Obwohl an dieser Geschichte vermutlich nichts wahr ist, so genügen oft schon Gerüchte über die Anwesenheit eines Schwarzen Hundes, um Reisende monatelang von einem bestimmten Gebiet fernzuhalten.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Außer, um sich eine Tarnung aufzubauen, geben Schwarze Hunde sich nicht mit anderen Kreaturen ab, selbst mit anderen ihrer eigenen Art. Sie empfinden jedoch regelrechte Zuneigung für bestimmte Pfade oder Wege, und bereisen bestimmte Strecken immer und immer wieder, wobei sie mit der Zeit teilweise sogar ihre eigenen Pfade austreten. Die Verbindung an seine heimatliche Gegend ist für einen Schwarzen Hund so stark, dass er für gewöhnlich dahinsiecht und vor Heimweh stirbt, wenn er gezwungen wird, sie zu verlassen.

Schwarze Hunde besitzen Bauten, in die sie sich während des Tages, wenn sie ruhen, zurückziehen. Sie jagen nur in der Nacht, außer in Zeiten tiefer Verzweiflung oder bei ungewöhnlich dichtem Nebel. Das Hauptversteck eines Schwarzen Hundes befindet sich immer an gut verborgenen und schwer zugänglichen Stellen: im mitten eines Flecken Stechginster, unter den Steinen am Fuße eines Geröllhanges, inmitten eines von Brombeeren überwucherten verlassenen Friedhofes oder umgeben von nahezu undurchdringlichem, dornigem Gebüsch. Manchmal errichtet sich ein Schwarzer Hund in seinem Jagdgebiet auch mehrere Bauten, um häufiger Reisenden auflauern zu können, ohne in einer bestimmten Gegend zu viel Verdacht zu erregen.

Schwarze Hunde machen sich oft die Geselligkeit von Reisenden zu nutze. In menschlicher Gestalt nähern sie sich ihnen und versuchen sie mit Versprechungen auf eine gute Mahlzeit, einer gemütlichen Lagerstätte oder schlicht angenehmer Gesellschaft tief in ein nebelverhangenes Moor hinein zu locken. Sobald sich das Opfer in die bevorzugten Jagdgründe des Schwarzen Hundes bewegt hat, verwandelt sich die Bestie in seine wahre Form zurück und überfällt die ahnungslose Beute. Von diesen unglücklichen Geschöpfen findet man oft nicht einmal die abgenagten Knochen, die im weichen Boden versinken und sich dort zu zahlreichen vorherigen Mahlzeiten des Schwarzen Hundes gesellen.

Ganz selten geschieht es, dass ein Schwarzer Hund sich Reisenden gegenüber wohlwollender verhält und bestimmte Wegstrecken in seinem Territorium beschützt. Diese Exemplare ziehen es dann vor, Räuber und Diebe zu jagen, die diesen Frieden bedrohen. Hierzu nehmen sie gelegentlich selbst die Gestalt hilfloser Wanderer an, um Übeltäter anzulocken. Diejenigen, welchen dergestalt die Hilfe eines Schwarzen Hundes zuteilwurde, behaupten anschließend oft, dass sein Auge leuchtend blau statt grün gewesen wäre.

ALTER SCHWARZER HUND

Die Verbindung der Schwarzen Hunde mit Hexen und der Hexenkunst hat eine Vielzahl an lokalen Varianten hervorgebracht, und finstere Rituale haben die Alptraumwesen in noch furchterregende Bestien verändert. Eine der häufigsten Varianten ist als Alter Schwarzer Hund bekannt. Diese Kreaturen entstehen, wenn ein Hexenzirkel oder eine Gruppe Vetteln einen Schwarzen Hund an die eigenen Bedürfnisse anpasst. Diese schlankeren Varianten des Schwarzen Hundes besitzen 13 Trefferwürfel und können in ihrem Heimatgebiet Stürme heraufbeschwören. Ein Mal pro Tag kann ein Alter Schwarzer Hund sein Territorium 10 Minuten lang in einem bestimmten Muster patrouillieren und so einen Sturm mit Wetterkontrolle (ZS 13) herbeirufen. Die Art des Sturmes und die ihn begleitenden Effekte hängen von der Jahreszeit und dem vorherrschenden Klima ab.

