

AVENTURIEN

VIER DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 – 5 EINSTEIGER-HELDEN

DER PREIS DER MACHT

NR. 113
EINSTEIGER



Das Schwarze Auge

10371
PDF

Das Schwarze Auge

DER PREIS DER MACHT



VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAGILLUSTRATIONEN

SVEN PARENBROCK

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

SABINE WEISS, MICHAEL PIETZER,
ZOLTÁN BOROS / AGENTUR KOHLSTEDT

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN

GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-935-0

Das Schwarze Auge

DER PREIS DER MACHT

– BUNTES AUS DEM LIEBLICHEN FELD UND DRÔL –

VON PETER DIEHL, ANDREE HACHMANN, JENS MATHEUSZIK,
GREGOR ROT UND GUN-BRITT TÖDTER

EINE ABENTEUER-ANTHOLOGIE IM
KÖNIGREICH AM YAQUIR UND DER ROSENSTADT DRÔL
FÜR DEN MEISTER UND 3–5 HELDEN
NIEDRIGER BIS MITTLERER ERFAHRUNG

*»Reich und vornehm und dazu hochmütig sein:
Das zieht von selbst das Unglück herbei.«
—Laotse, Tao te king*



İNHALT

GELEİTENDE WORTE	5
VORWORT	5
DRÖLER SPİTZEN	6
DAS ABEPTEVER BEGİPPİT	8
APGEKOMMEN! ODER	
DAS STADTHAUS VON ESLAMSBRÜCK	9
DAS ATTEPAT	11
ERMİTLUNGEN	12
HAYEN VND STECHEN	16
İM PALAZZO BALLIGUR	17
AΠHAYΓ – PEPSONEP & GESELLSCHAFTEN İP DRÖL ...	18
ASSELN İM GEMÄVER	21
İM DVNKLEN ZEİTEN	21
DAS ABEPTEVER	22
VORSPIEL: RASENDE RÄDER	22
TEİL 1: SPİGELBİDER	23
TEİL 2: STRASSENSTAUB	27
TEİL 3: İM ARİPKELWALD	32
TEİL 4: KRABELPDER SCHRECKEN	34
AUSKLAP	37
AΠHAYΓ	37
DAS ERBE GERONS	39
HİPTEGRVND	39
DAS ABEPTEVER	40
ERSTER AKT: İM PAMEN DES GESETZES	41
ERSTES ZWİSCHENSPIEL: SEİTENWECHSEL	44
ZWEİTER AKT: AUF SAGEPHAFTEP SPVREN	46
ZWEİTES ZWİSCHENSPIEL: DAS VERLORENE ERBE	50
DRİTTER AKT: ABBADOMS EPTRÜCKVNG	51
AΠHAYΓ	53

DER DÄMOPENFÜRST	57
PROLOG	57
ERSTER AKT: EİPE GRÄFİP İP POT	59
ZWEİTER AKT: ERKVNDVNGEN	60
GRAFENSTADT ALTBO MED – DER SCHAUPLATZ	63
DRİTTER AKT: DER DÄMOPENSTİEG	69
EPILOG	72
AΠHAYΓ	73
AΠLAGEN – ERPRESSERBRİEFE	76
KOPİERVORLAGEN	78



GELEITENDE WÖRTE

Das Liebliche Feld, Kernland des aus der Asche Bosparans emporgestiegenen Horasreiches, gilt vielen als das kultivierteste und modernste Reich auf dem aventurischen Kontinent: dicht besiedelt mit reichen Städten und verbunden durch (vergleichsweise) sichere Straßen, voller Intrigen und Annehmlichkeiten und bewohnt von gelehrten Wissenschaftlern, einflussreichen Handelsherren und rapierschwingenden Stutzern. Ein Landstrich, in dem düstere Artefakte, gemiedene Ruinen und unberührte Wildnis fehl am Platze sind, könnte man meinen, wo der Phantasie Grenzen gesetzt sind. Doch mitnichten!

Der vorliegende Band widmet sich in vier Abenteuern den bislang wenig beachteten phantastischen Elementen des Horasreiches. Tauchen Sie mit uns ein in eine Welt aus Relikten vergangener Zeiten, geheimnisvollen Stätten, unerforschten Urwäldern und den Abgründen der menschlichen Seele.

—Ansbach und Wien, im Januar 2002
Peter Diehn und Gregor Rot

VORWORT

AUFBAU UND BESCHREIBUNG

Die sogenannten *Allgemeinen Informationen* stehen in schwarz umrandeten Kästen. Diese Passagen sind so verfasst, dass Sie den Spielern direkt vorgelesen oder nacherzählt werden können. Der übrige Text enthält die sogenannten *Meisterinformationen*, also alle für den Spielleiter bestimmten Angaben. Diese sollten nicht ungefiltert an die Spieler weitergegeben werden. Weitere *Hintergrundinformationen* finden Sie in dunkelgrau unterlegten Kästen. Zur Hervorhebung von Eigenschafts-, Talent- und Zauberproben wird die *Kursivsetzung* verwendet. Eigennamen sind bei ihrem ersten Erscheinen ebenfalls kursiv formatiert. Verweise auf andere Kapitel oder weiterführende DSA-Publikationen sind in **Fettschrift** gehalten. **VERSALIEN** kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, **KAPITÄLCHEN** Vor- und Nachteile.

MATERIAL

Unterstützendes Material für dieses Abenteuer bietet insbesondere die Box **Fürsten, Händler Intriganten**, hierauf beziehen sich auch die meisten Verweise im Text. Die Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ist nicht unbedingt notwendig, liefert jedoch wertvolle Zusatzinformationen.

Verwendete Abkürzungen

- RdH** Reich des Horas (aus der Box **Fürsten, Händler Intriganten**)
- FHI** Fürsten, Händler, Intriganten (aus der gleichnamigen Box)
- BA** Bestiarium Aventuricum (aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**)
- AB X** Aventurischer Bote (Ausgabe X)



DRÖLER SPITZEN

Ein Stadtabenteuer für 3 bis 5 aufrechte Helden niedriger bis mittlerer Erfahrung und einen mit allen Wassern gewaschenen Meister von GUN-BRITT TÖDTER

»Nimm dein Klöppelkissen, Kind, alles andere lass liegen!
Wir müssen fort, bevor sie hier sind! Nun eil dich!«

—in Eslamsbrück im Rondra 27 Hal

»Es kann nicht geduldet werden, dass fremdländische Handwerker den Ruf unserer Spitze durch ihre stümperhafte Arbeit ruinieren!«
—auf einer Sitzung des Dröler Commerciens-Syndicats, Dröl, 32 Hal

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Cavalliera Rose-Rahjana di Balligur ist die Nichte Marchese di Balligurs. Die Familie stellte in früheren Zeiten den Markgrafen von Dröl, später – häufig in Personalunion – auch den höchsten Praios-Geweihten. Heute ist der Marchese einerseits Wahrer der Ordnung zu Dröl, andererseits ein wichtiges Mitglied des Dröler Senats, der in seiner Gesamtheit die Königswürde von Kaiserin Amene übertragen bekam, und nicht zuletzt Patriarch der Familie di Balligur. Rose lebt, ebenso wie ihr praiosgeweihter Bruder Praionor der Jüngere, im Palast Seiner Eminenz, gefördert und behütet durch den Onkel. Sie ist Erbin einer bedeutenden Spitzenmanufaktur und hat einen festen Platz in den Plänen ihrer Verwandten. Rose jedoch liebt den jungen Edlen Brinward von Eslamsbrück und erwartet von ihm ein Kind. Der Mutter dieses Geliebten, der verwitweten Edlen Aljapha von Eslamsbrück-Berdine, gehört die bedeutendste 'fremdländische' Spitzenmanufaktur in Dröl. Ob seines Goldes und der Herkunft seiner Mutter ist Roses Geliebter zwar ein geduldeter Flüchtling aus der Dröler Mark, aber kaum ein in der Familie di Balligur willkommener Traviagefährte. So ist bisher nur ein Freund Roses, Comto Téran di Giandur, in die Heiratspläne eingeweiht.

Roses Bruder jedoch ist der tsagefällige Zustand der Schwester nicht entgangen. Um die standhaft über den Vater des Kindes Schweigende vor sich selbst zu schützen und den Onkel nicht vor den Kopf zu stoßen, will er Rose zu einem langmonatigen Studium in Handelsdingen auf die Zyklopeninseln schicken. Dort soll sie das Kind zur Welt bringen, es fort geben und Vernunft annehmen. Kurz vor ihrer Abreise wird ein Mordanschlag auf Roses Geliebten Brinward verübt, den dieser nur knapp überlebt. Wer wollte sich des ausländischen Konkurrenten, des tobrischen Bastards, entledigen? Wer hätte mehr Grund als die Familie di Balligur?

Tatsächlich aber steht hinter dem Anschlag ein Mann der Omerta, der Unruhe in Dröl zu stiften sucht, um Marchese di Balligurs Ruf zu schädigen. Zur Omerta, einer der großen südaventurischen Verbrecherorganisationen, mehr auf Seite 18.

DIE HELDEN IN DRÖL

Die Helden werden in einer nordaventurischen Hafenstadt von einem Händler oder einer Händlerin gebeten, eine Kiste nach Dröl zu bringen, die einzig dem Edlen von Eslamsbrück – also

Brinward, Roses Geliebtem – ausgehändigt werden soll. Sie treffen zu Schiff im Spätsommer 32 Hal (2517 Horas / 1025 BF) in Dröl ein. Als sie die Kiste abliefern möchten, ist der Edle nicht zu Hause. Als sie ihn das erste Mal sehen, ist er gerade von einem vergifteten Armbrustbolzen getroffen worden und nun bewusstlos. Seine Mutter bittet die Helden daraufhin um unauffällige Nachforschungen, da sie die Urheber des Anschlages in den besseren Kreisen Dröls befürchtet.

Die Helden werden nun vermutlich die Kiste zurückhalten und nach Hinweisen auf den Attentäter suchen. Die Mutter ist zunehmend besorgt, denn dem jungen Edlen geht es schlechter; er ist in ein Fieberdelirium gefallen. Wenn die Helden Brinward selbst untersuchen, können sie feststellen, dass ihm weiterhin Gift zugeführt wird. Auch spricht er im Fiebertraum von einer Rose.

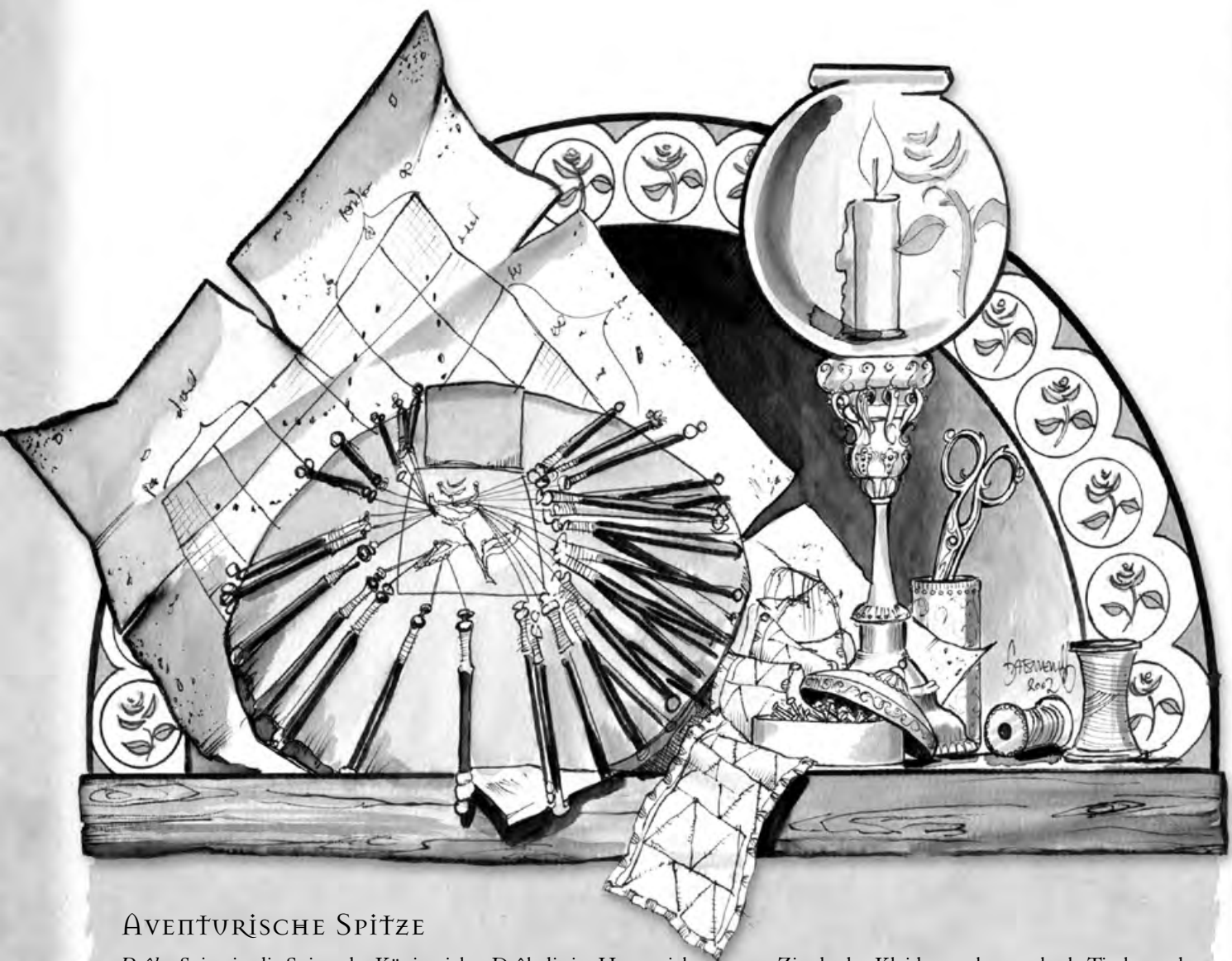
Die Spuren führen spätestens jetzt zu Téran di Giandur, damit auch zur Phex-Kirche, und über die Identität Roses zur Familie di Balligur. Weiterhin zu den Apothekern, in die Arzneiwerkstatt des Leibarztes, zu dem Leibdiener des jungen di Balligur, damit auch zur Praios-Kirche, und schließlich werden die Helden die Verbindung zu einigen Gestalten finden, die sich auffällig für das Haus derer von Eslamsbrück und die Helden interessieren.

Das Ziel des Abenteuers ist es letztendlich nicht, die Omerta zu besiegen – denn das wäre schlicht unerreichbar. Die Helden sollen in erster Linie dem jungen Edlen das Leben retten und dafür Sorge tragen, dass der Traviabund zwischen ihm und Rose mit dem Einverständnis beider Familien geschlossen wird. Gerade das erfordert hohes diplomatisches Geschick und wird durch profundes Wissen des Hintergrunds, das die Helden während ihrer Nachforschungen erlangen sollen, deutlich erleichtert. Wenn sie dabei einigen finsternen Gestalten eine zumindest vorübergehende Abwesenheit in Dröl nahe legen können, haben sie bereits deutlich mehr erreicht, als man erwarten kann.

DIE AUSWAHL DER HELDEN UND DIE AUFGABE DES MEISTERS

Da für die grundlegende Lösung des Abenteuers vor allem Witz, Schnelligkeit und ein wenig Diplomatie notwendig sind, können Sie auch eine Gruppe noch recht unerfahrener Helden in dieses Abenteuer schicken. Dies sollten in einem solchen Fall vorzugsweise Stadtcharaktere wie Streuner, Händler, Magier oder Gaukler sein. Eine Gruppe aus erfahrenen Recken wird auf weniger Hilfe der Bewohner Dröls angewiesen sein. Eine solche Spielergruppe sollte auch dann Erfolg haben, wenn sich Charaktere unter ihnen befinden, die gewisse Probleme im städtischen Umfeld mit sich bringen.

Grundsätzlich sind die meisten menschlichen, auelfischen und zwergischen Charaktere denkbar. Achaz hingegen bekommen ein großes Problem aufgrund der ewigen Reibereien des Königreiches Dröl mit den Echsenvölkern der nahen Sümpfe um Loch



AVENTURISCHE SPITZE

Drôler Spitze ist die Spitze des Königreiches Drôl, die im Horasreich zur Zierde der Kleidung, aber auch als Tisch- und Fensterschmuck gefertigt wird. Die Rahja-Hochgeweihten Drôls gar kleiden sich gänzlich mit der purpurroten, gespinstartigen und mit Rosen bestickten Königsspitze. Bei der Herstellung der *Drôler Spitze* wird Klöppelhandwerk mit Häkelkunst und Feinstickerei vereint, und jedes Stück besitzt ein zartes, meist farbiges Grundgewebe.

Eine Drôler Geweihte des Praios brachte 171 v.H. die Kunst der Klöppelei als meditative Übung nach Tobrien. Dort entsteht bis heute die nach der Stadt Eslamsbrück benannte *Brücker Spitze*. Nach dem Fall Eslamsbrücks wurden die Handwerker nach Yol-Ghurmak umgesiedelt, wo sie nun nach den Wünschen ihrer neuen Herrschaften Spitze absonderlichster Art fertigen. Diese neue Form der Klöppelkunst wird allgemein *Kaisergespinst* genannt. Im Freien Tobrien hingegen wird immer noch die zumeist weiße oder sehr dunkle, im reinen Klöppelhandwerk aus feinsten Schafswolle oder leichtem Bausch gefertigte *Brücker Spitze* geschätzt und gehandelt, wenn auch das Handwerk sich nur allmählich von den Verlusten infolge der borbaradianischen Invasion erholt.

Auch anderenorts wird Spitze als Besatz gefertigt. Doch der Ruf der *Drôler Spitze* ist immer noch ungeschlagen und die Beliebtheit der Brücker Spitze im Neuen Reich unübertroffen.

Harodrôl. Vom Führen eines befallenen Charakters hier im Süden raten wir ab. Geradlinige Charaktere werden vermutlich ein Problem mit der angeratenen Heimlichkeit bekommen, während dem Einsatz einer Stadthexe oder eines Schelms nichts entgegensteht. Bedenken Sie, dass Wildnis-Charaktere in der von horasischem Stolz und Alanfaner Lebensart geprägten Stadt mit ihren Fähigkeiten meist kaum etwas anfangen können und beiderseitige Vorurteile ihre Geduld sehr strapazieren können.

Als Meister sollten Sie sich vor dem Spiel den **Hintergrund des Abenteuers** und die beteiligten Figuren und Mächtegruppierungen gut einprägen, um auch auf überraschende Aktionen der

Helden flexibel und den Figuren gerecht reagieren zu können. Die Beschreibungen in diesem Band enthalten alles, was Sie als Spielleiter für dieses Abenteuer in Drôl benötigen. Möchten Sie tiefer in Hintergründe und Beschreibungen eintauchen, finden Sie weitere Informationen in der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** (hierin eine größere Karte von Drôl; die Beschreibung von Königreich und Stadt Drôl finden Sie in **RdH**, S. 110ff.; in **FHI** gibt es auf S. 85 Näheres zum Drôler Senat und Marchese Praionor di Balligur, auf S. 87 zu der Sankt-Gerons-Loge, auf S. 92f. zum Drôler Commerciens-Syndikat, auf S. 105 zur Omerta und S. 67ff. zur Roten Keuche).

DAS ABENTEUER BEGINT

DER AUFTRAG

Der Auftrag wird den Helden von einer befreundeten Händlerperson irgendwo in einer nördlich gelegenen Hafenstadt erteilt, vorzugsweise in Havena, da dort tobrische Wolle bester Qualität geladen werden muss. Wichtig ist, dass die Helden folgende Information mit auf den Weg bekommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Es ist eine Kiste mit edlem Pelzwerk und ein wenig Geschmeide – nichts Magisches, nichts Unheiliges, seid versichert, und Praios sei mein Zeuge! Jedoch ist der Inhalt von einigem Wert. Mir ist daran gelegen, dass sie ihren Empfänger, einen Edlen in Dról, einen Freund, unversehrt erreicht. Ihr dürft sie nur und ausschließlich ihm übergeben! Verstehet Ihr? Ausschließlich ihm selbst! Das habe ich ihm zugesagt, als ich seinen Auftrag annahm, und so soll es auch geschehen. Ich Sorge für die Passage auf einem Schiff, dessen Kapitän Ware für mich nach Dról bringt. Kapitän Bärweiß wird euch, so ihr dies wollt, auch wieder mit in den Norden nehmen. Er fährt mit der *Sturmrose* die Route Thorwal-Dról bereits seit gut zwei Jahrzehnten und ist mir verpflichtet. Dieser kleine Dienst, ich rechne mit vielleicht 3 Wochen einschließlich dreier Tage Landgang in Dról, soll euch zusammen 30 Dukaten bringen. Nein, der Kapitän weiß nichts von der Kiste. Ich habe meine Gründe.”

Gegebenenfalls lässt sich das Honorar auf 40 Dukaten heraufhandeln, die Hälfte zahlbar sofort, die andere nach Auftrags Erfüllung, wobei der Edle in Dról die zweite Hälfte zahlen wird. Kapitän Bärweiß ist auf die Bitte Brinwards hin nicht informiert, da dieser sich sicher war, dass der alte Freund der Familie der Witwe gegenüber nicht Stillschweigen bewahren könnte. Kapitän Bärweiß ist ein gestandener, hünenhafter Seebär aus Dról, der das Herz am rechten Fleck hat und sehr geradlinig denkt und handelt.

Die Frist von drei Wochen müssen Sie gegebenenfalls anpassen, sollten Ihre Helden von einem anderen Ort als Havena starten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem man handelseinig geworden ist: “Sehr schön! Diese Kiste soll zu dem jungen Edlen Brinward von Eslamsbrück nach Dról. Das Stadthaus der Familie liegt am *Markgraf-Praioles-Platz*, direkt dem Efferd-Tempel gegenüber neben dem Hotel *Herzogs Ruh*. Ihr werdet das schon finden, dessen bin ich sicher. Hier ist noch das Begleitschreiben, um euch vor Kapitän Bärweiß und vor dem Edlen auszuweisen.”

DIE KISTE

Einen Schritt lang, einen halben tief und einen halben hoch ist dies eher eine kleine Truhe als eine einfache Transportkiste. Der Deckel ist vernagelt und die Seitenwände jeweils mit einer Halteschlaufe aus Hanf versehen. Von außen kann man erkennen, dass die Ritzen gegen Feuchtigkeit von innen mit Pech ausgestrichen sind. Der Deckel wurde mit gefettetem Hanfbast abgedichtet.

Sollten die Helden die Kiste öffnen, finden sie den gesamten Inhalt in ein Segeltuch eingeschlagen und mit Hanfstricken verschnürt. Nach Entfernung dieser Verpackung sind mehrere Lagen weicher Hirschlederhäute (die an sich schon teuer genug sind) zu entfernen. Danach sieht man Pelz, auf dem ein mit Wildrosenschnitzerei verziertes Holzkästchen und ein gesiegeltes, längliches Päckchen mit dem Siegel des Händlers liegen. Das Kästchen verfügt über ein einfaches, aber fein aus Silber gearbeitetes Riegelschloss und verbirgt – auf weichem, blauem Wollstoff ruhend – in tobrischem Silber und mit Amethysten besetzt, eine Gewandnadel und ein (leeres) Medaillon. Beides sind neue Schmiedearbeiten, wie ein Held mit einem passenden Talent (*Schätzen, Feinschmieden*) erkennen kann. Wintermantel, Mütze und Muff aus grausilbernem Otterpelz sind für eine größere, schlanke Frau gefertigt, sorgsam verarbeitet, mit weichem Wollstoff gefüttert und mit Verschlüssen aus silberbeschlagenem Horn versehen (auch hier können Sie Proben auf *Schneidern* verlangen, um die Verarbeitung zu beurteilen, während ein *Gerber/Kürschner* die hohe Qualität des verwendeten Pelzes einschätzen kann). In dem Päckchen finden sich eine tobrische Tabakschmauche (eine langstielige Pfeife mit Tonkopf) samt gefülltem Tabaksbeutel und ein kurzer Brief (falls es sich bei dem Auftraggeber um eine Frau handeln sollte, müssen Sie die Unterschrift entsprechend anpassen):

*Euer Wohlgeboren, werter Freund,
hier nun die Dinge, die Ihr für Eure Rose
vor gut drei Monden zu besorgen mir in
Auftrag gabt. Ich hoffe, sie entsprechen
Eurer Vorstellung vollkommen. Sie sind,
so will ich meinen, Euren Vorgaben nach
sehr getreu gearbeitet worden.*

*Ich sparte nicht mit Lob den tobrischen
Handwerksleuten hier in Gareth.*

*Ich habe mir gestattet, mit den besten
Wünschen an die Erwählte, die
Gewandnadel hinzuzufügen, und Euch
zur Erinnerung an Eure Heimat die
Tabaksschmauche beigelegt.*

Ich wünsche Euch den Segen der Götter!