Zusätzlich muss eine Kreatur, welcher der Rettungswurf gegen den Verfluchenden Blick eines Alten Schwarzen Hundes misslingt, einmal am Tag einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen. Misslingt dieser, so stirbt die Kreatur. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution. Ein Alter Schwarzer Hund hat HG 10.

SISCHKANSET

Diese durchscheinende, übernatürlich große, humanoide Gestalt besitzt dutzende langer Tentakel, die aus seinem ihrem Oberkörper wachsen.

SISCHKANSET **HG 8**

EP 4.800

NB Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Körperlos)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE)

TP 105 (10W10+50)

REF +11, **WIL** +11, **ZÄH**+7

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Eiskalte Berührung +14 (6W8 Kälte)

Besondere Angriffe Flüsternder Verfolger, Verwirrende Sturmböe

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

Immer — *Gedanken wahrnehmen* (SG 16)

Beliebig oft — *Schwächere Verwirrung* (SG 15), *Unsichtbarkeit*, *Windstärke anpassen*[EXP] (SG 15)

1/Tag — *Verwirrung* (SG 17), *Windstrom*[EXP] (SG 18), *Windumhang*[EXP] (SG 17)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 9, **WE** 15, **CH** 18

GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 29 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Eiserner Wille, Verstohlenheit

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Entfesselungskunst +6, Fliegen +25, Heimlichkeit +21, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Heimlicher Lauscher, Heimtückischer Wind

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land (Ätherebene)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eiskalte Berührung (ÜF) Ein Sischkanset kann im Nahkampf einen Berührungsangriff einsetzen, der 6W8 Punkte Kälteschaden verursacht.

Flüsternder Verfolger (ÜF) Sischkansets beruhigen zeitweise ihre andauernden Qualen, indem sie andere in den Wahnsinn treiben. Als Volle Aktion kann der Sischkanset eine Kreatur innerhalb von 7,5 km, die sich in seiner Schusslinie befindet, in ätherisch, flüsternde Winde hüllen. Diese Luftströme lassen einzig die betroffene Kreatur ein wahnsinnig machendes Geflüster hören. Der Sischkanset muss, um diesen Effekt aufrecht zu erhalten, innerhalb von 7,5 km zu der betroffenen Kreatur bleiben und sich pro Tag für 1 Minute konzentrieren. Alle 24 Stunden muss die betroffene Kreatur einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen; misslingt dieser, so erleidet die Kreatur 1W3 Punkte Weisheitsschaden. Auf diese Weise verursachter Schaden kann den Weisheitswert einer Kreatur nicht unter 1 fallen lassen. Ein Sischkanset kann diese Fähigkeit auf nicht mehr als eine Person gleichzeitig anwenden. Dies ist ein auf Schall basierender, geistesbeeinflussender Flucheffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Kreaturen, mit der Fähigkeit unsichtbare oder ätherische Objekte wahrzunehmen, sehen die vom Sischkanset ausgehenden Strömungen als durchscheinende, graue Fäden, welche letztlich zum Verursacher zurückführen.

Heimlicher Lauscher (ÜF) Ein Sischkanset kann seine zauberähnliche Fähigkeit *Gedanken wahrnehmen* auf jede Kreatur innerhalb von 1,5 km einsetzen, die sich in seiner Schusslinie befinden. Außerdem kann er *Gedanken wahrnehmen* oder Flüsternder Verfolger einsetzen, ohne dass seine Unsichtbarkeit beendet wird.

Heimtückischer Wind (ÜF) Die Anwesenheit eines Sischkanset bringt natürlich vorhandene Winde durcheinander. Leichte Winde innerhalb von 7,5 km um ihn herum werden zu mäßigen Winden (16,5 – 30 km/h). Mäßige oder stärkere Winde bleiben unverändert. Wird der Sischkanset zerstört, so kehren die natürlichen Windbedingungen innerhalb einer Stunde zurück.

Verwirrende Sturmböe (ÜF) Einmal alle 1W4 Runden kann ein Sischkanset in einer 18 m Linie eiskalte, wahnsinnig machende Böen erzeugen. Kreaturen, die von diesen Sturmböen erfasst werden, erleiden 4W6 Punkte Wuchtschaden und 4W6 Punkte Kälteschaden (REF, SG 19, halbiert). Kreaturen, welche durch die Böe Schaden erleiden, müssen zusätzlich einen Willenswurf ablegen. Misslingt dieser, erhalten sie für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Die Verwirrung ist ein geistesbeeinflussender, auf Schall basierender Zwangseffekt. Der SG der Rettungswürfe basiert auf Charisma.

Sischkansets bestehen aus dem Stoff der Ätherebene und sind körperlose Reflexionen sterblicher Psychen. Sie entstehen aus der Verzweiflung sterblicher Wesen, die einsam und durch Winde orientierungslos herumgeschleudert in der Wildnis versterben. Sie suchen vor allem spärlich besiedelte Grenzgebiete heim. Sie beherrschen jene Winde, welche die Wesen, aus denen sie entstanden sind, in ihren letzten Augenblicken zu Tode gefoltert haben. Die Anwesenheit eines Sischkanset bringt das Klima in kilometerweitem Umkreist durcheinander. Die natürlichen Winde, welche sie aufrühren sind zwar nicht unbedingt gefährlich, doch sind sie ein unerträgliches und unablässiges Ärgernis.

Sischkansets durchsuchen die Gedanken der Sterblichen in der vergeblichen Hoffnung, ihre eigenen zersplitterten Persönlichkeiten zu rekonstruieren. Wenn das Leiden eines Sischkanset unerträglich wird, so überträgt er es auf andere Kreaturen. Seine Opfer werden von niemals endendem, misstönendem Geflüster im Wind in den Wahnsinn getrieben.

Ein Sischkanset nimmt die Gestalt eines seltsam großen, geisterhaften Humanoiden an, aus dessen Hinterkopf und Schultern dutzende von tentakelartigen Auswüchsen herauskommen. Diese Tentakel reichen bis in die Ätherebene und verbreiten den Einfluss des Sischkansets auf das örtliche Klima. Die Form eines Sischkanset ist wenig detailreich ausgeprägt, doch ähnelt sie oft einer langgestreckten Variante des Wesens, aus dessen Leiden und Verwirrung der Sischkanset auf der Ätherebene entstanden ist.

Ein Sischkanset ist etwa 2,40 m groß und unnatürlich dünn.

LEBENSWEISE

Sischkansets entstehen aus Kreaturen, die einsam und verlassen in der Wildnis versterben, nur von spottenden Winden umgeben sind, welche die Seele begleiten, wenn sie den Körper verlässt. Diese Seelen sind so sehr von Verzweiflung erfüllt, dass ihre Reise durch die Ätherebene einen mentalen Abdruck hinterlässt. Stark negative Emotionen bringen die Substanz der Ebene in Aufruhr und es können schließlich einen Sischkanset hervorgebracht werden. Diese Geschöpfe behalten nur einen kleinen Bruchteil der Persönlichkeit der verstorbenen Kreatur, gefärbt durch die letzten Momente der Verwirrung und Einsamkeit und der verzweifelten Suche nach einem sicheren Hafen und Ort der Ruhe. Der Sischkanset wird unweigerlich von der Materiellen Ebene angezogen, wo er nach den Dingen sucht, die das Wesen, aus dem es entstanden ist, zu Lebzeiten nicht finden konnte.

Man trifft Sischkansets vor allem in spärlich bevölkerten Regionen, Grenzstätten und einsam gelegenen Siedlungen an. Sie werden von Orientierungspunkten angezogen, die sie zu Lebzeiten an einen sicheren Ort geführt hätten können und winden ihre unnatürlich langen, dünnen Gestalten um Fahnenmasten, Kirchtürme und Wetterfahnen und anderen erhöhten Plätzen, die eine uneingeschränkte Sicht auf die Umgebung erlauben. Von diesen Aussichtspunkten aus durchsuchen sie die Gedanken von allen, die vorbeikommen.

Der Sischkanset greift verzweifelt nach den Emotionen, die es aus diesen gelesenen Gedanken zieht, und versucht mit ihrer Hilfe die Löcher in seiner eigenen, zersplitterten Persönlichkeit aufzufüllen. Doch können diese Bemühungen niemals Erfolg haben. Stattdessen treiben diese bruchstückhaften Momente einer normalen sterblichen Existenz den Sischkanset in immer tiefere Verzweiflung. Indem er andere Wesen durch unerträgliches Windgeflüster foltert und in den Wahnsinn treibt dämpft der Sischkanset für einige Zeit sein eigenes Leiden, doch kehrt seine Verzweiflung stets zurück.