*Euer Lieferant feinsten tobrischer Wolle
und Euer Freund*

gegeben zu Gareth im Rondra 32 Hal

DRÔL

Einwohner: 2.200

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 1 Banner Königlich Drôler Hellebardiere, 100 Söldner und Seesöldner

Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios

Wappen: in Gold eine rote Rosenblüte

Drôl ist Hauptstadt des Königreiches Drôl, das unter dem Protektorat der Horasischen Krone steht. Regiert wird in Mehrheitsentscheid durch den Senat, der in seiner Gesamtheit die Königswürde trägt, nachdem 2504 Horas das vorher unter Mengbillaner Einfluss stehende Gebiet von horasischen Truppen unterworfen wurde. Außen- und Wehrpolitik werden im Namen der Horas durch den Staats-Marschall Folnor Sirensteen bzw. die Stellvertreterin vor Ort, die Magistratin des Königreiches Drôl, Ihre Exzellenz Hirmold von Gugelfall, bestimmt.

Die Geschichte Drôls ist wechselhaft, erwähnenswert aus jüngerer Zeit ist die Heimsuchung durch die Rote Keuche 2511 bis 2512 Horas (26 bis 27 Hal), welche die Einwohnerzahl des Königreiches durch Tod oder Flucht auf die Hälfte reduziert hat, ein bis heute unausgeglichener Verlust.

Die Stadt Drôl gilt als die 'Rosenstadt am Harotrud', da Rosen in wilder und sorgsam gehegter Form allgegenwärtig sind und als Motiv Kunst und Handwerk stark beeinflusst haben. Dies gilt für die Klöppelei ebenso wie für die Brokatweberei und die Fertigung glasierter Ziegel. Weitere wichtige Handwerke sind die Purpurfärberei und die Seidenherstellung. Ebenfalls bedeutend ist die Stadt als Seehafen und hier insbesondere für den Schmuggel ins Horasreich, durch den so mancher hier ein gutes Vermögen zusammengetragen hat.

In Drôl mischt sich horasische Kultur mit alanfanischer Lebensart. Genussmittel aller Art werden hier freizügiger gehandelt und genutzt als im übrigen Horasreich überhaupt gestattet. Die Rahja-Kirche Drôls schert ihr Ruf bei den nördlichen Nachbarn nicht, der Hurerei unbotmäßig nahe zu stehen; wohingegen der Sklavenbesitz und -handel zwar inzwischen offiziell verboten ist, aber dennoch weiterhin praktiziert wird.

Die bestimmende Schicht des Königreiches ist die der Reeder und Handelsherren, die auch als die Träger von Kultur und

Bildung gelten und nicht selten von blauem Blute sind. Das Drôler Netzwerk aus gegenseitigen Verpflichtungen, gepflegter Korruption und höflicher Erpressung sucht seinesgleichen und steht der Alanfaner Tradition von Giftmord und blutiger Intrige ablehnend gegenüber: Ein ordnungsgemäßes Duell im Morgengrauen gilt hier als weitaus standesgemäßer. Pflanzler und Großgrundbesitzer, zumeist mit neuen Adelstiteln ausgestattet, sind durchaus angesehen, aber aufgrund des Verbotes der Sklaverei in den letzten Jahren in ihrer sozialen Position geschwächt, da ihre Einkünfte zunehmend schrumpfen. Neureiche, durch das Horasreich begünstigte Alteingessene, aber auch Zuzügler haben deutlich an Einfluss, aber kaum an Beliebtheit gewonnen. Der Mittelstand in Drôl hingegen – Handwerker, Krämer und Besitzer von Gaststätten – hat weit weniger als anderswo üblich zu sagen, und die Unterschicht, zu einem guten Teil freigelassene Sklaven, ist faktisch rechtlos.

Eine ausführliche Gesellschafts- und Stadtbeschreibung finden Sie in **RdH** S. 119ff.

DER HAFEN UND DIE STADTVIERTEL

Der Hafen ist Handels- und Fischereihafen, der mit dem Stadtviertel **Trudinan** vom Rest der Stadt durch eine Mauer abgegrenzt wird. Es gibt das streng bewachte *Hafentor* in das reiche Kaufmannsviertel **Oberdrôl**, das sich den Helden nur auf Vorzeigen des Geleitbriefes oder eines angemessenen Bestechungsgeldes öffnen wird, sowie zwei weniger gesicherte Tore. Das *Zolltor* mit der großen Fuhrwerkwaage führt nach **Novaret** im Südosten der Stadt, dem lebhaften Geschäftsviertel; ein weiteres Tor im Nordwesten öffnet sich nach **Amenesh**, der *Mengbillaner Vorstadt*, hin. Das eindrucksvollste Tor ist jedoch das der *Söldnergarnison der Hylailer Seekrieger* im westlichsten Teil des Hafens. Die Söldnergarnison besteht aus einem Haufen harter und kompromissloser Seekrieger, die auch für die Ordnung im Hafenviertel zuständig sind, aber als äußerst rau- und zechlustige Gesellen kaum die rechte Wahl sind, um die Gefahren in diesem Stadtteil zu verringern.

Die *Sturmrose*, das Schiff von Kapitän Bärweiß, wird direkt gegenüber des Hafentors vertäut, so dass der Kapitän den Helden den kürzesten Weg zum Stadthaus der Familie von Eslamsbrück mit wenigen Worten beschreiben kann.

(Eine Übersichtskarte finden Sie auf S. 19.)

ANGEKOMMEN! ODER DAS STADTHAUS VON ESLAMSBRÜCK

Das zweistöckige, von Kletterrosen bewachsene Gebäude mit roten Ziegeldach liegt hinter einer mannshohen, mit Efeu und Wildrosen überwucherten Mauer direkt am *Markgraf-Praiockles-Platz* gegenüber dem Efferd-Tempel. Das große, schmiedeeiserne Eingangstor steht weit offen, die Wege und der große Vorplatz sind weiß gekiest. Der Garten ist gepflegt, mit Blumen und kleinen Steinstatuen reich geschmückt und lädt mit seinen kunstvoll gefertigten schmiedeeisernen Bänken zum Verweilen ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An der großen, mit Rosenschnitzerei verzierten Eingangstür findet sich ein Messingklopfer in Form eines Rosenbuketts. Rosen scheinen hier allgegenwärtig zu sein. Sie wuchern und wachsen überall, und selbst die Gardine eines offenen Fensters zeigt ein zierliches Rosenmuster.

Die Tür öffnet sich, und ein großer, wie ein horasischer Haushofmeister in Frack und Spitzenhemd gekleideter, alter Mann mit weißem Haar mustert euch prüfend. Hinter ihm sind zwei braungrau gescheckte große Jagdhunde zu sehen, die sich neugierig um seine Beine drängen. Ohne auf die Tiere zu achten, fragt der Mann mit unbewegtem Gesicht: "Die Götter zum Gruße. Euer Begehr?"

Wirkt das Erscheinungsbild der Helden allzu abgerissen, sagt er: "Der Lieferanteneingang ist hinter dem Haus."

Theokles Alekjo ist Hausdiener in der vierten Generation und wurde von der Familie zusammen mit dem Anwesen übernommen, als sie es kurz nach dem Ende der Seuche erwarben. Der Diener ist tiefgläubiger Praios-Anhänger, ein Grund für sein Überleben der dämonischen Krankheit. Die beiden Hunde sind Onjareten, teure Bastarde der edlen Onjaro-Bracken, die ihm auf jeden Wink gehorchen und der Hausherrin gehören. Sie heißen *Timon* und *Arides*.

Bringen die Helden nun ihr Anliegen vor, wird ihnen Theokles entgegen: "Der junge Herr ist im Hafen, um Ware zu inspizieren. Vor heute Abend erwarten wir ihn nicht zurück."

Im Hause zu warten, gestattet er nicht, und da die Witwe ebenfalls unterwegs ist, bleibt wenig anderes übrig, als sich entweder eine Herberge zu suchen, auf das Schiff zurückzukehren oder dem Edlen in den Hafen zu folgen.

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung des Anwesens. Leider reicht der Platz bei weitem nicht, um die vielen wunderbaren Stücke Brücker Spitzenklöppelei, Gemälde, geschmackvoll arrangierten Möbel des östlichen Mittelreiches und des südlichen Horasiats, Zierrat und Gebrauchsgegenstände zu beschreiben. Gehen Sie davon aus, dass die Mutter als in Dról aufgewachsene Liebhaberin von Spitzen und Rosen dies in ihrem eigenen Haus überall deutlich werden lässt. Der Sohn ist, trotz seines Gefalles an vielen Dingen der horasischen Kunst und Kultur, immer noch ein geradliniger, adliger Tobrier und hat in den letzten Jahren dafür gesorgt, dass dies in dem Haus, das er einmal erben wird, nicht vergessen wird. Ein Dröler wird trotz des Wohlstandes den Haushalt als provinziell empfinden: Da man gänzlich auf schlecht bezahlte 'freigelassene' Sklaven verzichtet, fehlt dem Horasier das gewisse Extra: das Heer dienstbarer Geschöpfe. Auf der Karte Dróls trägt das Anwesen die Nummer 6, es befindet sich in Quadrat F5.

GARTEN UND STALLGEBÄUDE

Der Garten wird von breiten Kieswegen durchzogen. Außer dem Eingangstor gibt es noch ein **Dienstbotentor**, das auf die *Kleinhändlergasse* führt. Dort reihen sich schmale, hohe Häuser mit offenen Geschäften im Erdgeschoss und Wohnungen darüber. Tagsüber herrscht hier immer reges Treiben. Angeboten werden feines Geschirr, gefärbte Stoffe und neue Kleidung, bessere Lederwaren und exquisite Nahrungsmittel, roh und verarbeitet, sowie Glaswaren, Gewürze und Kräuter.

In dem **Stallgebäude** im hinteren Garten stehen zwei edle Warunker Kutschpferde und eine Goldfelser Stute, das Reittier des Edlen. Der Stall bietet zudem dem Gärtner und Kutscher *Tarek* und seiner Frau *Rosalie*, der Köchin, unter dem Dach Wohnung. In einer angebauten kleinen Remise steht die zweirädrige, offene

Kutsche, die nur einem Kutscher und zwei Passagieren Platz bietet. Daneben findet sich der Abort der Dienstleute.

ERDGESCHOSS

Alle *Fenster* des Erdgeschosses sind erstaunlich groß, aus buntem Butzenglas gefertigt und außer in der Waschküche mit Spitzengardinen und schweren Vorhängen versehen. Sie lassen sich nach außen öffnen, sind mit Riegeln gesichert und besitzen schwere Läden, die kaum je geschlossen werden. Die *Beleuchtung* besteht aus Öllampen, die teils von den Decken hängen, teils auf kleinen Tischen stehen.

- **Eingangshalle:** zwei Stockwerke hoch, in der ersten Etage läuft eine Balustrade um sie herum. Eine breite Treppe führt von dem polierten Steinfußboden hinauf. Die Flügeltüren zu beiden Seiten können derart geöffnet werden, dass ein einziger großer Saal entsteht. Links der Eingangstür steht ein großer Hundekorb.

- **Rosensalon:** ein verspielt und dennoch geschmackvoll eingerichtetes Wohnzimmer, in dem sich hauptsächlich die Edle Aljapha aufhält, ihre Gäste empfängt oder musiziert. Hier bestimmen Rosenmotive und Klöppelspitzen das Bild.

- **Rauchsalon:** Der mit Gemälden von fernen Gegenden Aventuriens geschmückte Raum, dem man am deutlichsten die tobriische Herkunft des Edlen ansieht, ist für horasischen Geschmack mit zu vielen Jagdtrophäen, Waffen und zu dunkel eingerichtet.

- **Speisesaal:** Dieser Raum ist mit Tisch und Stühlen für ein Dutzend Personen sowie etlichen schön geschnitzten, teils aus dem Norden stammenden Geschirrschränken und Truhen eingerichtet.

- **Gang:** vier Türen, einige Kleiderhaken mit einfachen Umhängen und Mänteln, ein Rost für Schuhe und ein Regal für Hausschuhe sowie eine Truhe, in der sich Laternen, Kerzen und Öl sowie zwei Zunderkästchen befinden.

- **Küche:** Die Küche des Hauses ist wohlausgestattet und zu den meisten Stunden des Tages von Wohlgerüchen erfüllt. Eine Falltür führt in den Keller.

- **Waschküche:** Hier riecht es ordentlich und nach Seife.

- **Bad:** Das luxuriöse Bad der Herrschaften ist mit prachtvollen Kacheln ausgestattet.

ERSTER STOCK

Die *Fenster* im ersten Stock sind etwas kleiner als im Erdgeschoss und aus goldbraunem Butzenglas. Sie sind ebenfalls mit Riegeln gesichert und mit Läden versehen, die vor den Schlafräumen nachts geschlossen werden. Die *Beleuchtung* erfolgt zumeist durch Kerzen, im Arbeitszimmer durch Öllampen.

- **Balustrade:** Sie dient während eines Festes den Gästen zum Lustwandeln und Betrachten der Tänzer in der Eingangshalle und ist mit zierlichen Stühlen, kleinen Tischchen und rahjagefälligen Gemälden geschmückt.

- **Gang:** Die vierte Seite der Balustrade, auf der die Treppe endet, verlängert sich nach links und endet an einem Fenster. Rechts wird sie begrenzt durch die nach oben führende Treppe.

- **Arbeitszimmer:** Ein Sekretär, vier Stühle und ein Schreibpult sowie zwei Regale und eine Truhe richten den Raum ein. Hier werden Geschäftsunterlagen aufbewahrt und bearbeitet. Zudem dient das Zimmer als Bibliothek. Die interessanten Bände drehen sich um den Handel, Geographie und Völkerkunde, Geschichte

und die Klöppelkunst, Lehrbücher haben Handelskunde, Bosparrano, Mathematik und Naturwissenschaften zum Thema.

- **Familienalon:** ein Wohnzimmer, das mit Teppichen und bequemen Sitzmöbeln, niedrigen Tischen und Schränken mit Unterhaltungsliteratur und auch Kinderspielzeug zum Verweilen einlädt. Hier hängen die Porträts des gefallenen Vaters, der beiden vermissten Brüder und der toten Großeltern.
- **Schlafzimmer der Mutter:** Das Zimmer ist einfach und gemütlich eingerichtet und folgt dabei dem horasischen Stil.
- **Schlafzimmer:** Der Schlafraum wirkt unbewohnt und karg.
- **Schlafzimmer des Sohnes:** grundsätzlich tobrisch eingerichtet, aber mit deutlich horasischem Einschlag. Hier wird der Verletzte Brinward von der Mutter, der Köchin und dem Leibarzt versorgt werden.
- **Zimmer der Kinderfrau:** Bis auf ein Bett und einen Schrank steht das Zimmer leer.

DACHGESCHOSS

Die Fenster der Zimmer sind in kleine Gauben eingelassen und besitzen grünes Butzenglas und Läden, die vor den unbewohnten Zimmern geschlossen sind. Beleuchtung findet sich nur in Form von Kerzen in der Meisterkammer.

- **Gang:** Über die Treppe gelangt man in den schmalen Gang

DAS ATTENTAT

Die Helden werden auf jeden Fall zu spät kommen, um das Attentat zu vereiteln. Es ist auch völlig gleichgültig, ob der Täter den Schuss auf dem Hin- oder Rückweg des Edlen abgibt. Wichtig ist nur, dass der Schütze bereits im Fluss Harotrud untergetaucht ist, wenn sich die ersten Menschen um den gestürzten Adligen scharen und die Helden hinzukommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine kleine Menschenmenge hat sich auf dem Kai zusammengeballt. Neugierige stehen auf Kisten und Fässern und mühen sich, etwas von dem zu sehen, was die Menschen in ihrer Mitte verbergen. Niemand auf dem Kai arbeitet mehr. "Lasst mich durch!", ruft ein Mann in braunem Rock, dessen Gelehrtenhut von dem Zeichen Peraines geziert wird. "Ich bin Medicus."

Als ihr näher tretet, erkennt ihr in dem Bewusstlosen einen hochgewachsenen Mann von etwa 20 Jahren. Das lange Haar ist rotblond gelockt und im Nacken zum Zopf gefasst, die Wangen geschabt. Die Kleidung verrät Wohlstand: Die Bluse ist aus feiner, blauer Seide, Spitzenbesatz ziert Kragen, Ärmel und selbst die hohen Reitstiefel. Ein Hut mit blauem Federbusch liegt gut zwei Schritt abseits.

Der Medicus legt eine Schusswunde unterhalb des rechten Schulterblattes frei und entfernt geschickt einen schlanken Bolzen, den er auf sein Taschentuch fallen lässt.

"Die Rippe hat verhindert, dass seine Lunge verletzt ist", murmelt der Medicus. "Aber warum ist er ohne Bewusstsein? – Ach, den Kopf hat er sich angeschlagen. Hier, Junge! Drücke das Tuch auf die Schädelwunde, bis ich sie verbinden kann."

mit zwei kleinen Gaubenfenstern, von dem fünf Türen abgehen. Eine Truhe enthält Kerzen und Kerzenständer sowie ein Zunderkästchen, einige weitere Decken, Bettlaken und Handtücher. Eine alte Decke in der hinteren Ecke dient den Hunden als Lager.

- **Meisterkammer:** Die Kammer ist streng praktisch eingerichtet und tadellos sauber. Ein gesticktes Greifenbild ist der einzige sichtbare persönliche Gegenstand. Hier wohnt der Haushofmeister.

- **Dienstbotenzimmer:** Der Raum ist unbewohnt und nur mit dem Notwendigsten ausgestattet. Wenn sich die Helden im Laufe des Abenteuers innerhalb des Anwesens einquartieren, wird ihnen der Haushofmeister diese Zimmer zur Verfügung stellen.

KELLER

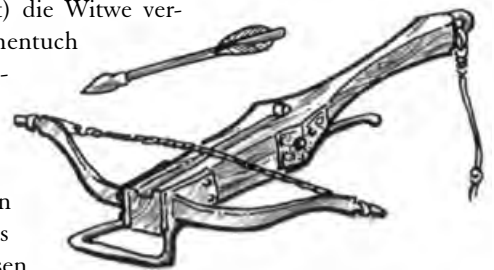
In den Keller gelangt man durch eine Falltür in der Küche, unter der sich eine Steintreppe verbirgt. Der Keller besteht aus drei hintereinander liegenden Räumen: dem großen und gut gefüllten Vorratskeller, dem kleineren Weinkeller, der einige erlesene Köstlichkeiten birgt, und dem Fasskeller, in dem zur Zeit nur drei Fässer mit eingelegten Nahrungsmitteln lagern. Fenster gibt es keine, die Beleuchtung besteht aus tragbaren Kerzen.

"Du meine Güte! Bei allen guten Göttern! Der junge Brinward!", ruft Kapitän Bärweiß von der Reling seines Schiffes herab.

Der Kapitän wird nun, so ihm die Helden nicht zuvorkommen, dafür sorgen, dass der Schiffsmedicus ein angemessenes Handgeld erhält und man den Verletzten behutsam auf eine Trage lädt und nach Hause bringt. Gleichzeitig schickt Bärweiß sein Schiffsmädchen zu Doctor Gujodas, dem Arzt der Familie, und einen Matrosen in die Klöppelstube derer von Eslamsbrück, wo er (zu Recht) die Witwe vermutet. Das Taschentuch

mit dem Balestrapfeil wandert in die Jackentasche des ein wenig zerstreuten Kapitäns, wo es

zunächst vergessen werden sollte – zumindest wenn die Helden nicht einschreiten. Die entsetzte Witwe vermutet den Attentäter in eifersüchtigen Kreisen der besseren Dröler Gesellschaft und weiß, dass es kaum jemanden in Drörl gibt, den sie nun mit Nachforschungen beauftragen kann. Wenn die Helden sich nicht von alleine der Witwe als Detektive anbieten, wird gegebenenfalls Kapitän Bärweiß der Edlen vorschlagen, die Helden in Dienst zu nehmen. Die adlige Händlerin bietet jedem einem Dukaten pro Tag und Übernahme aller Spesen (mit Abrechnung) sowie eine Prämie von 30 Dukaten für die ganze Gruppe (ggf. auch in Spitze) bei Erfolg.



HINTERGRUND II:

UND ES KOMMT SCHLIMMER!

Damit Sie verstehen, wie es zu dem Attentat kam, hier die Hintergründe und zudem eine Vorausschau dessen, was die Gegenspieler der Helden in Zukunft zu unternehmen gedenken. Einem festen Zeitplan folgen die Geschehnisse nicht – passen Sie sie an die Schnelligkeit der Gruppe an. Allzu große Sorglosigkeit sollten Sie jedoch mit irreführenden Spuren, ärgerlichen Diebstählen und Sabotage der Gegner vergelten. Und seien Sie unbesorgt, wenn nicht alles nach Plan läuft: Es ist wahrscheinlich, dass kaum eine Heldengruppe alle Fakten aufdecken wird und vieles für sie Vermutung bleiben muss. Wichtig ist den Göttern das glückliche Ende für die Liebenden. Und um einige der losen Fäden wird sich später Seine Eminenz di Balligur persönlich kümmern.

Die Dinge begannen mit Spielschulden und Verpflichtungen in der 'Purpurkammer', einem der teuersten Bordelle der Stadt, die über die Zahlungsfähigkeit des Leibdieners *Teor* hinausgingen. *Teor* sollte zahlen, sonst würde man seine Abendvergnügungen seinem Herrn, dem *Praios-Geweihten* (Seine Gnaden *Praionor* der Jüngere di Balligur), zu Ohren kommen lassen.

Al'Rik von Dröl, verstrickt in etliche zwielichtige Geschäfte für die eigene Tasche und die *Omerta* und zudem häufiger Spielpartner des Dieners, kam mit *Teor* überein, gegen gewisse Informationen einen guten Teil der drückenden Schulden zu übernehmen. So wurde *Teor* zum Spion im Palast der di Balligur. *Teor* wusste noch vor seinem Herrn von den *Tsafreuden* der Schwester und vermutete zudem die Identität des Kindsvaters zutreffend. Dieses Wissen trug er *Al'Rik* zu, der den Plan fasste, sich diesen Umstand zunutze zu machen, um die Familie di Balligur und damit das Ansehen des Patriarchen ein wenig zu beschmutzen und dadurch selbst innerhalb der *Omerta* ein höheres Ansehen zu erlangen. Er heuerte die *Mengbillaner Seeschlange* an, einen Auftragsmörder. Zudem zwang er den wiederum verschuldeten und längst tief in seine Machenschaften verstrickten *Teor*, über die Apotheke hinter dem *Praios-Tempel* zweierlei Gift zu besorgen. Das eine war ein eher harmloses Schlafgift für den Pfeil, um den Verletzten sicher auf das Krankenlager zu zwingen – etwas, das sich durch den Sturz als unnötige Vorsichtsmaßnahme erwies. Bei dem zweiten Gift handelte es sich um ein langsam durch Fieberalpträume verzehrendes Einnahmegift in Form eines aus der *Marboebeere* gewonnenen Pulvers.

Teor wird in der Nacht nach dem Attentat dem Leibarzt der Familie di Balligurs, auf *Roses* Empfehlung auch Arzt derer von *Eslamsbrück*, das *Marbobeerenpulver* mit einem Brief übergeben, in dem anonym gedroht wird, die anatomischen Studien des Arztes an geraubten Leichen den Kirchen zu offenbaren. Gerade

während der *Roten Keuche* hatte der *Medicus* – erfolglos und gegen Kirchendekret verstoßend – Opfer der Seuche nach Hinweisen auf die Ursache der Erkrankung und ein Heilmittel hin seziiert. *Al'Riks* Leute lieferten damals wie heute gegen entsprechendes Handgeld jene Studienobjekte.

Doctor Gujodas wird gezwungen, dem Kranken jeden Tag zweimal mit der heilenden Medizin eine gewisse Dosis des Giftes zu verabreichen. Der Arzt, der in seinem Labor das Pulver analysiert und dessen schleichend tödliche Wirkung erkennt, streckt das Pulver mit gemahlenem Zucker, wagt es aber zunächst nicht, sich gänzlich zu verweigern. Umso schlechter es seinem Patienten geht, desto ärger werden die Gewissensbisse des alten, am Ende seiner Kräfte stehenden *Medicus*. Er denkt an einen freiwilligen Gang zu *Boron* und wird diesen schließlich auch antreten, wenn sich nicht ein anderer Ausweg für ihn offenbaren sollte.

Al'Rik lässt das Haus derer von *Eslamsbrück* überwachen, um den Fortgang seines Komplotts zu beobachten. Die *Hylailer Seekrieger* hält er für nicht fähig, das Verbrechen auch nur im Ansatz aufzuklären. Alle anderen städtischen Stellen würden sich seiner Erfahrung nach erst gar nicht mit dem Unglück des Mittelreichers beschäftigen. Sobald er die Helden und deren Interesse und Einsatz bemerkt, wird er unruhig und beschließt, ihnen einige warnende Unannehmlichkeiten zu bereiten. Es passt ihm ebenso wenig, dass *Rose* kurz nach dem Attentat von ihrem Bruder auf ein Schiff verbracht wird, um zwangsweise die Stadt zu verlassen. Er hatte vielmehr damit gerechnet, dass die heimliche Verlobte es sich nicht nehmen ließe, am Krankenlager zu erscheinen, so dass ihre Besuche der Dienerschaft und bald auch anderen aufmerksamen Mitmenschen bewusst würden und man die 'richtigen' Schlüsse hätte ziehen können. Wäre normalerweise das *Dröler Commercien-Syndicat* dem Klatsch der Stadtbewohner nach der Hauptverdächtige gewesen, der einen unliebsamen Konkurrenten auf dem Spitzenmarkt habe beseitigen wollen, sollte – so *Al'Riks* Plan – alsbald das Gerücht gestreut werden, di Balligur habe einem unliebsamen Schwiegersohn in spe das Fürchten lehren wollen.