Wird ein Sischkanset angegriffen, so fliegt er auf die Angreifer zu und setzt sie mentalen Attacken sowie eisigen Windböen aus. Wird ein Sischkanset gebannt und nicht physikalisch zerstört, so entwickeln sie einen konzentrierten Hass auf die Verantwortlichen. Sischkansets selbst können die Grenzen zwischen den Ebenen nicht aus eigener Kraft überschreiten, doch warten sie, ihr Leiden in die Leere schreiend, bis ein unwissender, extradimensional Reisender ihnen die Möglichkeit gibt, um auf die Materielle Ebene zurückzukehren und ihre Ziele zu verfolgen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Sischkansets sind eine seltene Gefahr und werden oft für körperlose Untote gehalten. Versuche sie mit positiver Energie oder ähnlichen Mitteln zu bannen treiben sie in einen wütenden Wahn, da sie dadurch an für immer Verlorenes aus ihrer Zeit als sterbliche Wesen erinnert werden.

Obwohl ihre Persönlichkeiten zersplittert und ihre Gedanken mehr als flüchtig sind, besitzen Sischkansets doch eine gewisse Intelligenz. Ihre vergeblichen Bemühungen, sich mit den Gedanken anderer Wesen zu erfüllen, bedeutet, dass sie so einiges über die Gemeinden, die sie heimsuchen, wissen. Ist ein Sischkanset gerade etwas beruhigt, nachdem er ein Opfer in den Wahnsinn getrieben hat, so ist es sogar möglich sich mit ihm zu unterhalten. Ihre wirren Forderungen beinhalten oft die Bitte an Sterbliche, ihr Leben und ihre Gefühle zu beschreiben. Wer diese Bitten im Strom des unablässigen Geflüsters eines Sischkanset versteht und sie erfüllt, kann einen Sischkanset im Gegenfalls ebenfalls nach Informationen fragen. Doch sollte dieser Austausch beendet werden, bevor das Interesse eines Sischkanset an einem Sterblichen zu intensiv wird.

Gegenstände, welche von starken Emotionen geprägt sind, ziehen Sischkansets an; sie schweben über den mental geladenen Objekten und schwafeln über die vergangenen Erinnerungen, als würden sie eine akademische Vorlesung halten. Am Ende kehrt stets die Frustration und Verzweiflung zurück, da es dem Sischkanset nie möglich ist wirklich mit den Objekten zu interagieren oder die Emotionen in sich aufzunehmen.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 1
Vorwort
Kampagnen-überblick
Kapitel 1 Kaisertod
Kapitel 2 Ka[illegible]tochter
[illegible]itel 3 [illegible]wie[illegible]icht
NSC
[illegible]des Wandels
Relikte des Alten Tal[illegible]
[illegible]ional-beschr[illegible]ibungen
Bes[illegible]arium

VORVORAK

Ein Krokodilkopf sitzt auf dem drachenartigen Körper dieser Kreatur. Dicke Schuppen bedecken seine braun- und grüngefleckte Haut und ein bedrohlich wirkender Schwanz peitscht hin und her.

VORVORAK **HG 10**

EP 9.600

N Riesige Magische Bestie

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 22 (+2 GE, –2 Größe, +14 Natürlich)

TP 123 (13W10+52)

REF +12, **WIL** +9, **ZÄH** +12; +4 gegen Furchteffekte

Immunitäten Gift**; Verteidigungsfähigkeiten** Selbstsicher; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +18 (2W6+7), 2 Klauen +18 (1W8+7), Schwanzschlag +16 (2W6+3)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Giftspucke (18 m Linie, 8W8 plus Gift, SG 20), Schwanzfeger

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +17)

Beliebig oft — *Mächtiges Trugbild* (SG 17), *Quintessenz*[ABR VII] (SG 15), *Wertloser Anschein*[ABR VII] (SG 15)

3/Tag — *Nebelwolke*, *Schattenbeschwörung* (SG 18), *Wasser kontrollieren*

1/Tag — *Arkane Spiegelung* (SG 19), *Schattenhervorrufung* (SG 19)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 18

GAB +13; **KMB** +22; **KMV** 34 (38 gegen zu Fall bringen)

Talente Aus der Zange nehmen[ABR II], Blitzschnelle Reflexe, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Heimlichkeit +10 (in Schlamm oder Wasser +18), Klettern +25, Schwimmen +25, Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Schlamm oder Wasser +8