Die *Omerta* ist derweil unzufrieden mit den Vorkommnissen, wird hierbei doch die stillschweigende Duldung etlicher ihrer Aktivitäten durch Seine Eminenz und den Senat gefährdet. Man verlangt von *Al'Rik*, dem Ganzen ein schnelles Ende zu bereiten. Mit seiner derzeitigen Geliebten, der Stadthexe *Juania*, und mit Hilfe seines Kumpan *Odarek* wird *Al'Rik* in einer dunklen Nacht versuchen, zu dem Kranken vorzudringen, ihn unauffällig zu töten und das Haus in Flammen aufgehen zu lassen – eine im *Delirium* umgestoßene Kerze könnte schließlich leicht ein Feuer entfachen.

ERMITTLUNGEN

Hier folgen nun die Orte, an denen sich Hinweise auf die Hintergründe des Verbrechens finden lassen. Sie sind in ihrer Reihenfolge keineswegs zwingend. Wichtigere Personen werden im **Anhang** auf S. 18ff. noch einmal zusammenhängend behandelt und finden hier gegebenenfalls eine Erwähnung.

Wenn Sie es schlüssig finden, dass einer der Helden das Ver-

trauen einer bestimmten Person oder Institution in *Dröl* genießt und diese über relevante Informationen verfügen sollte, so ist auch dies möglich. Achten Sie aber darauf, dass selbst die wohlinformierte *Phex-Kirche alles* herausfinden kann, aber zunächst ganz sicher *nicht* alles weiß. Alles braucht seine Zeit. Und: Die Götter helfen den Unermüdeten, nicht den Müßigen!

DER TÄTOR (12)

Auf dem Kai ist außer dem davon gerollten Hut des Edlen und Blut aus der Schuss- und der Kopfwunde, die sich der junge Mann beim Sturz auf eine Kiste mit Steingut zugezogen hat, nichts von Bedeutung zu finden. Allerdings können die Helden von den Blutflecken aus nach einer möglichen Schussposition suchen. Die Arbeiter und Seeleute haben den Schuss weder gehört, noch den Schützen gesehen. Die Hylailier Seekrieger sind in ihrer Arroganz für die Helden keine große Hilfe und scheinen auch nicht sehr interessiert an dem Fall zu sein, da das Opfer laut Aussage des Medicus sicher überleben wird.

Die Schusswunde legt nahe, dass der kurze Pfeil von einem deutlich höher gelegenen Ort aus abgefeuert worden sein muss. Somit bleiben nur die Dachbodenluke eines größeren, umzäunten Gebäudes im Westen des Kais oder das Dach einer der beiden links und rechts angrenzenden Gebäude übrig. Das östliche Anwesen ist die *Schenke zum Tau*, deren Dach keinerlei Spuren eines auf der Lauer liegenden Schützen zeigt und zudem gefährlich verwittert ist. Das westliche Gebäude dient einem ortsansässigen Kaufmann als Kontor und bietet ebenfalls keine greifbare Spur, auch hat man in beiden Häusern niemanden gesehen. Das größere Gebäude ist ein dreigeschossiges Lager mit Kontorräumen im ersten Stock, gehört einem vor der Roten Keuche geflohenen Handelsherren und steht seit Jahren unter dem Schutz der patrouillierenden Hylailier Seekrieger fast gänzlich leer. Dank des Staubes sind innerhalb des Gebäudes die Spuren des Attentäters unübersehbar: Er hat nach längerer Wartezeit aus dem oberen Giebelfenster geschossen und ist nach der Tat aus einem anderen Fenster in den Fluss gesprungen. Für die Helden endet dort seine Spur, da er sich nun, gut bezahlt, auf dem Seeweg nach Mengbilla zu seinem nächsten Auftrag befindet.

BEI KAPITÄN BÄRWEISS ZU HAUSE (15)

Der Kapitän bewohnt zusammen mit seiner Gattin Jalilah ein eigenes Haus im Süden von Amesh, unweit des Boron-Tempels und direkt am befestigten Westtor gelegen. Dorthin wird er sich bald nach dem Attentat zurückziehen: "Um mich von dem Schrecken zu erholen!"

Das Haus ist zweistöckig und in einer verwirrenden Mischung albanischer anmutender Verschwendung und nordländischer Bodenständigkeit eingerichtet – etliche der Möbel und Ziergegenstände sind Reiseandenken des Kapitäns, anderes stammt aus der Mitgift Jalilahs.

Jalilah ist eine ältere Hebamme halb mengbillianischer Abkunft, die die Helden stolz und doch warmherzig empfängt und bewirbt. Kapitän Bärweiß ist ein leutseliger Gastgeber, der gerne Geschichten bei einem guten Wein erzählt. Auf den Balestrapfeil angesprochen, übergibt er ihn bereitwillig den Helden.

Eine magische Untersuchung des Pfeils ergibt, dass er völlig unmagisch ist. Eine alchemistische oder die Untersuchung durch einen in der Giftkunde bewanderten Helden oder einen Apotheker wird – mit Hilfe der hierzu benötigten Werkzeuge und Talente – das harmlose Schlafgift offenbaren, das zwar auch in Dröl nicht erlaubt, aber durchaus einfach zu besorgen ist. Die Hebamme kann den Helden jede der drei in Frage kommenden Apotheken nennen.

DIE APOTHEKEN

Apotheke zur Rose (16)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die *Apotheke zur Rose* ist im Erdgeschoss eines einzeln stehenden Hauses im Norden des Rahja-Tempels untergebracht und wirkt bereits von außen so, wie man sich eine Stadtapotheke vorstellt: Über dem Eingang hängt ein gemaltes Schild mit einem Mörser, um den sich eine Rose windet. Die Fenster bestehen aus buntem Butzenglas, über die helle Fassade ranken sich weiße Kletterrosen bis zum Dach hinauf.

Im Inneren riecht es nach Kräutern und Arzneien. Mit Gläsern, Tiegeln und Kästen gefüllte Regale ziehen sich vor Wänden mit Dröler Kacheln bis unter die Decke. Körbe, Kisten und Säcke aller Größen stehen vor und auf der Theke; hinter dieser wiegt eine junge brünette Frau getrocknete Kräuter und zeigt ein älterer Mann einer Kundin mehrere zierliche Phiolen.

Die Personen sind *Meister Geron* und seine Tochter *Peraina*. Hier bekommt man alles, was die aventurische Natur und die Alchemie für den kranken oder gesundheitsbewussten Kunden bereit hält – wenn es nicht vorhanden ist, kann es über vielfältige Beziehungen besorgt werden. Zudem gibt es Tee, Gewürze, Parfüme und Salben, Badeöle und Räucherwerk in mannigfaltiger Auswahl, alles von guter Qualität, aber zu hohem Preis. Auch Rauschmittel sind in kleineren Mengen vorrätig.

Das Schlafgift hätte man hier einem guten Kunden durchaus verkauft, aber einem Fremden gegenüber wird man diese Tatsache nicht ohne Weiteres zugeben. Mit tödlicher Ware handelt man nicht, schon alleine aus Tradition und aus Respekt der Göttin Peraine gegenüber.

Talianas Kräuter und Tees (17)

Die blonde Halbfelfe führt einen kleinen, offenen Laden in der *Kleinhändlergasse* hinter dem Anwesen derer von Eslamsbrück. Sie sammelt ihre Ware entweder selbst oder bezieht sie von Sammlern aus dem Königreich. Sie könnte zwar ein Schlafgift herstellen, aber dieses wäre deutlich anders als das alchemistische, das man für den Pfeil benutzt hat, und das teilt sie den Helden gegebenenfalls auch freimütig mit. Die aus Nordaventurien stammende Marboebeere führt sie nicht.

Rose-Rahjana (s. S. 20) hat bei ihr einen Tee gegen das morgendliche Tsa-Unwohlsein erstanden. Sollten die Helden auf die Idee kommen, in dieser Richtung zu fragen, wird Taliana das einem ihr sympathischen Helden durchaus erzählen.

Apotheke zur Sonne (18)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Apotheke befindet sich in einem Eckhaus südlich des Prais-Tempels. Die Fassade wird von schlanken, weißen Säulen unterteilt, an denen sich wilde Rosen empor ranken, die dabei die schmalen, hohen Fenster fast vollständig überwuchert haben. Die Eingangstüre steht weit offen und gibt den Blick in einen mit dunklen Edelhölzern rundum getäfelten Raum frei. Dort reihen sich aus gleichem Holz Schubladen in hohen Schränken an der Rückwand und gedeckelte Kästen vor der Theke. Es riecht nach Weihrauch und Zimt;

kein einziges Kraut ist zu sehen. Ein Mann in mittlerem Alter sieht euch freundlich entgegen. Ein mürrischer Bursche wischt Staub und kümmert sich nicht um eure Ankunft.

Meister Galur bleibt auch weiterhin so freundlich, egal mit welchen Fragen, Behauptungen oder Wünschen ihn die Helden konfrontieren. Er verkauft hauptsächlich Kräuter, alchemistische Substanzen und fertige Produkte, die die Tempel Drôls benötigen, achtet dabei auf erlesene Qualität und ist für Nicht-Stammkunden horrend teuer. Er weiß um seinen guten Ruf und seinen Einfluss und wird einem Fremden nicht vor Ablauf eines Jahres gegenseitiger Geschäfte spezielle Wünsche erfüllen. Besitzt man sein Vertrauen, dann scheut er nicht davor zurück, auch sehr exquisite Aufträge anzunehmen. Von ihm werden die Helden keine brauchbare Auskunft über den Käufer des Schlafgiftes oder gar des Marboberen-Giftes bekommen. Sein Lehrling *Teral* hingegen wird die Helden später aufsuchen und in einem unbeobachteten Moment ansprechen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Junge ist ein lang aufgeschossener, schwarzhaariger Bursche. Ihr habt ihn schon einmal gesehen: Es muss der Lehrling oder Gehilfe aus der *Apotheke zur Sonne* sein. Er kommt sofort zur Sache: "Ich denke, dass ich weiß, was Ihr wissen wollt. Und gegen 10 Dukaten teile ich mein Wissen mit Euch."

Die Minimalforderung sind 5 Dukaten. Dann erzählt *Teral* freimütig, dass der einzige Kunde, der innerhalb der letzten Wochen Schlafgift gekauft hat, der Leibdiener des *Praionor di Balligur* des Jüngeren gewesen sei. Er habe auch noch etwas anderes in einem Kästchen erstanden, dessen Inhalt noch teurer gewesen sei. Bei der Vorsicht, mit der man mit dem Kästchen hantiert habe, läge nahe, dass es Gift gewesen sei.

Dann setzt sich *Teral* geschwind ab. Die Beweggründe für den Verrat an seinem Lehrmeister wird er kaum offenbaren: Der recht gescheite Junge ist es leid, von dem Apotheker selbst nach drei Jahren Lehrzeit immer noch nicht in die wirklich interessanten und einträglichen Dinge eingeweiht worden zu sein, und plant seit geraumer Zeit, auf die Walz zu gehen, um nicht weiter für dumm verkauft zu werden. Die Dukaten werden nun sein Reisegeld sein.

DER KRANKE

Obwohl es nur ein kurz wirksames Schlafgift und zwei harmlose Wunden gewesen sind, geht es *Brinward* innerhalb kurzer Zeit zunehmend schlechter. Er fiebert hoch, phantasiert und die Heilung verläuft schleppend. Etwa zwei Tage nach dem Attentat sollten die Helden ihn selbst untersuchen wollen – und dürfen – und den Namen *Rose* aus seinem Mund hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das fieberrote Gesicht des Kranken ist von Schweiß bedeckt, seine Glieder sind kraftlos, sein Blick irrt haltlos durch den Raum. Mit feuchten Umschlägen versucht man, das Fieber zu senken. Über die gesprungenen, blutenden Lippen kommen gestammelte, unzusammenhängende Worte ohne erkennbaren Sinn. Nur einen Namen kann man verstehen:

"Rose!"

Seine Mutter bestätigt gramvoll: "Er ruft nach ihr. Er fragt nach ihr. Und ich weiß nicht, von wem er spricht! Ich kenne mehrere Frauen und Mädchen mit diesem Namen, er ist nicht gerade selten in der Rosenstadt Drôl, aber keiner dieser Personen hat er meines Wissens nach nahe gestanden. Ach, *Brinward* ..."

Eine Durchsuchung des Zimmers erbringt keinen Hinweis auf irgendwelche Liebschaften des jungen Edlen – mit Ausnahme eines kostbaren, weißen Frauentaschentuches in einem sonst leeren Fach des Schreibpultes, in dessen breiten Drôler Spitzenrand die Initialen R.R.B. eingearbeitet sind. Auch die Dienstboten der von *Eslamsbrück* wissen nichts von Damenbesuchen des jungen Herrn.

Aller Erfahrung nach werden die Helden spätestens jetzt die Kiste öffnen. Damit können sie aus der Größe des Pelzmantels auf die Größe und Statur *Roses* schließen und werden aufgrund des Inhaltes des beiliegenden Briefes zudem vermuten, dass es sich um mehr als eine flüchtige Liebschaft des Edlen handelt.

ДІЕ СУЧЕ ПАЧ ЕІНЕМ МЯДЧЕН ПАМЕРІ РОСЕ

Alle Spuren der Helden – sei es das Dienstmädchen einer befreundeten Familie, die 13-jährige Tochter einer Klöpplerin oder die *Rahja-Geweihte Rose* – führen zu nichts. Erst wenn die Helden den Freund des Edlen aufsuchen, *Comto Têran di Giandur*, der der Mutter durchaus bekannt ist, werden sie die Identität der Geliebten erfahren. Jetzt bekommt ein früheres Geschehen erst eine tiefere Bedeutung: Diese Szene konnten die Helden entweder noch am Abend nach ihrer Ankunft selbst beobachten oder können sie nun von einem Zeugen erzählt bekommen: Kurz vor Sonnenuntergang steigen aus einer geschlossenen Kutsche ein junger *Praios-Geweihter* und eine verschleierte Frau. Sie gehen an Bord eines Schiffes der Familie *di Balligur*; einige Diener verladen Gepäckstücke. Schließlich kehrt der *Geweihte* allein zurück. Das Schiff verlässt bereits eine Stunde später den Hafen. Vielleicht wird ein Held nun das nach *Rethis* steuernde Schiff verfolgen und mit *Rose* sprechen wollen. Was diese zu sagen hat, finden Sie bei der Personenbeschreibung *Roses* auf Seite 20.

ДАС СТАДТХАУС ДЕС СОМТО ТÊРАП ДІ ГІАНДУР (19)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Haus neben dem Logenhaus *Geronsklinge Siebenstreich* könnte klein und bescheiden wirken, wären da nicht die mit weißem Marmor verkleidete Front, die beiden Erker rechts und links mit ihren hohen, bunten Fenstern, die reich mit Schnitzwerk verzierte Eingangstüre über den drei Marmorstufen und der vergoldete Klopfer in Form einer Rose, über dem auf einem passenden Schild Rang und Name des *Comto* prangen. Auch die übrigen Fenster des drei Stockwerke hohen Gebäudes sind aus buntem Glas – kein Butzenglas, sondern bleigefasste bunte Scherben, die allerlei Blumenmotive zeigen. Aus gepflegten Blumenbeeten bei

DIE DRÖLERSEKTION DER SANKT-GERONS-LOGE (20)

derseits des Einganges ranken sich wunderbar großblütige weißgoldene, rot geflammte Rosen an Spalieren bis hinauf zu dem marmornen Geländer eines Balkons mit offenen stehenden Türen. Man kann eine hohe bemalte Decke und wehende, leichte Spitzengardinen erkennen. Das Geschrei eines Papageis, der offensichtlich über ein bemerkenswertes Repertoire an Schimpfworten verfügt, erklingt von dort oben. Auf euer Klopfen hin öffnet ein dunkelhäutiger Mann mit ergrautem Haar in nachtblauer Livree. Er mustert euch und hebt fragend eine Braue. In seiner Hand hält er ein silbernes Tablett.

Tahakona ist zwar nicht stumm, aber äußerst wortkarg. Er erwartet von den Helden eine Visitenkarte, so wie dies im Horasreich üblich ist. Wenn die Helden keine besitzen, genügt zur Not auch ein eiligst geschriebener Zettel. Daraufhin wird der Leibdiener ins Haus zurücktreten, die Tür vor der Nase der Helden schließen und, je nach Tageszeit, einfach eine Weile warten oder tatsächlich den jungen Herrn informieren, dass einige Fremde ihn zu sprechen wünschen. Tahakona wird Téran zwischen Mitternacht und der mitäglichen Praiosstunde keinesfalls stören – nachts ist der Phex-Geweihte unterwegs, vormittags schläft er in aller Regel. Ausnahmen gelten nur, wenn vier bestimmte Personen vor der Tür stehen, zu denen Brinward und Rose zählen; alle anderen werden vormittags gebeten, sich zur dritten Stunde nach Mittag wieder einzufinden. Sich mit Gewalt Einlass zu schaffen, würde die Bereitschaft zur Zusammenarbeit sehr schmälern. Kommen die Helden zur gesetzten Stunde wieder, treffen sie einen verschlafenen, noch kaum für sein Tagwerk zurecht

gemachten adligen Dröler Müßiggänger an, der zwar über gute Manieren, aber auch über eine anstrengende Geistesabwesenheit verfügt und sie keinesfalls in sein Haus lässt. Der Adlige wird sich nach kurzer Schilderung des Begehrs der Helden jedoch bereit erklären, sie nach Ablauf einer Stunde im Haus der Sankt-Gerons-Loge zu treffen.

Gelangen die Helden irgendwann einmal in das Haus, können Sie die wenigen Räume mit allem horasischem Prunk und Al'Anfaner Freizügigkeit beschreiben. Weitere Bewohner neben dem Comto und Tahakona sind dessen Tochter *Ta'isa* und deren Sohn *Tsa'ijan*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem sich der steife, horasische Bedienstete des Logenhauses rückversichert hat, dass ihr erwartet werdet, lässt er euch mit undeutbarer Miene in das Haus der Loge eintreten. Durch die kostbar getäfelte Vorhalle führt er euch in ein weitläufiges Kaminzimmer. Die Einrichtung erscheint euch horasisch bis zum letzten Teelöffel, teuer und gediegen, und die wenigen anwesenden Logenmitglieder harmonisieren mit diesem Eindruck bis in die Haarspitzen.

Ein junger, schwarzhäutiger Horasier, Edelmann durch und durch, erhebt sich aus seinem Lehnstuhl und begrüßt euch mit einem Lächeln.

“Gehen wir hinaus in den Garten, um hier niemanden zu stören!”, schlägt er vor und deutet durch die Flügeltüren in einen mit Rosen und exotischen Gewächsen schier überwucherten Wandelgarten. Durch das Geplätscher zweier Springbrunnen und das Gezwitscher von bestimmt hundert farbenprächtigen Vögeln in Volieren wird euer Gespräch vor Lauschern relativ sicher sein.

Der Comto wird nun mehr versuchen, durch gezielte Fragen Informationen von den Helden zu erhalten, als er selbst zum Besten zu geben gedenkt. Allerdings gibt er, sobald er sich der göttergefälligen Absichten der Helden sicher ist, die Identität Roses preis und sagt den Helden Hilfe bei

ihren Nachforschungen zu. Man vereinbart ein weiteres Treffen, wobei der Treffpunkt je nach Tageszeit entweder die Loge, der Stadtpark mit seinen weiten Rasenflächen oder aber das Haus derer von Eslamsbrück sein kann.

Téran di Giandur wird sich nicht als Mondschaten, als Diener des Phex, zu erkennen geben. Die Helden dürften am Ende des Abenteuers vermuten, dass der ‘Müßiggänger’ Beziehungen zur Phex-Kirche oder einer anderen Organisation hat, eine direkte Frage danach beantwortet der Geweihte jedoch nur mit einem Lächeln.



DAS HAUS DES LEIBARZTES LEIBARZTES DOCTOR GUVJODAS (21)

Das zweistöckige, geräumig unterkellerte bürgerliche Haus befindet sich unweit des Boron-Tempels und wird von dem Medicus und seiner alten Haushälterin *Dina Merlan* bewohnt. Während sich im Erdgeschoss ein Behandlungszimmer, die Küche und die Bibliothek befinden, liegen im ersten Stock Schlaf- und Wohnräume. Durch die Falltüre in der Küche gelangt man in den Vorratskeller, durch die unter einem Teppich in der Bibliothek verborgene Klappe in ein gut ausgestattetes Alchimistenlabor, in dem ein alchimiekundiger Held auf eine Untersuchung des

Marbobeerengiftes schließen kann. Durch eine versteckte Tür hinter einem drehbaren Schrank gelangt man vom Labor in das Seziergewölbe. Dort finden sich zur Zeit keine vollständigen Leichen, allerdings unzählige Gefäße mit präparierten und konservierten menschlichen Organen und ein kleiner, sorgsam gepflegter Peraine-Schrein. Der Atlas auf dem Schreibpult, das Ergebnis jahrzehntelanger Arbeit, ist fast vollständig und trotz aller Bedenken ein faszinierendes Meisterwerk der pathologischen Anatomie des Menschen.

Die Haushälterin weiß, dass der Medicus Forschungen betreibt, kennt aber keine Einzelheiten und will sie auch gar nicht wissen.

НАВЕР ИВД СТЕЧЕН

Es kann geschehen, dass während des gesamten Abenteuers nicht eine einzige lange Klinge gezogen wird. Allerdings wird den wenigsten Heldengruppen ein Spiel ohne jede körperliche Ertüchtigung gefallen, so dass Sie für auflockernde lebhaftere Szenen sorgen sollten, die auch in dem Unverständnis und den Ressentiments der Dröler gegenüber fremdländischen Helden begründet sein können. Folgende Szenen sollen den Helden deutlich machen, dass man auf sie aufmerksam geworden ist. Eigene Ideen dieser Art dürfen Sie natürlich großzügig einbringen.

DER FLINKE DIFAR

Al'Rik ist ein Gauner, der über beste Kenntnisse die Wirkung von Giften betreffend verfügt. Sobald ihm die Helden auf die Nerven gehen, wird er versuchen, heimlich etwas Wolfsmilch unter den Tabak eines rauchenden Helden zu mischen oder eine Süßigkeit damit zu präparieren, damit bei zumindest einem Helden eine heftige, schmerzhaft Durchfallerkrankung auftritt, die jeder herbeigerufene Medicus und auch der Wirt für einen Flinken Difar hält. Da diese Erkrankung zu 20 % ansteckend wäre, rät man dringend zur Isolation des Kranken und verabreicht allerlei Hausmittel, die nur so lange wirken, bis der Held wieder einmal – erleichtert, dass es ihm besser geht – raucht oder nascht.

ALPTRAUMKUGELN

Die Hexe Juania wird in **HARMLOSER GESTALT** (sie sieht aus wie ein junges Zimmermädchen) je eine zerbrechliche Glaskugel mit einem Wachsstopfen unter den Matratzen der Helden verbergen. Sobald eine solche zerbricht, wird eine wässrige Substanz frei, die sich schnell verflüchtigt, süßlich riecht, durch ein Hexenpilzextrakt einschläfernd wirkt (KO-Probe +5) und zu Alpträumen führt (keine Regeneration). Die Wirkung hält umso länger an, je mehr Kugeln in einem Raum zerbrochen werden.

VERFOLGUNG

Irgendwann wird auffallen, dass Al'Rik häufig in der Nähe des Hauses derer von Eslamsbrück anzutreffen ist. Zur Rede gestellt entgegnet er: "Jeder darf hier stehen und auf jemanden warten, ist es nicht so, Fremder?", oder auf die Aufforderung zu ver-

schwinden auch ein gelangweiltes: "Bin ich hier zu Hause oder ihr, meine Lieben?"

Sinnvoller ist es, dem Gauner zu folgen, wenn ein Straßenkind oder Odarek ihn ablöst. Al'Rik hat mehrere Rückzugsorte in der Stadt. Einer davon ist ein Hurenzimmer im ersten Stock der schmierigen Kaschemme *Leuthans Glück* (22) im Norden Ameshs. Ein geschickter Held kann ihn beim rahjagefälligen Treffen mit Juania belauschen, in dem je nach Fortgang der Ermittlungen auch interessante Gesprächsfetzen erlauscht werden können. Irgendwann wird der Hexenkater den Lauscher unauffällig veratzen, die Hexe kreischt halb nackt die Huren zusammen, während Al'Rik über die Dächer flieht. Ob der lauschende Held nun ihm nachsetzt – und ihn dabei ob der schlechteren Ortskenntnis verlieren muss – oder er sich der aufgebrachten Damen und ihrer Kundschaft sowie der Hurenmutter erwehren muss, liegt in Ihrer meisterlichen Gnade.

DER EIPBRUCH ODER DAS LETZTE GEFECHT

Der letzte Plan Al'Riks und seiner Gefährten ist, basierend auf Informationen, die sie von einem ehemaligen Sklaven der früheren Besitzer und durch eigene Beobachtung erfahren haben, folgender: Die im Garten wachenden Hunde werden durch mit Shuringift präpariertes Fleisch ausgeschaltet. Dann versperrt Juania auf dem Weg vom Gartentor zur Hintertür des Hauses die Gärtnerwohnung mit einem **HEXENKNOTEN**. Al'Rik öffnet mit einem Bleischneider das Fenster der Waschküche. Nachdem er und Juania eingestiegen sind, postiert sich Odarek mit Schlafgift und Blasrohr nahe der Hintertür, um vor ungebetenen Gästen zu warnen und diese gegebenenfalls aufzuhalten. Die anderen schleichen in den ersten Stock. Juania huscht mit ihrem Kater von Tür zu Tür und erkundet, wo Personen anwesend sind. Al'Rik dringt in das Zimmer vor, in dem der Kater den Kranken wittert, überwältigt zusammen mit der Hexe die anwesenden Krankenwächter, flößt dem Kranken Shuringift ein und setzt die Vorhänge in Brand. Dann fliehen die drei Übeltäter.

Sollten die Helden im Haus nächtigen und dies den Gaunern bekannt sein, werden diese versuchen, sie durch eine gefälschte Nachricht eines Bekannten der Helden, man müsse sich dringend treffen, aus dem Haus zu locken.

IM PALAZZO BALLIGUR

Nachdem die Helden all ihre Informationen zusammengetragen und mit dem aus dem Delirium erwachenden, zunächst noch bettlägerigen Edlen gesprochen haben, sollte ihnen klar sein, dass sie offenbar gegen die Omerta, eine der gefährlichsten Verbrecherorganisationen überhaupt, gespielt haben. Einem weiteren Vorgehen ihrerseits kann wenig dauerhafter Erfolg beschieden sein – zumindest nicht für die Familie von Eslamsbrück, die ja weiterhin in Dröl wohnen wird. Außerdem ist noch zu Ende zu führen, was die Göttinnen Rahja und Tsa so glücklich begannen – außer, die Helden sollten so gar keinen Sinn für Romantik haben.

Ein Besuch im Palazzo Balligur liegt nahe: wenn nicht gar gleich bei Seiner Eminenz, so doch bei seinem Neffen, der den Helden eine Audienz bei seinem Onkel vermitteln wird. Hier dürfen (und müssen letztendlich) die Helden ihr Wissen

an einen Mann bringen, dem sein Ruf und die Ordnung des Königreiches wichtig ist. Dass ihm seine Nichte am Herzen liegt und man auch hier mit ein wenig diplomatischem Geschick die Dinge in günstige, traviagefällige Bahnen leiten kann, dürften die Helden inzwischen ebenfalls vermuten. Sicher sein können sie sich jedoch nicht. Denn wer kennt schon die Gedanken und Absichten der Mächtigen dieser Welt ...

Um die strahlende Pracht des Palastes zu beschreiben, fehlt hier der Platz. Die Helden werden auch kaum mehr sehen als dieses: die prächtigen **Gärten** mit der großen Zierfontäne vor der marmornen Freitreppe; die große **Küche** in der Nähe des Dienstboteneingangs; die in ihrer marmornen und stuckverzierten Pracht ungläubliche **Eingangshalle**; das **Arbeitszimmer Praionor des Jüngeren** (fast bescheiden, getäfelt und mit unglücklich vielen Büchern ausgestattet); das **Arbeitskabinett des praioshochgeweihten Senatsmitgliedes** (groß, einem Fürsten des Neuen Zeitalters gebührend, von horasischer Gepflegtheit und praiosgefälligem Prunk, mit unzähligen Fenstern, Spiegeln und Lichtern versehen; Schreibtisch, Lehnstühle und Truhen sind von erlesener Handwerkskunst und wirken verloren in diesem Saal – so verloren, wie sich der Besucher fühlt).

Marchese Praionor di Balligur, einer der Mächtigsten Dröls, wird sich nur zuliebe seiner Nichte und auf Fürbitte des Neffen mit den Helden unterhalten und dabei unnahbar und schweigsam bleiben. Schließlich lässt er sich jedoch, wenn die Helden ihre Sache gut machen, zu folgenden Worten herab:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seine Eminenz di Balligur mustert euch wiederum mit diesem Blick, der schon einflussreichere Frauen und Männer zum Gehorsam gezwungen haben mag. Und nach einer fast schmerzhaft langen Pause spricht er leise und nichtsdestotrotz eindringlich und mit körperlich spürbarer Autorität:

“Vor Praios, dem Herren Alverans, ist es wahr, dass Ihr Uns einen Dienst erwiesen habt, für den Euch Unser Dank gebührt. Seid versichert, dass Wir nicht vergessen werden, was Ihr bezeugt, und dass die Konsequenz vor den Göttern und Ihrem Gesetz Recht sein wird. Dem Wirken der Göttinnen beugt sich der Mensch nach dem Gesetz Praios’. Geht nun! Wir werden das tun, was getan werden muss.”

Es bleibt die Aufgabe des Neffen, den Helden eine angemessene Belohnung von je einem Horasdor (gleich 20 Dukaten) zu übergeben und die letzten Dinge zu besprechen. Wenn die Helden die Sache der Liebenden wirklich überzeugend vorgetragen und verteidigt haben, wird er ihnen versichern, dass man Rose alsbald nach Hause holen wird, um die Verlobung zu feiern.



WAS DAPACH GESCHIEHT

Wenn die Helden die Liebenden vereint haben, bleibt ihnen nur noch die Übergabe der Kiste. Sie werden zur Verlobungsfeier eingeladen, die man in engstem Kreis der Familie und der nächsten Freunde im Haus derer von Eslamsbrück begehen wird. Hierbei können sie die ‘Leibdienerin’ des Comto Téran di Giandur und ihre unvergleichliche Tanzkunst

kennen lernen. Seine Eminenz wird der Verlobung fernbleiben, auch wenn er eine Teilnahme an der Hochzeit zugesagt hat.

Durch den Einfluss Seiner Eminenz wird die Omerta das junge Paar für eine Weile nicht anzutasten wagen und das Dröler Commercien-Syndikat den fremdländischen Spitzenherstellern einen Partnerschaftsvertrag anbieten. Die Kirche des Phex jedoch wird sich über eine angemessene Zuwendung freuen können. Sollten Al’Rik und seine Gefährten erfolglos überlebt haben, werden sie aus der Stadt vor dem Zorn der Omerta fliehen müssen. Nur nebenbei: Verständigen die Helden den Patriarchen oder zumindest dessen Neffen *nicht* von den Vorgängen, hätte die Omerta weiterhin freie Hand – was sehr ungesund für Helden werden kann, die ihnen unangenehm aufgefallen sind.

Die **Abenteuerepunkte** liegen je nach Einsatz der Helden und ihren Erfolgen zwischen 250 und 300 Punkten. Insbesondere Heimlichkeit, List und die Wahrung des Rufes aller Beteiligten sollten die Punktzahl im oberen Bereich ansiedeln. Ebenso gilt es zu honorieren, wenn auch der Leibarzt der Familien nicht zu Boron gehen musste, und die drei Handlanger der Omerta gefangen gesetzt werden konnten. Spezielle Erfahrungsboni gibt es vermutlich auf *Etikette*, möglicherweise aber auch auf *Gassenwissen*, *Heilkunde Gift* und *Überzeugen*.

ΑΠΗΛΑΓ – ΠΕΡΣΟΠΕΠ ΥΠΔ ΓΕΣΕΛΣΧΑΦΤΕΠ ΙΠ ΔΡÔΛ

DAS DRÔLER COMMERCIEΠ-SYNDICAT

Der eigentliche König Drôls, zumindest in wirtschaftlicher Hinsicht, ist **Fildörn Cerastelli**, der wichtigste Mann des Syndicats. Er ist Lokalpatriot und verteidigt mit Hilfe des Syndicats vor allem die Vormachtstellung Drôls in der Spitzenherstellung. Dass die Machenschaften des Syndicats viel weiter gehen und dabei die Grenze phexischen Tuns durchaus überschreiten, wissen und 'übersehen' viele Personen in einflussreichen Stellungen. Die eher kleine Spitzenmanufaktur derer von Eslamsbrück wird aufgrund einer weitläufigen Verwandtschaft der Witwe mit Cerastelli widerwillig geduldet – und an dem Attentat ist das Syndicat tatsächlich unschuldig.

OMERTΑ

Die Omerta ist eine Geheimorganisation, deren Name sich auf das boronische Schweigegebot bezieht. Tatsächlich steht die Gilde unter dem Einfluss der Boronis Al'Anfaner Stils. Bisweilen kooperiert sie gar mit der *Hand Borons*, den 'Staats-Meuchlern' Al'Anfas, und obwohl selbst nur wenige Omertisti es wissen, sind ihre Ziele von Al'Anfaner Außenpolitik und Interessen gelenkt. So mancher Staatsmann und viele wohlinformierte Adlige des Horasreiches wissen um die Existenz dieser Verbrecherorganisation, aber wenige haben die politische Kraft hinter der Omerta erkannt. Einen einflussreichen Omerti trotz seiner Tarnung erkannt zu haben, bedeutet den Tod – für den Omerti oder den unglücklichen Wissenden.

Die Omerta schert sich hingegen nicht um Götter und beschäftigt sich mit den Verbrechen, die anderen zu heikel sind. Sie will in erster Linie das Horasreich zu ihren Gunsten schwächen. Hierfür hat sie etliche Horasier heimlich angeworben, darunter Al'Rik, der allerdings ihrer Ansicht nach zu unsensibel mit den Machtverhältnissen umgeht. Man hat andere Pläne, insbesondere mit Seiner Eminenz – auch wenn dieser das nicht ahnt.

DIE ΣΑΠΚΤ-ΓΕΡΟΠΣ-LOGE ZU ΔΡÔΛ

Das Haus in Drôl dient der horasischen Loge ebenso wie anderswo als elitärer Treffpunkt und vornehmer Gesprächs-zirkel, in dem neben dem Adel des Reiches auch zahlungskräftiges Großbürgertum Mitglied sein kann. Die Loge ist horasisch orientiert, aber im Grunde unpolitisch – man trifft sich zum Entspannen, nicht zum Disputieren.

EDLER BRÏΠWARD VON ESLAMSBRÛCK

20 Jahre, 9 Spann groß, schlank, rotblond gelocktes langes Haar, geschabter roter Bart, grüne Augen.

Der adlige Händler tobrischer Herkunft ist nach 5 Jahren in Drôl in der horasischen Etikette bewandert. Er ist ein kluger und hübscher junger Mann, eigensinnig wie in der Liebschaft zu Rose, zielbewusst und geschäftstüchtig, dabei von einem freundlichen, manchmal aufgrund der Schicksalsschläge der Familie leicht melancholischen Wesen. Dem Gott Phex steht er sehr

nah und hat über seine Verbundenheit zum Drôler Tempel Comto Térán di Giandur kennen gelernt und dessen Freundschaft gewonnen. Er ahnt, dass Térán Geweihter ist, aber dieses Geheimnis ist bei ihm gut aufgehoben.

Der Edle wird das Abenteuer über kaum ansprechbar sein.

EDLE ΑΛJΑΡΗΑ VON ESLAMSBRÛCK-BERDÏΠΕ

50 Jahre, 8 Spann groß, nicht mehr ganz schlank, schwarzes, von grauen Strähnen durchzogenes Haar, braune Augen, sehr gepflegtes Äußeres.

In Tobrien hat die gebürtige Drôler Adlige ein vergleichsweise raues Leben geführt, doch die Zuneigung zu ihrem Mann und die geringeren gesellschaftlichen Zwänge ließen sie das Land lieben lernen. Als ihr Mann sie vor dem Einfall der Borbaradianer zusammen mit dem jüngsten Sohn und dem größten Teil des Vermögens in ihre alte Heimat schickte, ging sie nur widerstrebend. Nun ist sie Witwe, von den beiden älteren Söhnen fehlt jede Spur. Ihre Stellung als adlige Kauffrau in Drôl hat sie mit eisernem Willen und unbeugsamem Geschäftssinn errungen, und es fiel ihr inzwischen schwer, noch einmal umzuziehen. Aber sie wird für ihren jüngsten Sohn alles tun, um ihn glücklich zu machen. Daher bringen das Attentat und das unerklärliche Fieber Brinwards sie an den Rand der Verzweiflung. Sie wird die Helden für gutes Gold anheuern, um den Attentäter zu finden – schließlich auch, um ihren Sohn zu schützen –, und ihre Geschäfte arg vernachlässigen, bis diese Sache ausgestanden ist.

COMTO TÉRAN DI GIANDUR UND SEINE FAMILIE

24 Jahre, 92 Finger groß, schlanke, geschmeidige Gestalt, schwarze, lange, zum Zopf geflochtene Haare, braune Augen.

De Comto gilt in Drôl als adliger Müßiggänger, der ein enormes Vermögen geerbt hat, von dessen Zinsen er leben kann. Seine Identität als Mondschaten kennt neben einigen Geweihten des Phex nur die dunkelhäutige Chirakah-Schönheit Ta'isa. Ihr gemeinsamer Sohn Tsa'ijan zählt nun fünf Jahre. Diesen sieht man nur mit dem Großvater Tahakona außer Haus, niemals mit seinem Vater, der sich damit gesellschaftlichen Zwängen beugt. Allerdings sorgt er sich selbst um die Erziehung des Kindes und um das Wohlergehen seiner Familie und weiß, dass sie sein schwacher Punkt sind. Ta'isa, Magiedilettantin und eine begnadete Tänzerin, ist Akoluthin des Phex. Sie verlässt das Haus nur in verhängter Sänfte, zumeist um als *Schwarze Rose von Drôl* auf den Festen des Adels zu tanzen und hierbei ihrem Dienst an Phex nachzukommen.

Brinward kennt das tatsächliche Verhältnis seines Freundes zu Ta'isa und ihrem Kind und weihte Térán in die Liebe zu Rose und ihre gemeinsamen Pläne ein. Térán wird den Helden den beiden Freunden zuliebe helfen, dabei allerdings nie vergessen, dass er seinem Gott verpflichtet ist – und dessen Leitspruch lautet: "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex!"

Al'Rik kennt er übrigens nur zu gut, und wenn er ahnt, dass dieser hinter den Vorgängen steckt, wird er die Angelegenheit noch persönlicher nehmen. In seinen Augen hat der Streuner Phex verraten und verspielt gerade sein Seelenheil.

TEOR, LEIBDIENER PRAÏOPORS DES JÜNGEREN

42 Jahre, etwa 85 Finger groß, stark, schwarze kurze Haare, braunäugig

Der Leibdiener hat eine große Schwäche: die Spielsucht und die Suche nach den Vergnügungen des Leibes in jeglicher Form. Und diese Schwäche wird immer stärker, je mehr Jahre er zählt und je höher seine Schulden werden. Sein Auftreten als Leibdiener ist tadellos, vielleicht würde er sich sogar für seinen Herrn in eine gewisse Gefahr begeben – aber eigentlich ist er zu feige, um sein eigenes Leben dabei aufs Spiel zu setzen. Daher ist er für Al'Rik ein leichtes Opfer – und wird den Helden wahrscheinlich sehr schnell alles sagen, was sie wissen wollen.

DOCTOR GUJODAS

71 Jahre, 8 Spann, gebeugt, hager, silbergraues Haar, braune Augen, Brille, ein alternder Gelehrter

Doctor Perainior Gujodas ist Leibarzt der Familie di Balligur, seit er diese Aufgabe vor 20 Jahren von seinem Vater übernommen hat. Die Familie von Eslamsbrück betreut er auf Bitten Roses nun seit etwa zwei Jahren. Außer seinem Forschungsdrang, der ihn immer wieder mit den Regeln der Gesellschaft und der Kirchen in Konflikt geraten ließ, hat der Gelehrte sich nie etwa zu schulden kommen lassen, schon gar nicht einem Patienten gegenüber. Daher quält ihn das, wozu man ihn nun zwingt, und

bringt den alten, familienlosen Mann dazu, ernsthaft an einen freiwilligen Gang zu Boron zu denken. Allein die Sorge um seine alte Haushälterin und der unvollendete Pathologie-Atlas halten ihn noch von diesem Schritt ab. Sollte er das Abenteuer überleben, wird er sich zur Ruhe setzen und innerhalb der nächsten drei Jahre sicher an Einsamkeit und vor Gram sterben – nachdem er die Arbeit an seinem Werk vollendet und die Studienergebnisse Rose hinterlassen hat.

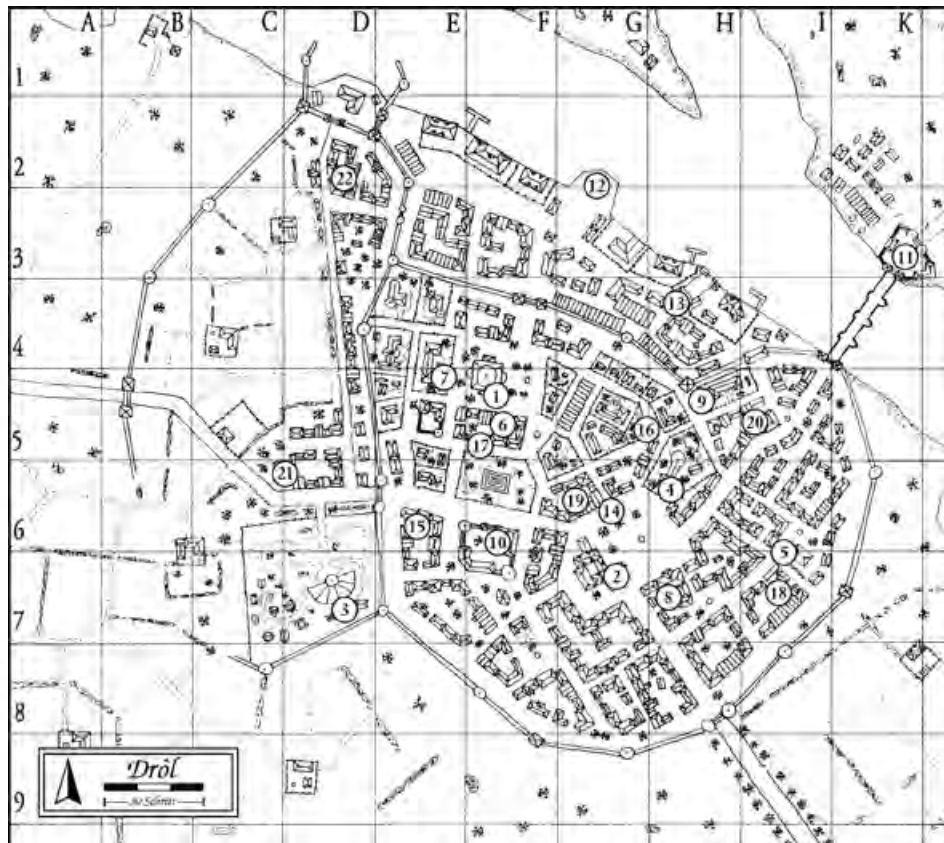
SEÏPE GPADEP PRAÏOPOR DER JÜNGERE DI BALLIGUR

25 Jahre, fast 2 Schritt groß, starke Gestalt, braunhaarig, braunäugig, Sekretär seines Onkels.

Praionor ist ein ehrgeiziger Mann der Tat, der zwar über einen kühlen Verstand, aber nicht über die Gerissenheit seines Onkels verfügt. Zwar ist er bereit, zu Gunsten von Reich und Familie die Gesetze des Herrn Praios günstig auszulegen, das Argumentieren selbst fällt ihm aber schwer. Er möchte seinem Onkel in Senat und Tempel nachfolgen, daher versucht er, jeden familiären Ärger von ihm fernzuhalten. Als seine geliebte Schwester unverheiratet schwanger ist, ist dies für ihn ein lästiges, aber durchaus lösbares Problem. Einen Mord an dem Geliebten Roses hat er nie geplant und heißt ihn auch nicht gut.

MARCHESE PRAÏOPORDI BALLIGUR, WAHRER DER ORDNUNG ZU DRÔL

Ein würdevoller und attraktiver Praios-Geweihter in den besten Jahren mit weitgesteckten Zielen in kirchlicher, politischer und wirtschaftlicher Hinsicht. Er ist ein klassischer Renaissance-Prälat: kultiviert, vornehm, intrigant und mörderisch mit Interessen,



Drôl – Wichtige Gebäude nach Nummern

1 Efferd-Tempel	F5
2 Phex-Tempel	G7
3 Boron-Tempel	D7
4 Rahja-Tempel	H6
5 Praios-Tempel	I6 / I7
6 Stadthaus Fa. Eslamsbrück	F5
7 Palazzo di Balligur	E4 / E5
8 Horaskaiserliche Prokuratur	H7
9 Senatstempel	H5
10 Alte Garnison	F6
11 Nordwacht	K3
12 Ort des Anschlags	G2 / G3
13 Hafenmeisterei	H4
14 Geronsklinge Siebenstreich	G6
15 Haus von Kapitän Bärweiß	E6
16 Apotheke zur Rose	G5
17 Talianas Kräuter	F5
18 Apotheke zur Sonne	I7
19 Stadthaus di Giandur	G6
20 Sankt-Gorons-Loge	I5
21 Haus von Doctor Gujodas	D6
22 Levthans Glück	D2

die über die Grenzen des Königreiches hinausgehen. Seine Familie kennt längst nicht alles seine Geheimnisse. Seinen Neffen hält er insgeheim für zu einfach im Gemüt, um jemals seine Nachfolge anzutreten. Rose wäre seiner Ansicht nach weitaus eher geeignet, doch sie interessiert sich weder für die Kirche noch für weitreichende Politik. Er fördert dennoch ihre wirtschaftlichen Unternehmungen und ist immer wieder erstaunt über das Geschick der jungen Frau. Er hat eine Schwäche für Rose, die er niemals zugeben würde, um die diese aber durchaus weiß. Daher hat sie Recht: Ihr Onkel würde zumindest *ihren* Geliebten niemals auf solch feige Art ermorden lassen.

CAVALLIERA ROSE-ΡΑΗΪΑΡΑ ΔΙ ΒΑΛΛΙΓΥΡ

20 Jahre, 88 Finger groß, schlank, schwarze lange Locken, braune Augen, reich gekleidet.

Die junge Frau steht Phex und Rahja weit näher als Praios. Sie ist eine weltoffene, neugierige Frau, die ihren Charme für geschäftliche Ziele einzusetzen weiß. Für ihre Geschäftspartner ist die Erbin einer bedeutenden Spitzenmanufaktur ein weitaus härterer Verhandlungspartner, als ihre Nachgiebigkeit gegenüber der Familie vermuten lässt. Seit dem Tod der Eltern durch die Rote Keuche sind ihr Bruder und der Marchese ihre nächsten Verwandten. Allerdings hatte sie nicht vor, auf den Zyklopeninseln brav darauf zu warten, dass sich alles so regelt, wie ihr Bruder beschlossen hat. Dafür liebt sie Brinward zu sehr.

Daher wird sie äußerst entsetzt über Nachrichten von Brinwards schlechtem Zustand sein und den Helden jede ihr aus der Ferne mögliche Hilfe anbieten. Die Verstrickung ihrer Familie hält sie jedoch für undenkbar – auch wenn sie mit ihrem Onkel nicht immer einer Meinung ist, wäre er sicherlich zuerst an sie selbst herangetreten, und dann an den Edlen, womöglich um ihn zu bestechen, aber nicht, um den Geliebten seiner Nichte auf solch abscheuliche Art zu töten.

AL'RİK

26 Jahre, 9 Spann groß, dürr und zäh, schwarze lange Haare, braunäugig, dunkel und edel gekleidet.

Al'Rik wurde in Mengbilla unter anderem Namen geboren, verließ mit 14 fluchtartig seine Heimat und ließ sich in Dról nieder. Es gibt dort kaum einen Gauner mit seiner Ortskenntnis, seinen Beziehungen und seinem unverschämten Glück, die ihm eine hervorragende Stellung und Ansehen innerhalb der zwielichtigen Gesellschaft der Stadt eingebracht haben.

Die Omerta warb ihn vor drei Jahren an, und damit begann sein langsamer Abstieg, denn Phex verließ ihn. Er ist nicht mehr sein eigener Herr, und er wurde mit der Zeit immer mehr in für ihn unüberschaubare Dinge verwickelt. Die Idee, di Balligur zu schädigen, war eine weinselige, die ihn schnell selbst nicht mehr überzeugte. In Selbsttäuschung gefangen, hält er an ihr fest, um Ruhm und Achtung innerhalb der Omerta zu gewinnen. Am Ende jedoch wird ihm bestenfalls die Flucht bleiben – wobei das die Rettung aus seinem jetzigen Unglück wäre.