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Moorwanderer

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen oder Sümpfe

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) *Giftige Galle*: Spucke — Kontakt; *Rettungswurf* ZÄH SG 20; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 ST Schaden und 1W4 GE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Giftspucke (AF) Als Standard-Aktion kann ein Vorvorak alle 1W4 Runden einen Strom giftiges Wasser in einer 18 m Linie spucken. Dieser verursacht 8W8 Wuchtschaden (REF SG 20, halbiert) bei allen Kreaturen im betroffenen Bereich und setzt sie zusätzlich dem Gift des Vorvorak aus. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Moorwanderer (AF) Ein Vorvorak ignoriert schwieriges Gelände, welches durch tiefes oder flaches Moor verursacht wird. Der SG für seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik oder Heimlichkeit wird nicht erhöht, wenn er sich in einem Moor befindet.

Schwanzfeger(AF) Der Schwanz eines Vorvorak scheint einen eigenen Willen zu besitzen. Wenn ein Vorvorak in seinem Zug keine Volle Aktion nutzt, so kann er einen Schwanzschlag als Schnelle Aktion ausführen. Zusätzlich kann ein Vorvorak in jeder Runde einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff ausführen, aber dies muss der Schwanzschlag sein. Er kann diesen zusätzlichen Gelegenheitsangriff ausführen (nicht jedoch seinen gewöhnlichen Gelegenheitsangriff), selbst wenn er auf dem Falschen Fuß erwischt wird.

Selbstsicher (AF) Ein Vorvorak ist sich sicher, dass er es mit jedem Feind aufnehmen kann. Er erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Vorvoraks sind große, intelligente, krokodilartige Wesen mit schattenhaften magischen Kräften. Diese Kreaturen leben zurückgezogen in den verlassenen Kanälen, welche die taldanischen Ebenen durchziehen. Sie sind auch als „Kanaldrachen“ oder „Braune Drachen“ bekannt, doch sind sie keineswegs mit wahren Drachen verwandt und besitzen auch nicht deren vielfältige Fähigkeiten oder Resistenzen. Dennoch sind Vorvoraks für jeden gefährlich, der das von ihnen beanspruchte Territorium betritt.

Der Körper eines Vorvorak hat in etwa die Form eines Drachen, doch sein Kopf ist der eines Krokodils. Die zwei harten Flossen auf seinem Rücken können auf den ersten Blick wie Flügel wirken. Die Schuppen des Vorvorak sind für gewöhnlich von schlammig, brauner Farbe und hier und dort mit moosgrünen Tupfen oder Streifen durchzogen.

Ein durchschnittlicher Vorvorak ist von der Schnauze bis zum Schwanz 7,20 m lang und wiegt etwa 3.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Die systematische Vernichtung aller taldanischen Drachen in Taldor, nach den als Drachenplage bekannten Jahren der brutalen Drachenangriffe, verursachte eine Lücke im Ökosystem der Gegend. Vorvoraks entwickelten sich im Laufe des seitdem vergangenen Jahrtausends und füllten diese Lücke. Obwohl sie von den in der Gegend vorkommenden Krokodilen abstammen, hat magische Verschmutzung ihre Entwicklung beschleunigt und ihnen ungewöhnliche Fähigkeiten verliehen. Zur Blütezeit des Taldanischen Kaiserreichs wurde Magie benutzt, um Kanäle zu verschönern und das Wasser in ihnen zu kontrollieren und zu schützen. Gelehrte behaupten, dass, als die Kanäle später aufgegeben wurden, zerfallende Magie das Wasser verunreinigte und von den Vorfahren der Vorvoraks aufgenommen wurde. Nachdem viele Generationen der Kreaturen diesen magischen Einflüssen ausgesetzt waren, entwickelten die Vorvoraks selbst magische Kräfte – und die nötige Intelligenz, um diese zu nutzen.

Oberflächlich betrachtet besitzt ein Vorvorak etliche Merkmale eines gewöhnlichen Krokodils, doch hat er auch einen an eine Schlange erinnernden dicken Hals, langgestreckte Gliedmaßen und Greifklauen. Zwei Flossen ragen aus seinem Rücken, obwohl diese leicht mit Flügeln verwechselt werden können, handelt es sich in Wahrheit doch um vergrößerte Hornschuppen (ähnlich den knochigen oberen Schuppen eines Krokodils). Der Nutzen dieser Flossen ist unbekannt, doch ist es möglich, dass sie sich als zusätzliche Rüstung oder als Mittel zur Regulierung der Körpertemperatur entwickelt haben. Die matte braune Farbe des Vorvorak erlaubt es ihm, sich in seinem bevorzugten Lebensraum zu verstecken und ungesehen seiner Beute aufzulauern. Ab und an tragen auch moosgrüne Flecken zu dieser Tarnung bei. An den unterschiedlichen Farbmustern kann man Vorvoraks voneinander unterscheiden.