Sollte den Helden das Glück zuteil werden, Al'Rik in ihre Gewalt zu bekommen, werden sie von ihm Spott, Verachtung und gut

vorgetragene Lügen ernten. Natürlich wird Magie oder göttliche Macht die Wahrheit irgendwann ans Licht des Praios fördern, allerdings nur, wenn man verhindert, dass Al'Rik sich zuvor selbst tötet. Tut er dies nicht, wird es die Omerta kurze Zeit später auf jeden Fall tun. Seine Handlanger sind hier freigiebiger, allerdings wissen diese kaum mehr, als dass Al'Rik für die Omerta arbeitet. Seine Bedeutung innerhalb der Organisation und seine wahren Absichten können sie allenfalls vermuten.

INI 12+W6	AT 16	PA 14
TP 1W+3 (Degen)		DK N
RS 1	LeP 32	AuP 30
KO 13	MR 6	GS 8

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Meisterparade

DIE STADTHEXE ΪΥΑΠΙΑ

19 Jahre, 8 Spann, schmal, rote lange Locken, grüne Augen, zumeist wie eine einfache Hausmagd gekleidet.

Vertrauter: der schwarze, erfahrene Aveskater *Krällchen*

Die hübsche Hexe ist jung, in Al'Rik verliebt, lebenslustig und skrupellos. Woher sie kommt, weiß niemand, wohin sie gehen wird, weiß sie selbst nicht. Dass das Abenteuer sie ihr Leben kosten wird, ist sehr wahrscheinlich.

INI 9+W6	AT 11	PA 8	
TP 1W+1 (flugfähiger Kampfstab)		DK N/S	
RS 1	LeP 26	AuP 29	AsP 36
KO 11	MR 5	GS 7	

Zauber: alle Hexenzauber und Flüche, die ihr nützen könnten
Besondere Talente: Schleichen, Lügen, Fesseln/Entfesseln

ODAREK, FREIGELASSENER SKLAVE VOM STAMM DER CHIRAKAH

25 Jahre, 2 Schritt, muskulös, dunkelhäutig, kraus schwarzhäutig, schwarze Augen, schlecht gekleidet.

Der ehemalige Sklave ist ein guter Ringer und Blasrohrschütze und wird von Al'Rik gelegentlich angeheuert, wenn dieser Schwierigkeiten handfesterer Art erwartet. Odarek ist rauschkrautsüchtig und wird von Al'Rik in dieser Hinsicht freigiebig versorgt, was diesem früher die Treue des großen Waldmenschen sicherte. Seit Al'Rik für die Omerta arbeitet, die Ziele des sklavenhaltenden Südens verfolgt, betrachtet Odarek den Streuner jedoch mit gemischten Gefühlen, und es ist nur eine Frage der Zeit, wann er sich einen neuen Lieferanten sucht.

INI 10+W6	AT 16	PA 14
TP (A) 1W+3 (Raufen)		DK H
RS 1	LeP 30	AuP 35
KO 12	MR 5	GS 8

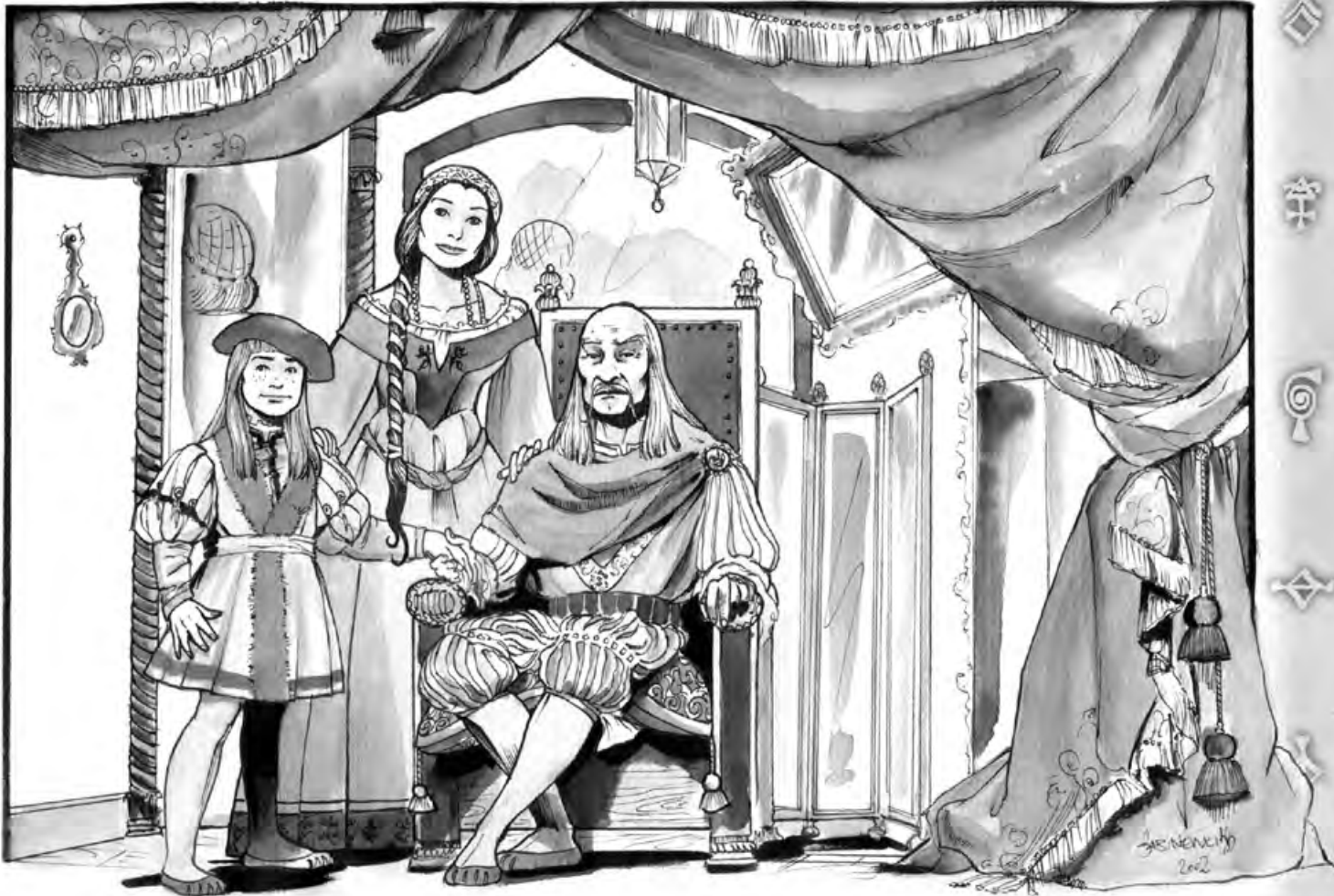
Blasrohr (TP 1W-1, FK-Wert 25)



ASSELN IM GEMÄUER

Ein Abenteuer für 3 bis 5 Helden mittlerer Erfahrung von Peter Diehl

Mein besonderer Dank für ihre Beratung und Unterstützung gilt Andree Hachmann, Friederike Hölscher, Ralf D. Renz, Gregor Rot, Carmen Uhlig und Hadmar von Wieser. Gewidmet den Briefrollenspielern der Stadt Shenilo und der Domäne Pertakis.



IN DUNKLEN ZEITEN

»Enemene Rassel Quassel,
sag, wo ist die große Assel?
Drüben, dort bei Arins Quell,
hinterm Großen Fluss ganz schnell.
Bist du dort etwas zu laut,
dir Olruks Braut entgegen schaut.
Packt sie dich zum Abendschmaus,
bist du raus.«

—unter Kindern verbreiteter Auszählreim

Die Erste Dämonenschlacht markiert einen Wendepunkt in der Geschichte des Bosparanischen Reiches. Fran-Horas hinterließ keine Erben und unter der neuen Dynastie der Olrukiden war von der Macht und Würde der alten Horaskaiser wenig geblieben. Götzentum und seltsame Kulte blühten auf, der frühe Zwölfgötterglaube erlosch mancherorts fast völlig. Einer der Flottenbefehliger unter Olruk II. verfiel in jener düsteren Epoche einem mohischen Kult, der Asseln als höhere Wesen

betrachtete, und brachte diesen bei seiner Rückkehr aus dem Süden mit nach Bosparan – und ein riesiges Exemplar seiner Verehrung gleich mit. Für eine Zeit lang etablierte sich im Umfeld des Hofes der Kult um die 'Olruksbraut', wie jene Riesenassel bald genannt wurde. Doch der Putsch des Reichsgenerals Halmar erschütterte die Macht des Reiches. Die Olruksbraut fand mit einigen ihrer menschenopfernden 'Priester' Zuflucht in der unberührten Wildnis des Arinwaldes, von wo aus sie das Umland in Angst und Schrecken versetzten. Erst die von Großadmiral Dozman – der nach seiner Thronbesteigung entschieden gegen finsternes Götzentum und düstere Magiewirker vorging – beauftragte Geweihtenschaft der Rondra zerschlug den Kult, doch die Assel entkam.

Um die Umgebung künftig vor dieser und anderen Gefahren des Waldes zu schützen, errichtete der Bund des Schwertes mehrere Festungen, von denen einige noch heute stehen, auch wenn die Geschehnisse der damaligen Zeit fast gänzlich in Vergessenheit geraten sind.

DAS ABENTEUER

Der greise Signor Lysadion von Côntris hat einen bizarren Gegenstand, die *Blutstein-Assel*, für seine Sammlung von Spiegeln erworben. Diese Skulptur, die der Signor wegen seiner spiegelnden Oberfläche erworben hat, befindet sich unter der Aufsicht seiner Enkeltochter auf dem Weg zu ihm, als die Kutsche überfallen wird und den Helden einen rasanten Einstieg ins Abenteuer bereitet – und ihnen eine Einladung einbringt. Im Palazzo angekommen, beginnt die Blutstein-Assel eine unheimliche Anziehungskraft auf Asselgetier auszuüben, das scharenweise das Palais heimsucht. Gehen die Helden anfangs gegen die Symptome vor, stellt sich mit dem Diebstahl der Blutstein-Assel und der Entführung von Dardan, Lysadions Urenkel, heraus, dass sich mehr hinter dieser Sache verbirgt.

Die Spurensuche führt über ein uraltes Rondra-Kloster in den

unwirtlichen Arinkelwald. An den Überresten des einstigen Kultplatzes angekommen, gilt es nicht nur, Dardan zu retten, sondern auch die Magierin Ischa aufzuhalten, die gerade die Relikte des alten Asselkultes reaktiviert und die Olruksbraut weckt.

Das Abenteuer ist in der Domäne Pertakis angesiedelt, im Herzen des Königreiches. Die Ereignisse finden im Herbst des Jahres 2517 Horas (32 Hal) statt, können sich aber auch ohne besondere Anpassungen zu anderen Zeiten ereignen.

Besonderes reizvoll ist das Abenteuer für eine überwiegend gesellschaftlich orientierte Heldengruppe, die anfangs noch auf gewohntem Parkett agiert und anschließend durch ungewohnte Wildnis stolpern muss. Einen schweren Stand sollten Charaktere aus verfeindeten Reichen haben.

VORSPIEL: RASENDE RÄDER

Der folgende Einstieg kann fast überall im Königreich Yaquiria auf einer gut ausgebauten Landstraße stattfinden. Da sie zeitlich nicht unmittelbar vor dem eigentlichen Abenteuer erfolgen muss, eignet sich diese Einleitung vortrefflich als ein auf den ersten Blick unbedeutendes Zwischenspiel innerhalb eines anderen Abenteuers im Lieblichen Feld, etwa bei dem Abenteuer **Der Dämonenfürst** in diesem Band (siehe S. 57).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schweigend folgt ihr der von Buschwerk gesäumten Straße, stapft durch den Schlamm, den der heutige Sturzregen hinterlassen hat, und hofft sehnsüchtig, bald die nächste Herberge zu erreichen. Ihr biegt um die aufwärts führende Kehre und weicht auf lauter werdendes Hufgeklapper und Radgeräusche hin vorsichtshalber zum Straßenrand hin aus, um nicht von oben bis unten nass gespritzt zu werden. Gerade als die vierspännige Reisekutsche in euer Blickfeld rollt, ertönt ein zweifaches, zeitlich knapp versetztes Geräusch wie von einem Geschoss, gefolgt von einem Aufschrei, der in einem Gurgeln erstickt, und erschrecktem, schmerzzerfülltem Wiehern – die Pferde gehen durch.

Die Kutschfrau lässt die Zügel fallen und greift sich mit beiden Händen an den Hals. Blut schäumt aus der Wunde, die ein Bolzen geschlagen hat; ein zweiter Bolzen steckt in der Flanke eines der Zugtiere. Noch während diese blind vor Furcht beschleunigen, kippt die Frau nach vorne zwischen das hintere Pferdepaar auf die Deichsel. Die zweite Person auf dem Kutschbock, wohl ein Page, kann sich einen Augenblick lang noch verzweifelt festhalten, rutscht dann ab, schlägt mit dem Kopf gegen eine Holzkante und sinkt bewusstlos auf dem Kutschbock zusammen. Aus dem Gebüsch treten drei Menschen.

Ergreift niemand sogleich Maßnahmen, die Pferde aufzuhalten, rast die Kutsche an der Gruppe vorbei auf die Kurve zu. Ein Entsetzensschrei aus dem Inneren des Wagens sollte jeden Zweifel ausschalten, dass sich eine Reisende in Gefahr befindet; das Wappen an der Seite lässt gar eine Adlige vermuten. Am Erfolg

versprechendsten dürfte es sein, wenn einer der Helden aufzuspringen versucht, während die Kutsche vorbeidonnert, oder sich durch Gebüsch und Gelände schlägt und am nächst tieferen Straßenstück nach der Kehre aufspringt. Natürlich kann auch eine Verfolgung per eigenem Pferd oder Fahrzeug begonnen werden, abgeschlossen mit einem Sprung von diesem auf die Kutsche. Schwieriger ist es schon, die Pferde zu bremsen, bevor die Kutsche irgendwo zerschellt.

Verwenden Sie passende Talentproben auf *Körperbeherrschung*, *Klettern*, *Reiten* und *Fahrzeug Lenken* mit Zuschlägen bis zu +5, seien Sie einfallreichen Ideen gegenüber aber auch aufgeschlossen. Der Held sollte es schließlich schaffen, den Wagen ohne einen Unfall zum Halt zu bringen. Schlimmstenfalls folgen die Pferde noch einer zweiten Kehre und dann der Straße, bis sie nach kurzer Zeit von selbst stoppen.

DIE KUTSCHEPRÄUBER

Bei den drei Banditen (Alricio, Kusmarion und die von den Narben des Roten Todes gezeichnete Salkya) handelt es sich um von Ischa ai Zhamorra (siehe S. 37) gedungene Wanderarbeiter. Gehen die Helden gegen sie vor, setzen sie sich halbherzig zur Wehr und suchen ihr Heil nach kurzem Schlagabtausch, sobald sie sich ihrer Unterlegenheit und des Scheiterns ihres Überfalls bewusst werden, in der Flucht.

Werden sie gefangen, können sie lediglich berichten, dass eine verhüllte Dame sie beauftragt hat, die Reisekutsche der Signorina von Côntris zu überfallen, ihr eine glänzende Skulptur zu rauben und diese in zwei Tagen zur Mittagszeit auf der Brücke von Pertakis jener Dame zu übergeben. Als Lohn wurden 25 Dukaten vereinbart. Sind die Helden zur vereinbarten Zeit vor Ort (siehe S. 30; je nach Entfernung könnte die Übergabe auch früher oder später stattfinden) anwesend, werden sie jedoch nichts Verdächtiges feststellen – Ischa hat vom Scheitern des Überfalls erfahren.

Besteht nicht die Möglichkeit, die gefangenen Wegelagerer selbst

an der nächsten Wache abzuliefern, können Sie einen Trupp Soldaten auf Streife ins Spiel bringen, die dies übernehmen.

Die drei Kutschenräuber

INI 11+W6	AT 11	PA 9
TP 1W+3 (Säbel)		DK N
RS 0	LeP 29	AuP 30
KO 12	MR 3	GS 8

Zwei der Banditen tragen Leichte Armbrüste bei sich, die nach der eben erfolgten Benutzung aber ungespannt sind. Kusmarion ist ein LINKSHÄNDER.

WEHRHAFTES OPFER

Die Kutsche steht. Mit verdrehten Gliedern und zeretzter Kleidung hängt die Kutscherin tot im Geschirr und wurde, gestützt von der Deichsel, teils über den Boden geschleift – ein grausiger Anblick.

Die unverletzten Pferde schnauben unruhig, der Blutgeruch macht ihnen zu schaffen. Der Page Abelmir hat eine tüchtige Beule am Kopf und klammert sich im Krampf noch immer ohne Bewusstsein auf dem Kutschbock fest; er wird bald mit tüchtigen Kopfschmerzen wieder erwachen. Das verletzte Pferd ist nicht

TEIL I: SPIEGELBILDER

Der Empfang im Schösschen fällt überrascht-besorgt (wenn die Helden Jatane begleiten) oder gespannt-erwartungsvoll aus (wenn die Gruppe erst später eintrifft). Der dankbare Signor Lysadion wird sie nach ihrer Schilderung des Überfalls bitten, für eine Weile seine Gäste zu sein, und ihnen seine Sammlung von Spiegeln zeigen – die neueste, von den Helden gerettete Errungenschaft eingeschlossen. Informationen zur Stadt Côntris finden Sie auf Seite 29.

DAS SPIEGELSCHLOSS

Eine ausführliche Beschreibung des Spiegelschlosses, wie Lysadions Palazzo weithin genannt wird, würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Fühlen Sie sich deshalb bei Bedarf frei, auf den Informationen dieses Abschnitts nach Belieben aufzubauen. Hilfreiche Anhaltspunkte hierzu können Sie in den Spielhilfen **Armorium Ardariticum**, **Tempel**, **Türme** und **Tavernen** und **FHI** (S. 56ff.) finden.

Äußere Ansicht

Errichtet wurde das Schösschen vor über 60 Jahren im Yaquirtaler Stil auf einer Anhöhe am nordöstlichen Stadtrand. In seiner Form ähnelt es einem V mit stumpfem Winkel. Jeder der Flügel ist fast 40 Schritt lang und über 15 Schritt breit, die 'flache Spitze' mit dem Haupteingang zeigt zur Stadt hin.

Zwischen den beiden Gebäudeflügeln ist ein Garten angelegt, in dem weniger die sorgsam gestutzten Hecken und Blumenbeete dominieren als vielmehr ein von großen Goldfischen bewohnter Teich mit einem Grangorer Gemach darin. Hinter dem Garten

schwer verletzt, der Bolzen hat es mehr erschreckt als ernsthaft verwundet, dennoch kann auch hier eine Versorgung der Wunde nicht schaden.

Aus dem Inneren der Kutsche dringt kein Laut, auch besorgtes Nachfragen wird anfangs mit Schweigen beantwortet. Signorina Jatane di Côntris sitzt zwar wohlbehalten in der Kutsche, ist aber überzeugt, dass die Banditen sich gleich an ihr vergreifen werden, weshalb sie dem ersten Helden, der sich ein Herz fasst und die Kutschentür öffnet, einen kräftigen Faustschlag ins Gesicht versetzt ...

Das Missverständnis sollte sich recht schnell aufklären lassen. Jatane entschuldigt sich peinlich berührt und bedankt sich herzlich für die Rettung, wirkt angesichts der toten Kutschfrau Ismiane aber auch sehr betroffen.

Auf entsprechende Nachfragen hin erklärt die Signorina, dass sie auf der Heimreise von Silas her ist (alternativ auch eine andere größere Stadt, je nachdem, wo sich Ihre Helden gerade befinden), wo sie im Auftrag ihres Großvaters, dem Signor von Côntris, für einen hohen Preis tatsächlich eine Skulptur mit spiegelnder Metalloberfläche für seine Sammlung erstanden hat. Tiefergehende Informationen wird Jatane nicht geben, auch keinen Blick auf das Kunstwerk gestatten, das sich in einer versiegelten Kiste in der Kutsche befindet. Jedoch lädt sie die Helden ein, sie den Rest des Weges nach Côntris zu begleiten oder sie in nächster Zeit dort zu besuchen, damit auch ihr Großvater sich für die Rettung bedanken kann.

und einem Brunnen schließen sich Remisen, Stallungen und Unterkünfte für Gardisten und Dienstboten an die knapp drei Schritt hohe Außenmauer an. Die äußere Mauer bildet ein großzügiges Achteck um das Gelände herum. Das Haupttor ist von zwei Türmchen flankiert, ein zweites, unscheinbares Tor zeigt nach Osten.

Das zweigeschossige Hauptgebäude bietet mit seinen Wänden aus weißem Eternenmarmor ('Spiegelmarmor') und der von Säulen getragenen Veranda über dem Eingang einen imposanten Anblick. Spitztürmchen an den Hausecken und die Erker machen einen verspielten Eindruck, die meisten Fenster sind aus Glas und zeugen von Reichtum. Während es an den Frontseiten beider Flügel nur je einen relativ kleinen Balkon gibt, wird die Rückseite großteils von einem einzigen, durchgehenden Balkon eingenommen.

Innenräume

Durch die große, trapezförmige Eingangshalle kann man nicht nur die beiden Gebäudeflügel betreten – über die beiden seitlichen Treppen und eine Empore auch im Obergeschoss –, sondern auch direkt in den Garten gelangen. Auch die schmalen Wendeltreppen in den Türmchen führen in das obere Stockwerk, wohingegen die beiden Treppen in die wenigen Kellerräume jeweils am Ende der Palastflügel zu finden sind. Die Deckenhöhe liegt im Untergeschoss bei fast vier Schritt, in der oberen Etage bei über drei Schritt und in den Kellern bei knapp über zwei Schritt.

Der Signor und seine Familie bewohnen die Mehrzahl der Räume im Obergeschoss, wo sich unter anderem auch mehrere Gästeunterkünfte und zwei Räume mit den unterschiedlichsten Spiegeln befinden. Im Untergeschoss liegen neben der Küche und Vorratsräumen auch ein gemütlich eingerichteter Teesalon mit Jagdtrophäen und Polstersesseln, ein kleiner Spiegelsaal und ein weiterer mit Spiegeln dekoriertes Raum sowie die Unterkünfte der höheren Dienstboten und weitere Zimmer und Säle. Vor allem die Räume für gesellschaftliche Anlässe sind meist mit Parkettböden, Wandtäfelungen und Kassettendecken ausgestattet. Wandteppiche, Kandelaber und Lampenhalter finden sich allerorts, in der Eingangshalle hängt ein großer Deckenleuchter. Die Einrichtung ist gehoben, aber abgesehen von den Spiegeln nicht protzig. Die Ausstattung wirkt gelegentlich etwas antiquiert.

Spiegel

Bezeichnenderweise kann man fast überall im Spiegelschloss auf Spiegel aller Art stoßen – an Wänden aufgehängt, eingelassen in Einrichtungsgegenstände, aufgestellt oder einfach nur herumliegend, mit verschließbaren Rahmen, mit Sprüngen, reich verziert oder schlicht, aus Glas, poliertem Metall und anderen Materialien. Die Bewohner sind Spiegelbilder im Gegensatz zu den meisten anderen Menschen gewohnt und beachten sie im Alltag kaum noch.

Besondere Erwähnung sollen hier finden:

- Zerrspiegel fast jeder Art, in manchen zeigt sich das Gespiegelte auf dem Kopf stehend;
- drei REFLECTIMAGO-Artefakte: ein kleines Buch mit all seinen Seiten (und damit unleserlich), ein Umhang und ein Totenschädel;
- spiegelnde Rüstungen und Schilde, darunter ein INVERCANO-Rundschild;
- in der Eingangshalle ein ovaler, mit AURIS NASUS OCULUS verzauberter Spiegel, der dem Betrachter die Zunge herausstreckt;
- der Spiegelsaal ist komplett (Decke und Boden eingeschlossen) mit Spiegelkacheln verkleidet, was verblüffende Effekte hervorruft (Filzpantoffeln stehen bereit, um den Boden nicht zu zerkratzen).

Dienstgesinde und Gäste

Nachfolgend werden einige Bewohner und Besucher kurz umrissen, erfinden Sie bei Bedarf weitere. Die Hauptpersonen sind im Anhang ab S. 37 näher beschrieben.

Cavalliero Caron ya Papilio verwaltet das nahe Gut Montalto und ist auf Höflichkeitsbesuch, Anfang Fünfzig, von einfachem Geist und traditioneller Einstellung. Er ist fettleibig, zeigt eine ungesund rote Gesichtsfarbe, leidet am Schlagfluss und ist ständig mürrisch. Bei passender Gelegenheit tuschelt Rahjineza einem Helden zu, dass Papilio aus dem Bosparanischen kommt und Schmetterling bedeutet, was so gar nicht zu diesem Mann passt.

Rahjineza von Blautann, tulamidische Scharlatanin, Mitte Dreißig, seit fast einem Jahrzehnt als Unterhalterin am Hof Lysadions, eine lebensfreudige und unbeschwerte Schönheit mit kurzen, arangegefärbten Haaren. Sie ist Phex und Rahja zugehörig, bevorzugt Kleidung in allen Blautönen und ist meist mit ihrem Kakadu *Marchese* (weiß, gelber Federschopf, bissig) zu sehen.

Orthos Razori, Capitano der Garde, Ende Vierzig, wirkt mit seinen grauen Haaren und Peitschennarben an Hals und Rücken früh gealtert. Er trägt Lamellar und Kurzsword und zeigt Misstrauen und Wachsamkeit. Unbändig ist sein Hass auf Brabak, wo er lange Galeerensträfling war.

Abelmir, Page und z.Zt. Kutscher, Anfang Zwanzig, hochgewachsen und schlaksig, wirkt er fahrig und verschlossen und ist bei Gesinde und Herrschaft nicht allzu beliebt, obgleich er sich bemüht und als aufrecht gilt.

Pamina Manores, die kleinwüchsige Gärtnerin, ist um die Vierzig, unentschlossen, aber sanft und pflanzenliebend.

SPIEGEL UND SPIEGELBILDER

Magie und Aberglaube

Als relativ seltene Gegenstände und weil sie Dinge zeigen, die räumlich hinter dem Betrachter liegen (oder überhaupt Dinge zeigen), werden Spiegel oft mit Zauberei in Verbindung gebracht – wo sie als mehr als ein bloßes Mittel zur Wiedergabe der eigenen Wirklichkeit angesehen werden – und sind von Aberglauben umgeben, auch beruhend auf der seitenverkehrten Wiedergabe. Die 'spiegelnde Gerechtigkeit' oder 'spiegelnde Strafe', bei der Täter als Strafe das erleiden, was sie ihren Opfern antaten, beruht darauf. Als Spiegel werden dabei auch der Wasser- oder Meeresspiegel angesehen.

Angeblich ermöglichen Spiegel ein magisches Sehen. Sie zeigen das wahre Wesen der Dinge, die wahre Gestalt von Geistern und Dämonen (was diese vertreibt, oder auch erst erscheinen lässt), weit entfernte Geschehnisse oder Personen, das Herannahen von Feinden oder verborgene Schätze, enthüllen Unsichtbares und gewähren gar einen Blick in die Zukunft. Wer nicht auf Äußerlichkeiten achtet, sieht nicht hinein, sondern hindurch.

Mitunter gelten sie auch als gefährlich. So soll es Streit bringen, einen Spiegel zu verschenken, und Kinder werden hässlich, krank, dumm, furchtsam oder eitel, wenn sie hineinsehen. Bei einem Todesfall werden Spiegel verhängt oder umgedreht, damit sie nicht das Spiegelbild des Toten festhalten. Gehen sie kaputt, bringt dies sieben Jahre Unglück oder im gleichen Jahr sieben Tote aus dem gleichen Haus, der gleichen Straße oder dem gleichen Dorf. Wer vor dem Zerbrechen zuletzt hineinsah, wird sterben. Man hört auch, dass sie den Beobachter in andere Welten reißen sollen. Der Gott ohne Namen und der Erzdämon Amazeroth sollen unglücklichen Menschen ihr Spiegelbild rauben und daraus ihre finsternen Illusionen flechten oder Doppelgänger schaffen.

Als Talisman schützen Spiegel vor dem Bösen Blick (und werfen ihn zurück, wobei sie höchstens zwei schwarze Flecken als Erinnerung behalten) und reflektieren Zauber. Vampire und manche Geweihte des Namenlosen sollen kein Spiegelbild haben (auch nicht auf Wasser oder Eis), was ihnen oft nicht auffällt, und für Basilisken ist ihr eigenes Spiegelbild tödlich. Außerdem gibt es vor allem in Albernien viele Legenden darüber, dass Spiegel Tore zu anderen Welten seien, in erster Linie zu Feenwelten – und in diesem Fall sind in erster Linie spiegelnde Wasserflächen gemeint, aber eben auch Spiegel aus Glas oder Metall.

Ein Gutteil des Aberglaubens fußt auf den Zaubersprüchen INVERCANO (wirft Zaubersprüche zurück) und REFLECTIMAGO (verleiht Objekten – und Wesen! – eine spiegelnde Oberfläche). In der Elementartheorie gehört das Phänomen der Spiegelung zur Luft, obwohl die reflektierenden Flächen meist aus Wasser, Eis und/oder Erz bestehen.

Herstellung

Die einfacheren und vor allem erschwinglichen Spiegel sind fast immer aus poliertem (Edel-)Metall, zumeist Messing, Bronze, Zinn und Silber. Seltener sind Kristall, Obsidian und klare Edelsteine. 'Richtige' Spiegel bestehen aus meist flachem, klarem Glas, das auf einer Seite hauchdünn mit Silber oder ähnlich spiegelnden Metallen beschichtet wird.

Die Spieglerlei ist ein schwieriges Handwerk, das Wissen sowohl der Glaskunst als auch der Silberschmiede erfordert, und daher nur wenig verbreitet. Die Zentren aventurischer Spiegelkunst finden sich in Silas und Luring (wo es den Spiegelmachern bei Todesstrafe untersagt ist, die Stadt zu verlassen, damit das Geheimnis ihrer perfekten Spiegel nicht gefährdet wird). Aber auch die großen Glasschmelzen von Unau, Al'Anfa und weiteren Städten des Lieblichen Feldes können Spiegler vorweisen. Festum, das seine Glaswaren aus Al'Anfa bezieht, denkt ob der Gefahren der Blutigen See in jüngerer Zeit darüber nach, selbst Glasschmelzen aufzubauen.

Zum Einsatz im Spiel

Viele Aventurier sind mit dem Anblick gerade großer Spiegel nicht vertraut. Um diesen Aspekt auch den Helden (die sich vermutlich gleichfalls nicht allzu häufig in Spiegeln sehen, sofern sie nicht ständig in Palästen ein- und ausgehen) gegenüber zu verdeutlichen, sollten Sie in entsprechenden Szenen zuerst die Situation beschreiben (z.B. "Als du den Raum betrittst, siehst du gleichzeitig die Bewegung eines bewaffneten Kämpfers vor dir sowie eine offene Tür hinter diesem."), ehe diese sich rasch aufklärt. Ihre Gruppe wird sich schnell daran gewöhnt haben, vielleicht bauen Sie dann ja eine 'echte' Begegnung dieser Art ein, um sie erneut zu überraschen ...

DIE BLUTSTEIN-ASSEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erwartungsvoll steigt ihr hinter dem Signor die Treppe hinauf, um endlich mit eigenen Augen zu sehen, welches Relikt ihr neben Jatane gerettet habt. Etwas träge, doch aufrecht schreitet Lysadion euch voran in einen Flügel des Gebäudes und strebt auf eine Tür mit filigranem Blütenmuster zu. Er öffnet mit ausdruckslosen Gesichtszügen und fordert euch mit einer einladenden Handbewegung auf, einzutreten. Rasch folgt ihr dieser Aufforderung und drängt euch durch den Türrahmen. Im ersten Moment schweifen eure Blicke noch durch den Raum und ihr erkennt zahlreiche Spiegel verschiedener Art, Größe und Form. Dann richten sich eure Augen auf das Objekt, das auf einem massiven Tisch inmitten des Zimmers steht. Das muss sie sein!

"Die Blutstein-Assel", dringt Lysadions Stimme an eure Ohren. Der Signor ist hinter euch durch die Tür getreten und hat diese geschlossen. Mit verschränkten Armen steht er leicht abseits und ist doch allgegenwärtig, da sein Bild im ganzen Raum in den verschiedenen Spiegeln zu sehen ist "Gefertigt im Dunklen Zeitalter von der Bildhauerin Charissia von Belhenia für den Admiral Valtoron zu Corapia. Kaiser Dozman persönlich soll sie in den Gewölben des Hesinde-Tempels von Kuslik eingemauert haben. Aber die Garethen fanden sie dennoch und nahmen sie als Beute mit sich. Tausend Jahre war sie verschollen, doch kürzlich ist sie gefunden worden, und ich habe sie gekauft. Hierher gehört sie, an den Yaquir, wo sie geschaffen wurde!"

Die Blutstein-Assel ist eine Skulptur, die eine Assel darstellt. Das verwendete Metall ist Blutstein, in dessen glatten Flächen man sich spiegeln kann. An den scharfen Kanten und Ecken sind Spiegelbilder entsprechend gebrochen. Von den zur Seite strebenden Fühlern bis zum Anhängsel am Schwanz ist die auf ihren sieben Beinpaaren stehende Figur fast zwei Spann lang, gut einen Spann breit und nicht ganz einen Spann hoch, so dass sie etwa 15 Stein schwer ist. Die beiden jeweils einen Finger durchmessenden Facettenaugen sind aus vielen kleinen, grünlich glänzenden Edelsteinen gestaltet, die von einem entsprechend bewanderten Helden als Zirkone erkannt werden können.

Alles in allem stimmt, was der Signor über die Herkunft der Statue berichtet, auch wenn er manche wichtige Details den Helden gegenüber zu diesem Zeitpunkt noch nicht erwähnt. Der erwähnte Admiral war es, der einst die Oluksbraut einführte und ein Artefakt zu ihrer Beherrschung fertigen ließ. Doch war dieses seit Bosparans Fall nicht verschollen, sondern wurde an wechselnden Orten, zuletzt im Spiegelmuseum zu Luring, unter Verschluss gehalten, wo es unlängst jedoch gestohlen wurde. Aus purem Zufall geriet das Objekt an einen horasischen Hehler, von dem der Signor es gekauft hat.

Magische Analysen enthüllen, dass es sich um ein magisches Artefakt handelt. Um die wirkenden Sprüche zu bestimmen, ist im Moment jedoch nicht genügend Zeit; es handelt sich um eine Variante des HERR ÜBER DAS TIERREICH, kombiniert mit einem SPINNE EGEL KRIECHGETIER (ersterer eingeschränkt auf die Oluksbraut, zweiterer auf Asselartige), dazu eine Blutmagiekomponente. Die gespeicherte Astralenergie ist erschöpft, kann aber wieder aufgeladen werden (sowohl durch Astralenergie als auch mit Blut). Einmal aktiviert, kann der Anwender die Oluksbraut beherrschen, zugleich werden aber auch Asseln aller Art aus weitem Umkreis angezogen ...

Betastet ein Held die Skulptur, können Sie eine FF-Probe würfeln lassen, bei deren Misslingen sich der Held an einer der rasiermesserscharfen Kanten schneidet (W2 SP, und Blut auf dem Metall ...).

BLUTSTEIN

Ein meist metallisch-graues bis dunkelgraues, aber auch erdig-rotes, nicht-magnetisches Eisenerz, das weit verbreitet ist und in dem man sich auf glatten Oberflächen spiegeln kann. Das Innere der glitzernden Klumpen ist von blutroter Farbe und Edelsteinschleifer bekommen bei der Verarbeitung blutrote Finger, was zum Namen führte, der auch für

bestimmte Edelsteine, Blutjaspis etwa, verwendet wird. Die altgüldenländische Bezeichnung ist Hämatit.

Während Blutstein von den 'zivilisierten' Völkern als Eisen abgebaut und verwendet wird und lediglich im Aberglauben eine Rolle spielt, gilt es Naturvölkern als das geronnene Blut Sumus (oder einer vergleichbaren Erdgottheit), welches an nahezu allen Verletzungen ihrer Haut zu finden ist. Blutstein gilt als Heilstein, der vor dem Bösen Blick bewahrt, in Träumen vor kommenden Gefahren warnt, die Willenskraft stärkt und in zerkleinerter Form eingenommen oder am Körper getragen bei Blutungen, Krampfadern und Blutergüssen helfen soll.

Im Gegensatz zu normalem Eisen ist Blutstein nicht ganz so schwer zu verzaubern, was den meisten Magiern allerdings unbekannt ist.

UNERFREULICHES ZUM NACHTISCH

Zu Ehren der Gäste lässt Lysadion ein mehrgängiges, überaus üppiges Menü bereiten, das auch im Spiegelschloss nicht jeden Tag auf die Tafel kommt (in **RdH** S. 65 finden Sie allerlei Anregungen). Gestalten Sie einen kurzweiligen Schmaus in lockerer Atmosphäre, an dem neben der Familie des Signors und den Helden auch Cavalliero Caron und Rahjineza teilnehmen. Gesprächsthemen können unter anderem der Überfall auf Jatane, Spiegel und die aktuelle Politik von Region und Reich sein. Je nach Gesprächsverlauf können die Helden die Informationen 18 bis 21 (siehe S. 28) in Erfahrung bringen.

Sobald der Nachtisch aufgetragen ist, tritt die Gärtnerin Pamina herein und bittet den Signor in den Garten hinaus, um sich dort etwas anzusehen. Nur wenige Momente nachdem beide gegangen sind, ertönt von draußen ein schreckerfüllter Aufschrei, woraufhin die Anwesenden nach draußen eilen. In der Eingangshalle angekommen, fällt erst auf den zweiten Blick auf, was die Gärtnerin verschreckte und auch den sonst so beherrschten Lysadion blass werden ließ: Vom nur angelehnten Türflügel zum Garten hinaus krabbeln zahllose Asseln zur Treppe hin und diese hinauf und bilden – so scheint es – eine sich schlängelnde, zerfaserte und ständig in Bewegung befindliche Linie. Aus den beiden Gebäudeflügeln stoßen vereinzelte Exemplare hinzu. Es handelt sich um ganz gewöhnliche Arten, wie man sie allorts in Kellern und Gärten finden kann. Bald darauf stürmt Capitano Orthos mit zweien seiner Leute zur Vordertür herein und blickt sich verwirrt um.

Die Asseln zieht es zur Blutstein-Assel hin, wie sich leicht feststellen lässt, wenn jemand der 'Asselstraße' folgt. Das Artefakt wurde versehentlich entweder von einem Helden aktiviert (siehe oben) oder aber von Abelmir, der bereits unter einer IMPERAVI-Beherrschung Ischas steht und bei dem Versuch, die Skulptur zu stehlen, mehrere blutende Schnittwunden an den Händen erlitten hat. Daraufhin hat er sich erst einmal zurückgezogen, um später mit Handschuhen zurückzukehren.

Pamina kann berichten, dass sich das Asselgetier im Garten vor der Tür gesammelt hat und sie daraufhin ob dieser Seltsamkeit den Signor informieren wollte. Nachdem der erste Schrecken sich gelegt hat, wird der junge Dartan von seiner Mutter ins Bett geschickt, damit er dem direkten Gefahrenbereich nicht ausgesetzt ist.

ASSELPLAGE

Schon bald zeigt sich, dass es nicht nur diese eine Asselkolonne gibt. Dem Capitano folgt durch die Vordertür ein ganzer Schwarm. Die Krabbeltiere kommen aus allen Fugen, klettern durch Fenster und an den Außenwänden hoch. Der Raum mit der Blutstein-Assel hat schon nach weniger als einer Stunde kaum mehr einen Fußbreit Boden, der nicht von ihnen besetzt ist; das Artefakt selbst ist unter ihnen bereits nicht mehr zu sehen. Alles in allem tausende von Asseln, deren Panzer schaurig knacken, wenn man auf sie tritt. Unter den Keller-, Mauer-, Roll- und Yaquirasseln sowie Saftkuglern und Wurzelbohrern finden sich mit fortschreitender Nacht auch vereinzelte Höhlenasseln und bei sichtbarem Madamal wenige Madaläufer. Eine kleine Asselkunde finden Sie im Anhang auf S. 38.

Versuchen Sie, eine gruselige Stimmung aufzubauen, in der Gegenmaßnahmen nur wenig bewirken, zumal die meisten Blockaden kaum ein Hindernis für die Krabblers darstellen. Feuer und Magie sind noch am zuverlässigsten, Hausmittelchen versagen ob des Ansturms ohnehin. Sofern die Helden nicht von selbst auf entsprechende Ideen kommen, trägt schließlich ein beherzter Gardist das Artefakt mit Lysadions Billigung in einen der Keller hinab (und holt sich dabei einige Schnittwunden), wohin ihm der vieltausendbeinige Schwarm schnell folgt. Eine Magd hat den Einfall, die Plage mit dem Besen zusammenzukehren und in Eimern nach draußen zu tragen, wo sie sie in ein angefachtes Feuer schüttet, in dem die Tierchen knisternd verbrennen und einen scheußlichen Gestank verbreiten.

All das lindert das eigentliche Problem jedoch nur wenig, schließlich kommen immer wieder Asseln nach, und so langsam mischen sich auch nicht ganz so ungefährliche Exemplare darunter ...

- Schlafen mag in dieser Nacht eigentlich niemand so recht. Auch Caron ya Papilio streift umher und versucht mehr schlecht als recht, Hilfestellung zu geben. Schließlich gerät er einer Blutassel in die Quere, durch deren giftigen Biss er einen Schlaganfall erleidet. Die eilig aus der Stadt herbeigerufene Medica kann sein Leben zwar retten, doch wird sich der Cavalliero nie wieder erholen.

- Nach Mitternacht bekommen es die Bewohner des Schlosses mit einer Gruftassel zu tun, die angriffslustig versucht, in das Gebäude und den Keller zu gelangen und im Kampf dem Gardecapitano einen Finger abbeißt, ehe sie erschlagen wird.

Beide Vorkommnisse sollten den Helden klar machen, dass die Plage nicht nur höchst lästig ist, sondern auch gefährlich werden kann.

WAS VERSCHWUNDEN ...

Wenn Sie das Gefühl haben, dass Ihre Gruppe zu verzweifeln beginnt (oder wirksame Gegenmaßnahmen trifft) und wenn die Blutstein-Assel für eine Zeit lang unbewacht ist, beginnt die Asselflut etwa ein, zwei Stunden vor Sonnenaufgang abzuflauen. Manche Gruppen der Tiere wirken orientierungslos, andere zerstreuen sich und suchen Unterschlüpfte auf, wieder anderen hingegen scheinen zielstrebig eine neue Richtung einzuschlagen.

Nachdem er bei seinem ersten Versuch aufgegeben hat, glückt der Abelmir aufgetragene Diebstahl im zweiten Anlauf. Mit der Blutstein-Assel im Gepäck verlässt er das Gelände, um sie Ischa zu überreichen. Dabei ist ihm Dartan gefolgt, der vor Neugier und Abenteuerdrang weder schlafen konnte noch wollte und den

Diebstahl beobachtet hat, als er gerade nach der Skulptur sehen wollte. Ungesehen folgte er Abelmir, um herauszufinden, wohin dieser sich wendet, wurde dann aber von Ischa ertappt, die in ihm zwar ein ebenso gutes Opfer für die Olruksbraut sah wie in Abelmir, jedoch auch eine weitaus bessere Geisel.

Der Grund für das neue Verhalten der Asseln (das Verschwinden der Spiegelstatue) dürfte bald gefunden sein. Die Torwache weiß zu berichten, dass einzig der Page Abelmir das Gelände in Richtung Westen verlassen hat. Dabei scheint er etwas Schweres bei sich gehabt zu haben. Sind die Helden schnell, können sie der Spur anhand von Assel-Ballungen zum Gasthof *Zur Schwarzen Sonne* folgen. Anderenfalls wird der Wirt den Signor informieren lassen, nachdem er gegen Morgengrauen Abelmirs Leiche gefunden und erkannt hat.

Je nach Tageszeit zeigt sich der Wirt Horasio Ferrer (dürr, Kinnwarze) anfangs mehr oder weniger barsch und abweisend, mit Hinweis auf den Signor aber schnell hilfsbereit. Im leeren Stall kann Abelmir in einer Pferdebox gefunden werden, der mit einer tödlichen Stichwunde im Hals in einer Lache seines eigenen Blutes liegt.

Sobald sich jemand näher mit dem Leichnam beschäftigt, verzieht sich das Fleisch um eines der Ohren, ungeronnenes Blut sickert heraus. Kurze Momente später kriecht eine schmale, fast drei Finger lange schwarze Assel hinaus, beschmiert mit Blut und anderen Flüssigkeiten. Sie fällt zu Boden, wo sie sich windet und nach kurzer Zeit stirbt. Mit einer gelungenen *Tierkunde*-Probe +8 (+4 für Gorier) kann die Assel als *Schwarzer Mogul* bestimmt werden. Gelingt die Probe gar +12 (bzw. +8), ist dem Helden auch bekannt, dass diese Asseln sich in die Köpfe ihrer Opfer fressen und deren Willenskraft schwächen, so dass sie leichter zu beeinflussen sind.

Der Gastwirt kann anmerken, dass die Nacht über ein einzelnes

Pferd, ein Apfelschimmel, untergestellt war, das ebenso wie seine Besitzerin unauffindbar ist. Er beschreibt die Frau als hochgewachsen, mit langen, schwarzen Haaren, um die 30 Jahre alt und recht hübsch – wäre da nicht ein kalter Zug um ihren Mund gewesen. Von ihrem Äusseren und Akzent her müsste sie nach Ansicht des Wirtes aus Almada oder eher noch Dröl stammen; ihren Namen hat sie als Ischa Uludaez angegeben.

IM AUFTRAG DES SIGNORS

Lysadion zeigt sich aufgrund der ihm durch die Helden übermittelten Neuigkeiten tatsächlich erschüttert – weniger ob des Verlusts der Skulptur, als vielmehr wegen Dartan, dessen Verschwinden mittlerweile bemerkt und nach dem Bericht der Gruppe in Zusammenhang mit Abelmir und der mysteriösen Frau gebracht wird. Spätestens mit der Aussage der Semaphoristen (siehe S. 29) gilt die Verbindung zwischen Dartans Verschwinden und der fremden Frau mit dem gestohlenen Asselspiegel auch als Gewissheit.

Erklären sich die Helden dazu bereit, die Spur aufzunehmen und Dartan zu befreien (nötigenfalls bitten Jatane und Lysadion sie darum), wird der Signor ihnen die von ihm bislang zurückgehaltenen Informationen 24 und 26 geben und ihnen raten, am Semaphorturm nach der mysteriösen Frau zu fragen.

Äußern die Helden gerade ob der neuen Informationen in Verbindung mit der Entführerin Bedenken, kann der Signor ihnen seinen INVERCANO-Rundschild leihen (spieltechnische Werte wie *Verstärkter Holzschild*, belegt mit drei INVERCANOs; die IN-Proben zur Abwehr von Zaubersprüchen sind um 3 Punkte erleichtert). In jedem Fall gibt er ihnen ein von ihm gesiegeltes unterzeichnetes Empfehlungsschreiben mit, in dem die Situation umrissen ist.

TEIL 2: STRASSENSTAUB

In diesem Kapitel finden Sie allerlei Beschreibungen von Örtlichkeiten und Informationen, die den Helden bei ihrer Suche nützlich sein können. Auf Sie kommt die Arbeit zu, das im Folgenden knapp präsentierte 'Skelett' mit Fleisch zu versehen und nach Belieben auszuschmücken.

Lassen Sie Ihren Helden nach und nach jene wichtigen Informationen zukommen, mit denen sie Einblicke in die Geheimnisse der Blutstein-Assel erhalten und die sie schließlich über das Felskloster Rondrifels in den sagenumwobenen Arinkelwald führen.

Zum zeitlichen Ablauf

Anfangs wird Ihre Heldengruppe der Entführerin vermutlich noch hart auf den Fersen sein, ehe deren Spuren sich schließlich verlieren und andere Informationen wichtiger werden. Ischas Weg führt über Shenilo, Sodanyo und Satara, doch mit dem hinderlichen Dartan kommt Ischa im Arinkelwald nur noch langsam voran und braucht länger, um Arins Quell ausfindig zu machen.

Gehen Sie daher davon aus, dass die Helden am Ende gerade noch rechtzeitig eintreffen, kurz nachdem Ischa die Olruksbraut unter ihre Kontrolle gebracht hat.

WISSEN UND GERÜCHTE

Nach Themen unterteilt finden Sie nachfolgend jene Informationen, welche die Helden erhalten können. Soweit durch Meistereinformatoren in Klammern nicht anders kommentiert, sind alle Behauptungen wahr. Ergänzen Sie die Liste gegebenenfalls mit weiteren Gerüchten und Fehlinformationen.

Der Arinkelwald

- 1) Der Wald ist nach Arin benannt, einem Holzfäller der Gründerzeit.
- 2) Arinkel, wie auch der Fluss genannt wird, kommt von *Arins Quell*, die einstige Bezeichnung der Quelle.
- 3) Das Arinkel ist ein mysteriöses Waldwesen oder eine Fee. (verbreitete Annahme, aber unwahr)
- 4) Der Wald ist unheimlich. (nicht mehr und nicht weniger als andere Wälder)
- 5) Es kommt vor, dass Menschen, die den Wald betreten, spurlos verschwinden oder man nur noch deren Überreste findet.
- 6) Der Wald ist fast gänzlich unberührt. Lediglich die Straße von Shenilo nach Arinken durchquert ihn, an der Straße liegt auch das Örtchen Satara.