Vorvoraks können das Wasser um sich herum kontrollieren: sie können den Wasserstand sinken oder steigen lassen, Nebel produzieren oder große Mengen mit ihrem Gift durchsetztes Wasser spucken. Vorvoraks scheinen außerdem verschiedene andere magische Fähigkeiten zu besitzen, die Veränderung von Materie, die Herbeirufung von Kreaturen oder die Erzeugung von Energieexplosionen. Doch handelt es sich bei diesen scheinbaren magischen Phänomenen nur um Illusionen. Vorvoraks nutzen ihre Magie, um Beute anzulocken, ihre Verstecke zu verbergen oder Eindringlinge von ihrem Territorium abzuschrecken. Die schattenhaften Illusionen können im Kampf zwar Gegner verletzen, doch werden sie meistens als Ablenkung eingesetzt, die es dem Vorvorak selbst erlauben, sich für einen Angriff an eine vorteilhafte Position zu begeben.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Vorvoraks sind einzelgängerische Jäger, sie sind im Morgengrauen und in der Abenddämmerung am aktivsten. Auch wenn sie im Allgemeinen mit Taldors verlassenen Kanälen in Verbindung gebracht werden, so bewohnen einige von ihnen auch natürliche Wassergräben. Eine natürliche oder gegrabene Nische bietet der Bestie bereits genug Raum, um darin zu schlafen und Schätze zu verstecken. Der Eingang zum Versteck eines Vorvorak ist oft teilweise unter Wasser oder wird andernfalls von der Kreatur mithilfe von Illusionen verborgen, wenn der Vorvorak auf Jagd geht. Vorvoraks ernähren sich vorwiegend von Kreaturen die in den Kanälen oder um diese herum leben, fressen gelegentlich aber auch Nutztiere, die sich in ihr Territorium verirren. Nur selten frisst ein Vorvorak intelligenzbegabte Wesen. Dies geschieht meist dann, wenn sich ein unglückseeliger Reisender verirrt und versucht mithilfe der Kanäle zurück in die Zivilisation zu finden.

Wie Drachen, so schmücken auch Vorvoraks ihre Verstecke mit Schätzen aus, außerdem sammeln sie Münzen und Juwelen von humanoiden Opfern auf. So kommt es nicht selten vor, dass man im Versteck eines Vorvorak häufig vorkommende Artefakte des Taldanischen Kaiserreichs entdeckt. Die Vorvoraks finden diese Schätze in alten, verlassenen Ruinen oder im Sediment am Boden der Kanäle. Zerbrochene oder matt gewordene Schätze lässt ein Vorvorak durch Illusionen wie neu erscheinen.

Wenn Vorvoraks aufeinandertreffen, so geschieht dies meist, um um ein Territorium zu kämpfen. Die einzige Gelegenheit, zu der Vorvoraks gezielt auf die Suche nach Artgenossen gehen, ist wenn sie zur Paarung bereit sind und nach einem Partner suchen. Dies geschieht nur ein oder zweimal pro Jahrzehnt, für gewöhnlich nach besonders starken Regenfällen. Vorvorak Paare bleiben für gewöhnlich nur so lange zusammen, bis die Befruchtung stattgefunden hat. Anschließend legt das Weibchen die Eier im tiefsten Wasser in seinem Territorium ab. Junge Vorvoraks, die ihre ersten zwei bis drei Lebensjahre überleben, werden „ermutigt“ sich ein eigenes Territorium zu suchen, ehe der Hunger oder die Eifersucht ihrer Mutter die Mutterinstinkte übersteigt.