7) Die *Küstenfische*, eine Diebesbande, die in umliegenden Villen einbricht, haben ihr Versteck im Arinkelwald. Obwohl sie bereits zweimal von Gardisten und umherziehenden Söldlingen ergriffen wurden, stehlen sie noch immer. (Tatsächlich haust im Wald bereits die dritte Bande unter diesem Namen.)

8) Die Flüsse Arinkel und Banquir werden aus der gleichen Quelle gespeist.

9) Sanct Olwren hat einst ein Abkommen mit den Wesen des Waldes geschlossen und gilt als Schutzheiliger der Holzfäller.

10) Nur wenige Menschen wagen sich tiefer in den Wald hinein, selbst Holzfäller und Köhler gehen ihrem Tagwerk nur in bestimmten Gebieten am Rand des Forstes nach.

11) Gelegentlich wird der Arinkelwald auch als Großer Wald bezeichnet, die Bezeichnung ist aber auch für den Wald nördlich von Shenilo gebräuchlich.

12) Der Wald bietet Räuberbanden und noch schlimmerem Gelichter Unterschlupf.

13) An den Sonnenwenden feiern die Hexen ein Fest im Wald.

14) Im Wald geht der Geist des vor 100 Jahren erschlagenen Schlächters von Wanka um, der zahlreiche Menschen wie Vieh schlachtete. (Wer weiß ...)

15) Unweit Arinkens wurde zur Zeit des Alten Reiches das Kloster Rondrisfels als Wacht gegen das Unheil aus dem Arinkelwald errichtet.

16) Niemand kennt den Wald besser als die Geweihten vom Rondrisfels. (teilweise wahr)

17) Mancherorts stehen noch heute alte Festungen und Ruinen, die einst den Wald bewachten.

18) Vor ein paar Jahren haben die Magier von Shenilo im Wald einen Kultistenring zerschlagen. (überwiegend wahr)

Orte und Personen

19) Die Domäne Pertakis ist in der Vergangenheit schon des Öfteren von üblem Pack heimgesucht worden. (Welche Gegend wird das nicht?)

20) Die große und einflussreiche Familie ya Papilio hat ihr Stammgut nördlich von Pertakis in der Signorie Helametto.

21) Lysadion von Côntris hat eigentlich keine Feinde, die so weit gehen würden, ihn zu bestehlen oder zu erpressen. (größtenteils wahr)

22) In letzter Zeit hat sich in der Gegend ein gelehrter Mann herumgetrieben, der sich ausführlich über Insekten, Spinnen und den Arinkelwald erkundigt hat.

23) Neulich wurde ein gefallener Phex-Geweihter in der Region gesehen, der im Sternenhimmel ein riesiges Spinnennetz sieht und glaubt, dass Phex dort als Spinne seine Beute einspinnt. Möglicherweise kann er ja weiterhelfen. (Er kann, trotz reichlich 'versponnener' Thesen: siehe Seite 32.)

Allerlei Asseln

24) Die Hämatit-Assel ist ein Relikt aus den Dunklen Zeiten und war Fokus unheiliger Rituale.

25) Die Blutstein-Assel ist in Luring unter Verschluss gehalten worden, wurde kürzlich aber gestohlen. Die Kirche des Praios sucht insgeheim nach den Dieben.

26) Zu Zeiten Olruk II. gab es einen Kult, der einen Götzen in Asselgestalt anbetete.

27) Einer alten Sage zufolge treibt im Arinkelwald eine Riesenassel ihr Unwesen. (Einstmals war das so.)

28) Unter Kindern ist ein Auszählreim verbreitet, in dem ein

Ungeheuer in Asselgestalt vorkommt. (Siehe den Quellentext auf S. 21.)

29) Olruk-Horas soll in seinem Palast eine riesige Assel als Haustier gehalten haben. Er hat sie derart umsorgt, dass sie immer 'Olruks Braut' genannt wurde. (mehr oder weniger wahr)

30) Der einstige Kultplatz befindet sich an der Quelle des Arinkel.

ΑΡΙΠΚΕΠ

Herrschaft: Cavalliera Daria Elissa di Matienna von Arinken-Taberasco für ihren Neffen Signor Benedict, Maestra Obra Tuachall und der Stadtrat (ohne nennenswerten Einfluss)

Einwohner: um 1.050

Garnisonen: 8 Stadtgardisten, 18 Gardisten des Signors

Tempel: Peraine, Boron, Rondra (Burgkapelle)

Gasthäuser/Schenken:* Wirtshaus *Zum Waldschrat* (Q6/P5), Gasthof *Postillon* (Q5/P5/S11), Herberge *Maronenteller* (Q4/P5/S12), Kneipe *Doppelaxt* (Q3/P3)

Trotz einer Wechselstation des Postendienstes von Pertakis liegt das von trutzigen Wehrmauern umgebene Arinken wenig beachtet am Fuße der düsteren Burg Banquirfels. Mit seinen engen, schmutzigen Gassen, den gedrängten Fachwerkhäusern und nur wenigen 'typisch horasischen' Sprenkeln wirkt die Stadt wie ein Anachronismus aus vergangenen Jahrhunderten.

Lediglich vom ersten Tag der Rondra im Efferd-Mond an lebt Arinken alljährlich für eine Woche auf, wenn hier die traditionsreiche *Banquirische Turney*, ein bedeutendes Ritterturnier, ausgetragen wird.

Von Bosparans Fall und der Tyrannei der Priesterkaiser weitgehend verschont, haben sich durch die reaktionäre Herrschaft der Matiennas begünstigt alte Bräuche bis in die heutige Zeit hinein gehalten – so zum Beispiel die Vermischung von Peraine-Glauben und Humusverehrung, die auf den Namenspatron der Stadt zurück geht, der noch heute in Gestalt der uralten Bosparanie, die auf dem großen Platz in der Stadtmitte steht, über Arinken wachen soll. Den nahen Arinkelwald fürchtet man, aber ebenso sind Holzhauer und zahlreiche Handwerker von ihm abhängig. Mit der weiter nördlich liegenden Stadt Serillio liegt Arinken schon seit jeher in Fehde.

Tempel der Peraine

Die Geweihte Parinora (klein, mütterlich, leise Stimme, um die 40) des kleinen Gotteshaus nahe des Arinbaumes zeigt bei Anwesenheit anderer Geweihter ein schlechtes Gewissen, da sie sich nicht sicher ist, inwieweit die von ihr geduldete Humusverehrung bereits ein Sakrileg darstellt. Der Diebstahl der Blutstein-Assel beängstigt sie beinahe. Sie verfügt über die Informationen 1, 5, 6, 9, 10, 13, 15, 22, 24, 25 und 28.

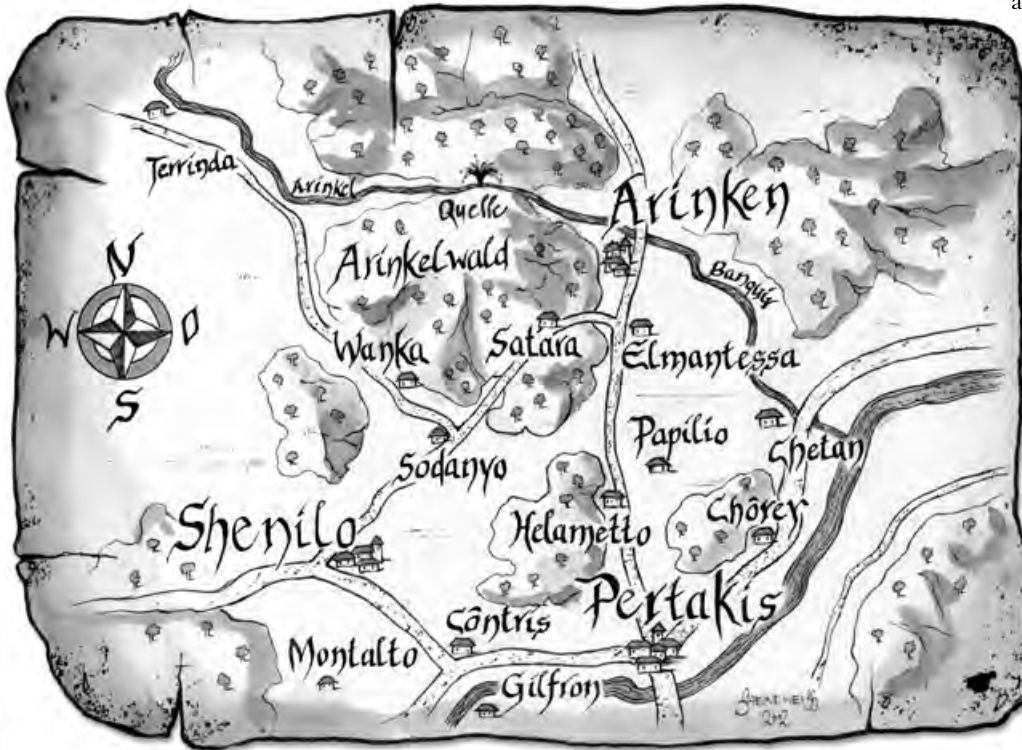
Tempel des Boron

Der uralte schwarze Bau bildet mit seinem Anger fast einen eigenen Stadtteil.

*) Die angegebenen Werte sind Kurzzinformationen über die einzelnen Gast- und Wirtshäuser. Dabei gibt Q die Qualitätsklasse des Hauses an (wobei 10 erstklassig ist, 1 eine üble Kaschemme), P die Preisklasse (1 spottbillig, 10 horrend teuer) und S die Anzahl der verfügbaren Schlafplätze. Nur, wenn Q und P übereinstimmen, ist der Preis angemessen, ansonsten überteuert oder erstaunlich billig.

Praetor Boronir (dick, Mitte 20, handgroße Narbe am Hals, irres Flackern in den Augen) wirkt ungemein weltfremd und gibt nur die Information 14 preis, verschweigt aber offenkundig etwas. Wird er zu sehr bedrängt, murmelt er anfangs lediglich davon, dass Vergessen besser als Wissen sei, ehe er nach und nach auch die Informationen 1, 2, 5 bis 10, 12, 15 bis 17, 24 bis 27 und 29 preis gibt – jedoch unter Abnahme des Versprechens, über das Wissen aus den Dunklen Zeiten borongefälliges Stillschweigen zu bewahren.

Die Totengräberin (kahlköpfig, fast lüsternes Auftreten, um die 30) ist grundsätzlich mitteilbarer, sie kann die Informationen 14, 15, 16, 26 und 27 geben.



chen Stadtrand auf einer Anhöhe gelegen steht ein Semaphorturm, gleich daneben die hiesige Station des Postdienstes von Pertakis. Das Spiegelschloss des Signors (siehe S. 23) und der vielfarbige Tempel der Tsa sind die auffälligsten Gebäude. Auf einer freien Fläche östlich der Stadtmitte überwuchert Unkraut die von der Bevölkerung gemiedenen Ruinen eines Praios-Tempels aus der Priesterkaiserzeit.

Gasthof Zur Schwarzen Sonne

Gastwirt Horasio gestattet die Durchsuchung des Zimmers der Entführerin, die aber lediglich einen Kamm aus Elfenbein mit einem darin hängenden langen schwarzen Haar und einen abgerissenen Knopf von Dartans

Weste zum Vorschein bringt. Dem Wirt zufolge hat Ischa sich vor zwei Tagen eingemietet und sehr interessiert nach dem Spiegelschloss und seinen Bewohnern gefragt.

Semaphorturm

Wegen seiner Lage an der Kreuzung sämtlicher Straßen, die von Côntris wegführen, sind die Semaphoristen eine bestens geeignete Anlaufstelle für Fragen, die irgendwelche Reisenden betreffen – die sie mit Lysadions Empfehlung auch beantworten. Man weiß aber lediglich zu berichten, dass eine Reiterin mit einem Jungen, auf die die Beschreibungen zutreffen, auf einem Schimmel im Morgengrauen Richtung Shenilo geritten ist.

CÔNTRIS

Herrschaft: Cavalliere Unricio ya Campisodanyo für den Signor, Maestra Lutisana Korbmacher und der Stadtrat

Einwohner: um 700

Garnisonen: 8 Stadtbüttel, 8 Gardisten des Signors

Tempel: Tsa, Travia, Phex (geheim)

Gasthäuser/Schenken*: Gasthof *Zur Schwarzen Sonne* (Q7/P8/S12), Schenke *Braustube* (Q6/P5), Gasthaus *Posthof* (Q5/P5/S16), Taverne *Weinschenke* (Q4/P4), Herberge *Yaquiria* (Q4/P5/S10)

Gelegen an der Kreuzung zweier Staatsstraßen, könnte das Städtchen, das keine Mauer hat, eigentlich wohlhabend sein. Doch Côntris, das auf den Grundmauern einer zu Bosparans Fall geschliffenen Stadt erbaut wurde, liegt im Schatten der nahen Domänenhauptstadt und macht einen fast trübselig wirkenden Eindruck. Sogar einen Fährverkehr über den nahen Yaquir gibt es nicht, und den wenigen Fischern ist es untersagt, Reisende überzusetzen, damit diese die Brücke von Pertakis nehmen müssen. Lediglich die relativ vielen Gasthäuser zeugen davon, dass hier zahlreiche Durchreisende übernachten. Am südwestli-

PERTAKIS

Herrschaft: Maestro Alesandro ya Ilsandro und der (sehr einflussreiche) Stadtrat, Stadtvogta Saggia Chamera ay Chôrey di Pertakir, der Gransignor der Domäne (derzeit vakant)

Einwohner: um 1.800 in der eigentlichen Stadt, weitere 500 in Pertakir

Garnisonen: 2 Schwadronen Pertakiser Elitereiter, 12 Schlossgardisten, 15 Stadtbüttel, 25 Brückengardisten 'Yaquirwache', 2 Flussgaleeren mit je 40 Matrosen, Ruderern und Soldaten

Tempel: Phex (öffentlich), Hesinde, Efferd, Praios, Ronda

Gasthäuser/Schenken*: Hotel *Silberner Morion* (Q9/P9/S18), Schankstube *Haus Mascanderim* (Q7/P7), Taverne *Zum Goldenen Adler* (Q6/P5), Gasthof *Posthof* (Q6/P6/S35), Pension *Efeuturm* (Q6/P6/8 Zimmer), Gasthaus *Am Semaphor* (Q6/P6/S7), Schenke *Weintörle* (Q6/P6), Bierstube *Stier und Bier* (Q5/P6), *Tamaras Herberge* (Q5/P5/S17), *Ralmans Garküche* (Q4/P3), *Weinkeller* (Q4/P4), Wirtshaus *Am Yaquir* (Q4/P4), Herberge *Brücke von Pertakis* (Q4/P5/S10), Herberge *Phexensruh* (Q3/P4/S9), Schenke *Hafenpinte* (Q2/P2)

Wo sich die Staatsstraßen von vier großen Städten kommend kreuzen, steht die blühende, reiche Landstadt, die der Domäne

*) Zu den angegebenen Werten siehe Fußnote auf S. 28.

ihren Namen gab. Gegründet zur Zeit des Belen-Horas, der auch die Zugbrücke über den Yaquir errichten ließ, hatte sie schon immer enorme Bedeutung für den Handel, zumal der Yaquir bis Pertakis auch von Hochseeschiffen befahren werden kann. Nach traditionellem Privileg müssen alle Handelskähne und -schiffe im Hafen einen Zwischenstopp einlegen und aufgrund des Stapelrechts ihre Waren feilbieten, was Pertakis zu einem begehrten Stützpunkt zahlreicher Handelshäuser macht. Der Stadtteil Pertakir mit Markt, Hafen und der *Horasischen Floßbauerei Pertakis*, die auch Handelskähne und Flussgaleeren vom Stapel lässt, ist schon seit Jahrhunderten mit dem eigentlichen Pertakis zusammengewachsen, wird aber von Vinsalter Beamten noch immer separat betrachtet. Über die alten Stadtmauern ist Pertakis schon lange hinausgewachsen. Auf den beiden yaquirseitigen Hügeln stehen trutzig die Burg Clamethblick, Garnison der Armee, und das Castello Liliendis der städtischen Truppen, während sich landeinwärts Schloss Myrendiê, Amtssitz des Gransignors, erhebt. Die Stadt beherbergt die Bardenschaft *Amazonia Pertakis* und die Hauptniederlassung des *Postendienstes von Pertakis*, einem Postkutschenunternehmen.

Die Brücke

Mit einer Länge von beinahe 600 Schritt, die den hier eine halbe Meile breiten Yaquir überspannen, gilt die Brücke von Pertakis als eindrucksvolles Zeugnis bosparanischer Baukunst. Die moosbewachsenen, dunklen Steinpfeiler und die darauf aufstützende, ungezählte Male ausgebesserte Straße zeugen ebenso von hohem Alter wie die beidseits der mittigen Zugbrücke aufragenden Befestigungen, in denen die Yaquirwache Brücken- und Einfuhrzoll einzieht (zwei Heller pro Person und Rad, zwei Kreuzer pro Bein und vier Prozent des Warenwerts).

Zum Zeitpunkt der geplanten Übergabe der Blutstein-Assel (s. S. 22) ist die gesuchte Auftraggeberin nicht aufzufinden; von den zahlreichen Reisenden und Händlern könnten Ihre Helden aber eine Vielzahl von verschiedenen Informationen bekommen.

Tempel des Phex

In dem recht großen Tempel des Gottes der Händler sind von den verschiedenen Geweihten die Informationen 7, 19 bis 21, 23 und 25 zu erhalten, entsprechende Gegenleistungen selbstverständlich vorausgesetzt ...

Tempel des Efferd

Der *St.-Dozman-Yaquirtempel* ist nur ein kleines Gotteshaus des Efferd, doch die einzige Geweihte Efferdanya (über 2 Schritt groß, kräftig, launisch, ständig überarbeitet) hat erstaunlicherweise auch ein paar Informationen zu bieten: 2 und 8.

Der Tempel der Rondra

Seit den Tagen, da Pertakis noch zur Erzherrschaft Arivor gehörte, ist der Tempel in Bedeutungslosigkeit versunken und untersteht seit den Verlusten der Kirche in den Borbarad-Schlachten dem Knappen der Göttin Leon ya Drusseco (Anfang 20, schwache Augen, ein wenig unsicher), der nach Recherchen im Archiv die Informationen 15 und 17 gibt.

Amazonia Pertakis

Die Archivarin Telemache Mazzini (eine spröde Schönheit von 30 Jahren, zitiert häufig aus Prosa und Poesie) kann nach längerer Suche ein Gedicht (siehe im Teil IV auf S. 35) präsentieren.

SHENILO

Herrschaft: Cavalliera Melina ya Papilio für Signor Endor Dorén von Shenilo, Maestra Selina Cordur und der (starke) Stadtrat

Einwohner: um 1.000

Garnisonen: 1 Halbschwadron Sheniler Drachenreiter (Burggarde), 10 Stadtgardisten

Tempel: Hesinde, Rahja, Rondra, Praios

Gasthäuser/Schenken:* Gasthaus *Vinsalter Stube* (Q8/P9/S4), Taverne *Zum Silbernen Adler* (Q7/P6), Gasthof *Statio Shenilo* (Q6/P5/S23), Gasthaus *Am Alten Markt* (Q6/P6/S8), Gasthaus *Zunderkästchen* (Q6/P6/S5), Herberge *Lachender Täler* (Q6/P7/S9), *Stadtschänke* (Q5/P4), Schenke *Trinkwässerchen* (Q5/P5), Taverne *Zum Riesen* (Q5/P6), Herberge *Zum Schlafenden Thorwaler* (Q4/P5/S10), Kneipe *Ogerfänger* (Q3/P4)

Die wohlhabende Stadt entstand am Fuße der nach Bosparans Fall errichteten Burg Yaquirstein und blühte unter wechselnden Namen und Herren auf. Heute bildet die alte Stadtmauer längst nicht mehr den Stadtrand. Seit der Gründung der *Weinhandlung Yaquiria Shenilo*, einem einflussreichen Handelsbund von Weinbauern, wurden zahlreiche gut gehende Tavernen und Herbergen eröffnet sowie vor wenigen Jahren ein Tempel der Rahja erbaut, der regen Zulauf erhält. Der Praios-Tempel mit seinem einzigen Geweihten ist nicht zuletzt ob des starken Patriziats fast ohne Einfluss, der am stärksten von den Anhängern der Göttin Hesinde ausgeht; neben einem ihr geweihten Tempel und einer Volks- und Handwerksschule in der Stadt ist auf der Burg auch ein Hort der Draconiter untergebracht.

Tempel der Hesinde und der Hort der Draconiter

Es ist nicht leicht, aus dem Hohen Lehrmeister Ka Folmin (Anfang 80, bereits vergesslich, direkt, sehr charismatisch) verwertbare Informationen herauszubekommen, da er ständig abschweift; doch kennt er die Informationen 1, 2, 5, 6, 9 bis 12, 15, 17, 18, 19, 26, 27 und 29. Recherchen in der Bibliothek und bei den anderen Geweihten können noch zu den Informationen 3, 4, 7, 13, 20 und 22 führen. Die Draconiter und der Tempel stehen in engem Gedankenaustausch und greifen auf die gleiche Bibliothek zurück. Deshalb sind hier die gleichen Informationen erhältlich, abgesehen von 26 und 29, die nur Folmin kennt.

Tempel des Praios

Mit seiner Ummauerung und den vier Ecktürmchen gleicht der Tempel einer kleinen Festung, und das hat auch einen Grund, wie der Custos Lumini Praiosdan vom Lohenfels (rote Nase, Mitte 30) raunt. Der cholerische Jarielit ist grundsätzlich gegen alles, was mit Rahjas Gaben und dem Hesinde-Tempel zu tun hat. Er verfügt über die Informationen 18, 19, 24 und 25.

Poststation Shenilo

Im an der Straße stehenden Posthof hat Ischa um die Mittagszeit nach Dartans Entführung pausiert. Einige Bedienstete erinnern sich an die beiden und daran, dass sie nach kurzer Zeit der Straße nordostwärts gefolgt sind. In einem der Ställe, in dem Ischas Pferd untergebracht war, finden sich erstaunlich viele Asseln in Gemäuer und Stroh.

*) Zu den angegebenen Werten siehe Fußnote auf S. 28.

WEITERE ORTE

Neben den auf der Karte verzeichneten und den nachfolgend kurz vorgestellten Ortschaften gibt es im Horasreich gerade an den wichtigen Straßen noch zahlreiche weitere Dörfer und Weiler, so dass Reisende hier nur selten eine Nacht unter dem Sternenzelt verbringen müssen. Gestalten Sie daher, wo immer es Ihnen nötig scheint, ruhig weitere Ortschaften.

Sodanyo

Der Hauptort der Signorie Campisodanyo hat mit *Travia Einkehr* ein einziges Gasthaus am Dorfplatz; es liegt gegenüber des Travia-Tempels. Der Wirt (gesetztes Alter, Bauchansatz, blinzelt ständig) kann berichten, dass die gesuchten Personen in der Nacht nach dem Diebstahl hier geschlafen haben. Dass Ischa sich anschließend Richtung Elmantessa gewandt hat, weiß jedoch lediglich eine Schar spielender Kinder, die dies gegen eine kleine Belohnung erzählen und auch den Auszählreim kennen (siehe die Quelle auf S. 21/ABENTEUERANFANG).

Satara

In der einzig nennenswerten Ansiedlung innerhalb des Arinkelwaldes leben die rund 100 Bewohner vom Holzhandwerk und dem Schutz der Reisenden. Die Spur der Gesuchten verliert sich in der gut besuchten Kneipe *Letzte Zuflucht*. Es kann nur in Erfahrung gebracht werden, dass eine Frau, deren Beschreibung zu Ischa passt, kurz vor Mittag (am Tag nach der Übernachtung in Sodanyo) nach einem Führer in den Großen Wald gefragt, aber niemanden gefunden hat. Von den Gästen der Wirtschaft, den Dörflern und zwei stets von einer Schlange bzw. einem Igel begleiteten Frauen können viele Informationen vor allem über den Arinkelwald in Erfahrung gebracht werden (darunter 27 und 28).

Ischas Spuren in den Wald verlieren sich nach einiger Zeit ziemlich abrupt an einem Bach und machen eine weitere Verfolgung sinnlos. Spielen Sie der Gruppe mit gewissem Nachdruck die Informationen 8, 15 und 16 in die Hände, wenn sie nicht weiter weiß.

Die Familie ya Papilio und ihre Güter

Die bedeutende Familie besitzt mehrere verstreute Güter und wird von den Helden vermutlich nur aufgesucht, wenn sie über den Familiennamen, der im Bosparano Schmetterling bedeutet, eine Parallele zu den Asseln ziehen. In der Tat können die Papi- lios die Informationen 19 bis 21, 24 und 27 geben.

RONDRISELS

Fädeln Sie es nach Möglichkeit so ein, dass Ihre Helden das Rondra-Kloster besuchen, wo sie noch offene Fragen klären können. Aber auch wenn Ihre Gruppe partout ihren eigenen Weg geht, um Arins Quell zu finden, müssen Sie nur wenig improvisieren.