Vorvoraks meiden zwar aktiv genutzte Wasserwege, trotzdem stoßen sie ab und an mit Humanoiden zusammen. Für gewöhnlich geschieht dies, wenn ein junger Vorvorak, auf der Suche nach einem eigenen Territorium, sich zu weit in Richtung Zivilisation vorwagt oder Taldaner versuchen Land rings um lange verlassene Kanäle wieder nutzbar zu machen. In den Jahrhunderten seit der Drachenplage haben wenige Taldaner je einen wahren Drachen gesehen, und so kann es leicht geschehen, dass ein Vorvorak für einen Drachen gehalten wird. Möchtegern Drachenjäger ziehen dann aus, um die Helden vergangener Zeiten nachzuahmen und die Vorvoraks für Ruhm und Schätze zu erlegen. Eine weit bekannte (und vermutlich erfundene) Geschichte erzählt von einem einfachen Dorfbewohner, der einen Vorvorak für eine Tarraskenbrut hielt, bis ein reisender Priester das Wesen besänftigte und auf den Dorfplatz führte. Beschämt ob ihrer Unwissenheit und ihrer vorschnellen Feigheit traten die Dorfbewohner schon bald darauf zum Glauben des Priesters (der, je nachdem wer die Geschichte gerade erzählt, variiert) über.

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Aurumvorax from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Basidirond from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax

Bat, Mobat from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original ma terial by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Caryatid Column from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Death Worm from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Erica Balsley.

Demon, Shadow from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Golem, Ice from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Golem, Wood from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Patrick Lawinger.

Hangman Tree from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Rot Grub from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by David Cook.

Pathfinder Adventure Path #127: Crownfall © 2018, Paizo Inc.; Authors: Thurston Hillman, with Eleanor Ferron, Crystal Frasier, and Adrian Ng.

Pathfinder Adventure Path #128: Songbird, Scion, Saboteur © 2018, Paizo Inc.; Authors: Crystal Frasier and Richard Pett, with Tim Akers, Logan Bonner, Brian Duckwitz, Amanda Hamon Kunz, Troy Lavallee, Patchen Mortimer, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Adventure Path #129: The Twilight Child © 2018, Paizo Inc.; Authors: Ron Lundeen, with Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Richard Pett, F. Wesley Schneider, and David Schwartz.

Deutsche Ausgabe ***Krieg um die Krone Band 1*** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.

DER KAISER IST TOT! ES LEBE DIE KAISERIN?!

Das Kaiserreich Taldor war das erste menschliche Imperium, welches nach dem Erdenfall an den Gestaden der Inneren See entstanden ist. Einst herrschte es über fast ganz Avistan, doch nun ist der einstige Glanz verblasst. Dennoch klammern sich die Taldaner an den Ruhm der Vergangenheit und die adelige Oberschicht verschließt die Augen vor der Realität der Gegenwart!
Das Schicksal will, dass Taldor sich an einem Scheidepunkt befindet – wird der Ballast der Vergangenheit das Land in den Untergang ziehen oder können neue Anführer die Wende herbei- und das Kaiserreich in eine strahlende Zukunft führen?

Der vorliegende Abenteuerpfad beginnt in der taldanischen Hauptstadt Oppara während bedeutsamer Feierlichkeiten. Doch zeitgleich drohen Verschwörung und Rivalitäten das Reich im Kern zu erschüttern! Während eine Gruppe aus Senatoren und Adeligen versucht das Land in eine neue Richtung zu steuern, wittert Kaiser Stavian III. den Verrat und befiehlt ein Blutbad! Die Charaktere finden sich inmitten schrecklicher Gewalt wieder. Und sofern sie überleben, gilt es, im Auftrag der Kaisertochter den blutigen Bürgerkrieg zu vereiteln.

Können die Helden auf dem politischen Parkett bestehen, Verbündete um sich scharen und einen Brandherd nach dem anderen löschen oder enden sie als kleine Fußnote in den Geschichtsbüchern über das letzte Aufbäumen eines uralten Imperiums?

Der Abenteuerpfad *Krieg um die Krone* umfasst in zwei Bänden eine Kampagne, welche die Spielercharaktere von Stufe 1 bis Stufe 17 führt. Nicht nur tapfere Krieger und blitzeschleudernde Magier sind gefragt, sondern auch aufmerksame Diplomaten und Spione.

Neben der Kampagne selbst enthält dieser Band eine NSC-Galerie, neue Monster, Reiseführer zu Orten, wie die Hauptstadt Oppara und die Grafschaft Meratt, und neue Regelelemente.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
paizo
PATHFINDER KAMPAGNENWELT
www.pathfinder-rpg.de
3.5 • OGL COMPATIBLE
ISBN 978-3-96331-027-0
9 783963 310270
Artikelnummer: US53092
Preis: geb. VK 49,95 €