Das Felsenkloster im Wald

Der Rondrisfels liegt westlich von Arinken am Ende eines wenig genutzten Trampelpfades. Dort ragt aus einem in den Wald hineinreichenden Hügel ein unregelmäßiger Kegelstumpf mit einem Basisdurchmesser von fast 25 Schritt ebenso weit in die Höhe. Der Bund des Schwertes erweiterte vorhandene Höhlungen zu einer nahezu perfekten Festung. Der über eine schmale

und steile Wendeltreppe und lose Holzbohlen zu erreichende Eingang liegt in mittiger Höhe; über ihm ist säuberlich ein großer Löwenkopf eingemeißelt (bis zur Zeit der Priesterkaiser wurde mitunter auch der männliche Löwe als Rondras Symboltier benutzt). An verschiedenen Stellen sind Gucklöcher im Felsen zu erkennen, auf der Spitze weht ein Banner mit einem silbernen Löwen auf Grün.

Die Innenräume sind roh aus dem Felsen geschlagen und wirken häufig mehr wie Höhlen als Räume und Hallen; noch mehr gilt dies für die Verbindungsgänge und Schächte, die bis tief in den Hügel hinein reichen. Die Einrichtung ist kärglich und zweckorientiert; lediglich das Arbeitszimmer (zugleich Archiv) ist einigermaßen wohnlich eingerichtet. Das Sanctuarium ist so herausgeschlagen worden, dass der Eindruck von zahlreichen Säulen entsteht und der Altar mit dem Standbild der Göttin (in antiker, bosparanischer Rüstung, jedoch mit einem – echten – Kriegshammer anstelle eines Schwertes in den Händen) von exakten Stufen umgeben ist. Das Innere des Felsens wird von Tageslicht, Fackeln, Phosphorpilzpulver und Gwen-Petryl-Steinen beleuchtet; im Altarraum brennt Ewiges Öl.

Rondrisfels beherbergt nur wenige Menschen, die allesamt die Einsamkeit des Waldes gewohnt sind und mit dem Kriegshammer ebenso umzugehen wissen wie mit dem Schwert. Die beiden Geweihten tragen kurze bronzierte Kettenhemden mit Arm- und Beinschienen und einen kurzen Streifenschurz. Gedankengut, Riten und Ideologie sind sehr konservativ, ja fast archaisch zu nennen – Lobgesänge und Gebete werden teilweise noch in Ur-Tulamida und mit blutiger Inbrunst geäußert. Besonders fällt allerdings die bevorzugte Verwendung von Kriegshämmern auf, mit denen sich angeblich Insektenpanzer besonders gut knacken lassen.

Äbtissin Korisande di Lionessa, eine muskulöse, maskulin wirkende Mittdreißigerin aus altem Adelsgeschlecht von neun Spann Größe, trägt die langen dunkelblonden Haare zu zwei Zöpfen geflochten und hat ein freundliches Gesicht. Sie ist seit ihrer Rückkehr aus der Dämonenschlacht das Oberhaupt des Klosters und nimmt ihre Aufgabe – die Bewachung des Waldes – recht ernst.

Rondra-Cavalliero Leuerich von Andergast, ein sechzigjähriger Veteran mit kahlem Haupt und grauem Vollbart, hinkt und hat nicht mehr die Reflexe alter Tage, macht dies aber durch seine Erfahrung wett. Er ist kurz angebunden und hängt häufig schwermütigen Gedanken nach.

Beleno Gabellano, ein 16-jähriger Adelssprössling von jetzt schon fast zwei Schritt Größe, beflissener und vielversprechender Novize, jedoch etwas zu impulsiv. Momentan ist der Bursche an der Schulter verletzt und vom Fieber geschüttelt: eine eitrige Wunde, die er sich bei der Festnahme von Enrisco zugezogen hat.

Isida Dolvarn, die 12-jährige Novizin aus Pertakis, ist erst seit kurzem hier und entwickelt gerade frauliche Rundungen. Obwohl sie verbissen übt und lernt, verspürt sie noch Heimweh und fühlt sich unglücklich.

Der streng gläubige Krieger **Murako ya Deriago** (Ende 30, schlank, lustig blitzende Augen, lange rote Haare) und seine hochschwängere Frau **Kusmina** (Anfang 30, freundlich, aber etwas zurückhaltend, blondes Haar) kümmern sich um den 'Haushalt', sind aber ebenso wehrhaft wie die Geweihten.

Eingesperrt in den Tiefen des Klosters ist **Enrisco** (kurze dunkle Haare, ungemein gewandt, abgemagert und hager), ein gefalle-

ner Phex-Geweihter aus dem Süden, der recht merkwürdigen Theorien anhängt (siehe die Informationen 22 und 23). Aufgrund deren Verbreitung lässt die Phex-Kirche ihn als Ketzer suchen. Die Rondrianer nahmen ihn bei seinen Nachforschungen zur Oluksbraut fest.

Aufenthalt in der Feste

Die Helden werden misstrauisch empfangen und erst eingelassen, wenn sie die Geweihten von der Redlichkeit ihrer Absichten überzeugen können. Lysadions Empfehlungsschreiben und insbesondere der Verweis auf die Blutstein-Assel reichen hier aus. Für die Nacht stellt das Kloster eine freie Kammer zur Verfügung, wobei offensichtlich Nicht-Zwölfgöttergläubige wie Novadis und Elfen zwar eingelassen werden, aber weder das Sanctuarium betreten noch im Kloster nächtigen dürfen.

Nach ihrer Ankunft bittet Korisande die Helden zu sich ins Arbeitszimmer und befragt sie nach den Geschehnissen. Im Gegenzug gibt sie die Informationen 8, 15 bis 17, 23 bis 27, 29 und 30 preis. Eindringlich ersucht die Äbtissin die Gruppe, zu Arins Quell vorzudringen, die Bedrohung zu beseitigen und die Blutstein-Assel zu zerstören – und wenn möglich auch die Assel selbst zu erschlagen, so sie tatsächlich noch lebt. Das Kloster selbst, gibt sie zu bedenken, kann hierbei aber keine Unterstützung geben (Kusmina steht kurz vor ihrer Niederkunft, Murako und Leuerich müssen Enrisco nach Pertakis eskortieren, Isida ist zu jung, Beleno verletzt und Korisande muss ob der Neuigkeiten und angesichts der möglichen Bedrohung die Tempel und Festungen um den Arinkelwald in Alarmbereitschaft versetzen).

Anschließend führt die Äbtissin die Helden in die Tiefe zu einem von einem Eisengitter verschlossenem Loch.

Gefangener im Netz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Hier findet ihr womöglich weitere Erklärungen. Doch gebt Acht, auf dass er euch nicht im Gespinst seiner tückischen Worte fängt wie eine Spinne ihre Beute ...”

Mit diesen Worten schließt sie die Schlösser auf und hebt das knirschende Gitter empor.

In der mit einem Strohlager und einem Nachtopf dürftig eingerichteten Höhlung unter dem Gitter entzündet eine dürre Hand eine Talgkerze. Starre Augen in einem hageren Gesicht mit tulamidischen Zügen mustern die Gruppe. Der in graue und schwarze, teils zerfetzte Kleidungsstücke gekleidete Mann erinnert an eine im Halbdunkel lauende Spinne.

Enrisco ist kein Gegner der Helden und mit seinem Wissen über Insektenkunde die zweifelhafte Quelle, die der Gruppe nach Belieben noch offene Fragen von Bedeutung beantworten kann. Innerhalb seiner Sichtweise noch immer ein Diener des Phex, gibt er keine Hilfestellungen ohne eine Gegenleistung. Für seine Informationen verlangt er, dass die Helden ihn im Gegenzug später wieder aufsuchen und von dem berichten, was sie hinsichtlich der Oluksbraut erlebt haben.

Enrisco wird übrigens nicht als Gefangener in Pertakis ankommen. Irgendwie gelingt es ihm, zu entkommen. Möglicherweise zieht man hier eine Verbindung zu den Helden und ihrem Handel mit dem Flüchtigen ...

Ihren Teil der Abmachung kann die Gruppe damit natürlich nicht einhalten – vorläufig zumindest, denn irgendwann könnte Enrisco von sich aus den Kontakt mit ihnen suchen.

TEIL 3: IM ARINKELWALD

Von Rondrisfels aus zu Arins Quell, dem Ziel der Helden, sind es etwa 10 Meilen Luftlinie, was in diesem Urwald einen ganzen Tagesmarsch, womöglich sogar eine Übernachtung bedeutet (Reittiere sind hier ohnehin kaum sinnvoll einsetzbar). In diesem Kapitel finden Sie das nötige Rohmaterial, um einen Marsch durch den Arinkelwald abwechslungsreich zu gestalten.

УПБЕРҮРҲҲЕ WEIßEN

Der Arinkelwald zählt zu den größten Wäldern des Königreiches und gilt als einer der unheimlichsten und wildesten. Der Bannforst der Grafen von Yaquiria bedeckt mehrere Hügelketten, die sich bis zu 300 Schritt über die umliegenden Lande erheben. Im Kalkgestein finden sich häufig Höhlen, mehrere Bächlein plätschern in zahlreichen Windungen durch Waldboden und Felsgestein, das manchmal in bizarren Formen aufragt. Die gelegentlichen Weiher sind bedeckt von Lotos und Wasserlinsen; es gibt aber auch faulige Tümpel zwischen kranken Weiden. Vor allem an den westlichen Hängen und den Hügelhöhen zeigt sich der Einfluss des Beleman: Durch den zwar mäßigen, aber stetig wehenden Westwind wachsen Bäume und Sträucher nach Osten geneigt, und die westlichen Gebiete des Waldes sind von den häufigen Regenfällen deutlich feuchter. In den Tälern sammelt sich gerade in der herbstlichen Jahreszeit Nebel. Der Geruch

feuchten Holzes und der Duft des Waldes liegen in der Luft. Die Baumlandschaft ist geprägt von relativ dichtem Laubwald und gelegentlichem Mischwald sowie, vor allem in den Tälern, häufig von dichtem Unterholz. Vorherrschende Vegetation sind Bosparanien (meist mit anderen Kastanien und Goldeichen), Goldpinien (vor allem in höheren Lagen zusammen mit Bosparanien) und Weiden (nahe Gewässern sehr häufig). Daneben finden sich Rotfichten, Buchen und häufig Linden, seltener Zedern, aber auch verschiedene wilde Obstbäume und andere Baumarten. Viele der Bäume sind ausnehmend groß und alt, umgestürzte Baumriesen liegen kreuz und quer, teils modernd und von Pilzen und Moosen besiedelt; aus manchen sprießen neue Triebe hervor. Auf dicken Lagen teilweise verrotteten Laubes wachsen unter anderem Beeren- und Waldsträucher, Wacholder und allerlei Farne. Spinnendorn, der dornige Sichel-dorn und die gefährliche Waldwebe (**Herbarium Aventuricum** S. 121) wuchern zu schier undurchdringlichen Dickichten. Brennnesseln und hüfthohes Knäuelgras bilden ganze Wiesen.

EREIGNISSE UND BEGEGNUNGEN

Unten stehend finden Sie kurz angerissene Örtlichkeiten und mögliche Zwischenfälle, die Sie nach Belieben präsentieren können.

Altäre und Gedenksteine

... sind vor allem in den Randbereichen des Waldes zahlreich zu finden. Häufig sind sie verschiedenen Schutzheiligen zugedacht, insbesondere Sankt Olweren, dem vornehmlich die Holzfäller kleine Opfer bringen; jene Altäre kennzeichnen auch die Gebiete, in denen laut eines alten Abkommens Bäume gefällt werden dürfen. Es gibt aber auch fremdartigere Altäre, die ganz offensichtlich nicht den Zwölfen oder ihrem Gefolge bestimmt sind. Lassen Sie die Gruppe tiefer im Wald auf einen halb überwucherten Altar in Gestalt einer drohend aufgerichteten Assel stoßen.

Ruinen

Verstreut gibt es einige wenige Ruinen, oft verrottete Blockhütten aus Holz, aber auch eingefallene Gemäuer. Es sind die übrig gebliebene Zeugen vergeblicher Versuche von Besiedelung, aber auch ehemalige Festungstürme mit ähnlichem Zweck wie der Rondrisfels.

Gepfählte Beute

Ein ausgedehntes, von Dornen zugewuchertes Areal, in dem Käferspießer und Neuntöter nicht nur kleine Eidechsen, Nager und die üblichen Insekten auf Sichelhorn aufgespießt haben, sondern vor allem auch unzählige Asseln bis Handflächengröße. Noch immer verrichten die Vögel ihre korgefällige Jagd.

Geschöpfe des Waldes

In liebeldischen Urwäldern trifft man neben gewöhnlichem Wild noch auf wilde Tiere und Kreaturen, die in den meisten Forsten des Königreiches schon lange nicht mehr heimisch sind. Eine Aufstellung – auch zu Pflanzen und Kräutern – finden Sie in **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S. 99. Nachfolgend wird lediglich eher Ungewöhnliches und Auffälliges erwähnt.

Ein häufiges Übel sind Wildschweine, deren Paarungszeit bald bevorsteht, so dass die Keiler ihr Revier erbittert verteidigen (BA S. 57). Erstaunlich zahlreich sind Biber an Bach- und Flussläufen (BA S. 87), aber auch in den Wäldern der in der Nähe beheimateten Adelsfamilien. Die größten gewöhnlichen Raubtiere sind einige wenige Höhlenpanther-Pärchen (BA S. 90f.) sowie Waldwölfe (BA S. 111), die ihr Refugium im Herzen des Waldes erbittert verteidigen, aber nur in den Wintern bis an den Waldrand vordringen; wie man behauptet, ist es die Wolfsgräfin Rachzwa, die hier Chwarz' Banner führt. Sie weichen aber vor der Handvoll Tatzelwürmer (BA S. 160f.; **Die Basisregeln**, S. 147) zurück, die in den Höhlen ihre Horte anlegen. Zwar sollen hier auch Baumdrachen nisten und der legendäre Höhlendrache

Derkomador hausen, doch gibt es seit Jahrhunderten keine Hinweise mehr darauf; lediglich Meckerdrachen (BA S. 269) sieht man bisweilen. Auch was von den Fabeln vom übellaunigen Einhorn Infamulan und allerlei feenartigen Wesenheiten zu halten ist, sei dahingestellt.

Mehr und weniger freundliche Leute

Auf 'anständige' Menschen kann man im Arinkel fast nur in seinen Randbereichen treffen. Während es nur wenige kleine



Waldbauernhöfe gibt, trifft man schon eher auf Kräutersammlerinnen und Jäger sowie Köhler und Holzfäller. Überwiegend halten sie sich auf die eine oder andere Art an uralte Vereinbarungen, die St. Olweren mit den hier beheimateten Waldschraten getroffen hat.

Die Küstenfische (siehe Information 7) haben ihren Unterschlupf im nördlichen Teil des Waldes und sind für dieses Abenteuer nicht von Belang. Allerdings haben auch verschiedene Wegelagerer, welche die umliegenden Straßen unsicher machen, ihr Versteck nahe des Waldrandes. In den Geschichten der Menschen wimmelt es zudem von Paktierern mit Dämonen und Namenlosem und verschrobenen Eremiten – und gewiss sind nicht all diese Geschichten Hirngespinnste. Ebenfalls keine Einbildung sind einige Goblins, die hier ein eher kümmerliches Dasein fristen und von Überfällen und der Hand im Mund leben, aber kaum einmal so viel Aufhebens veranstalten,

dass Soldaten zur Jagd auf sie ausgesandt werden (siehe **FHI** S. 109, **BA** 20ff., **Die Basisregeln**, S. 146).

All diesen Leuten ist gemein, dass sie mehr oder weniger Erfahrung mit der lokalen Wildnis haben, markante Punkte kennen (wenn vielleicht auch nur vom Hören-Sagen) und ihr Wissen je nach Umständen mit den Helden teilen können.

Könige des Waldes

Die Waldschrate (BA S. 243) – hier vornehmlich Kastanien- und Weidenschrate – gelten als die heimlichen Herren des Waldes und achten darauf, dass Olwerens Abkommen eingehalten und die Natur respektiert und nicht über die Maßen ausgebeutet wird. Insbesondere dürfen nur bestimmte, freigegebene Bäume in genau abgegrenzten Gebieten gefällt werden (Bruchholz und Reisig sind frei, gestürzte Bäume hingegen nicht), während manche Gebiete im Herzen des Hügelwaldes gar nicht erst betre-

ten werden dürfen. Wer ihre Gesetze missachtet, kann nicht mit Schonung rechnen. Indes werden sie nach langen Erklärungen durchaus Verständnis für die Helden aufbringen und können in verzwickten Situationen helfend eingreifen (etwa indem sie eine Rotte Wildschweine, die die Helden auf die Bäume gejagt hat, durch gutes Zureden zum Abzug bewegen).

Eine Nacht unter Bäumen

Mit gemütlichem Beisammensein und Lagerfeuerromantik hat eine Übernachtung im Arinkelwald nur wenig zu tun. Spielen Sie mit den Helden, zehren Sie an ihren Nerven und schlagen Sie schließlich zu.

- Ein Waldschrat wacht insgeheim darüber, dass nur totes Holz für das Lagerfeuer verwendet wird und dass jenes keine Gefährdung des Waldes darstellt. Anderenfalls wird er der Gruppe unter Schimpftiraden ihre Verfehlung vorhalten und ihnen je nach deren weiterem Verhalten die Achtung vor dem Wald einprägen. Lassen Sie es aber möglichst nicht dazu kommen, dass die Helden den Schrat töten, das würde ihren Aufenthalt in dem Waldgebiet allzu sehr erschweren.
- Igel rascheln bei ihrer Nahrungssuche durch das Laub und fressen sich Fett für den nahen Winterschlaf an; allzu gut gelitten sind die Stacheltiere im Umland nicht, da sie als Hexentiere gelten. Neben den gewöhnlichen Igel gibt es auch eine Abart, die an Stelle der Stacheln bewegliche Panzerplatten aufweist, welche beim Zusammenrollen eine schier uneinnehmbare Kugel bilden – das Ergebnis eines Experiments der Chimärologin Daridanye Sengedolft (**Spur in die Vergangenheit**).
- Lagerfeuer und Heldenschweiß ziehen zahlreiche Nachschwärmer und Stechmücken an, so dass an Schlaf kaum zu denken ist (halbierte Regeneration).
- Gelblich glimmende Wolfsaugen beobachten das Lager (Waldwölfe haben keine Angst vor Feuer).
- Ein Paar Höhlenpanther schleicht um das Nachtlager, macht

aber keine Anstalten, näher zu kommen. Erst wenn sich die Aufmerksamkeit der Wache erschöpft und sie sich für einen Moment vom Feuer entfernt, wagen sie einen Angriff.

DIE SPUR DER ASSELN

Für Charaktere mit ein wenig Wildniserfahrung sollte es ein leichtes sein, von Rondrisfels aus einen halbwegs direkten Weg zur vermuteten Position von Arins Quell zu finden.

Aufmerksame Spieler kommen vermutlich sogar auf die Idee, die kurze Strecke vom Rondrisfels zum Banquir zu nehmen und dann dem Fluss zurück bis zu seiner Quelle zu folgen. Honorieren Sie ein solches Vorhaben anfangs mit einem unkomplizierten Vorankommen und stellen Sie der Gruppe dann kaum offensichtliche Hindernisse in den Weg: Der Lauf des Banquir beschreibt viele Windungen und führt streckenweise durch unwegsames Gelände und Dornendickicht, so dass sich die Wegstrecke vervielfacht. Hinzu kommt, dass häufig andere fließende Gewässer in den Fluss münden; ist der Banquir von einmündenden Bächlein noch problemlos zu unterscheiden, wird es schwierig, wenn er aus zwei annähernd gleich breiten Flüssen zusammenläuft. Auf der anderen Seite können sie eine verirrte Gruppe auch auf den Banquir treffen lassen, damit sie sich neu orientieren kann. Die eleganteste Methode ist aber sicherlich, den Asseln selbst zu folgen. Die aktivierte Blutstein-Assel übt mittlerweile eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf das Krabbelgetier in weitem Umkreis aus. Zwar sind die großen Asseln – Gruftasseln und ein Schwarm Glutlinge aus den Höhlen – diesem Ruf schon lange nachgekommen, aber noch immer gibt es Scharen und Kolonien gewöhnlicher, kleiner Asseltiere, die über den Waldboden auf ihr Ziel zu marschieren. Dabei nehmen sie natürlich auch Wege, denen die Helden nicht folgen können, so dass die Gruppe schon alleine aufgrund ihrer Geschwindigkeit ständig nach neuen Führern Ausschau halten muss.

TEIL 4: KRABELNDER SCHRECKEN

Werfen Sie die Helden im folgenden Finale wortwörtlich ins Gewimmel: Charaktere mit einer Angst vor Spinnen oder Insekten werden hier auf fast jedem Rechtfinger mit den Auslösern ihrer Angst konfrontiert und auch den Unerschütterlichsten sollte es mulmig werden, wenn Chitinpanzer jeder Größe unter den Füßen knacken und Asseln an ihnen empor krabbeln.

ARINS QUELL

Der Ursprung von Banquir und Arinkel ist verhältnismäßig unspektakulär: Zwischen moosbewachsenen Felsen sprudelt kristallklares Wasser hervor, ergießt sich in ein Bachbett und teilt sich nach wenigen Schritten an einem lang gezogenen, schmalen Felsenriff in zwei Wasserläufe, die in verschiedene Richtungen von dannen plätschern.

Die Schwärme von Asseln aus allen Richtungen treffen an einer nahen Anhöhe aufeinander und bedecken dort den ganzen Waldboden. Unweit erheben sich die zusammengestürzten Reste eines Gemäuers mit abgebrochenen und gestürzten Säulen, von

Unkraut und Rankgewächsen überwuchert. Der Strom der Krabbeltiere verschwindet in einem Felsenloch auf besagter Anhöhe. Dieses Loch wirkt wie ein Schlund, der einen herabziehen will: ein dunkler, unheimlicher Spalt, an dessen Rand dürre Bäume mit freiliegenden Wurzeln verzweifelt Halt suchen, und manche der von Flechten bewachsenen Felsen wirken, als könnten sie jeden Moment nach unten stürzen. Die Schritte der Helden am Rand des Schlunds befördern stetig Laub und Asseln hinab ins Dunkel.

Der Spalt reicht nicht senkrecht ins Erdreich hinein, sondern fällt steil ab. Durch das feuchte Laub ist der Untergrund allerdings sehr rutschig, so dass es gewiss einfacher ist, wenn Ihre Helden sich an den Steigeisen festhalten, die an einer Seite frisch in den Stein geschlagen worden sind. Ist die Gruppe unschlüssig, ob sie sich nach unten wenden soll, können Sie ihnen mit der aus der Tiefe heraufdringenden Stimme einer Frau (Ischa) und dem Aufschrei eines Kindes (Dartan) auf die Sprünge helfen.

UNTER ASSELEN

Wahrhaft allgegenwärtig sind Asseln in allen Größen, die sich hier nicht mehr zielstrebig in eine Richtung bewegen, sondern kreuz und quer umher krabbeln und den gesamten Boden bedecken. Beschreiben Sie, wie ein jeder Schritt eines Helden von einem Knacken wie von Käferpanzern begleitet wird und Dutzende von zerquetschten Asseltieren hinterlässt, die schon nach wenigen Momenten wieder von lebenden Artgenossen bedeckt sind. Im flackernden Licht – vor dem das Getier nur dann zurückweicht, wenn es zu grell oder zu heiß wird – zeigt sich ein fast schon faszinierend zu nennendes Gewusel chitinepanzerner Körper, das von schabenden und an den Nerven zehrenden Geräuschen begleitet ist. Denken Sie bei der Ausgestaltung dieser Szenen an die Durchquerung der Insektenhöhle im Film *Indiana Jones und der Tempel des Todes*.

Keine Dutzend Schritt ragt der **Spalt** in den Fels hinein, ehe er in die Waagrechte übergeht und als etwa drei Schritt breiter und fast ebenso hoher, nach oben hin zusammenlaufender Gang ins Dunkel führt. Wo man noch das hereinfallende Tageslicht erblicken kann, ist der unregelmäßige Boden von faulendem Laub und feuchtem Humus bedeckt, und ein erdiger Geruch von Verwesung hängt in der Luft. Die Wände sind schleimig-feucht, von der Decke rinnt Wasser und tropft hinab. In dieser Umgebung der hohen Luftfeuchtigkeit sind von Feuer gespeiste Lichtquellen ständig der Gefahr des Verlöschens ausgesetzt und haben deutlich weniger Leuchtkraft als gewöhnlich.

Der **Hauptgang der Asselhöhle** windet sich um zwei scharfe Biegungen, ehe nach 20 Schritt eine **Sackgasse** abzweigt, die eher ein Loch in zwei Spann Höhe denn ein gangbarer Weg und gerade groß genug ist, damit sich ein Mensch auf allen Vieren hindurchzwängen kann. Abgesehen davon, dass die Sackgasse nach wenigen Schritt endet, bietet sie im Moment (Anzahl der Helden +3) Glutlingen Unterschlupf (Werte siehe S. 38). Diese werden, wenn sie dem 'Besucher' nicht gleich ins Gesicht springen (bedenken Sie die Enge und dass ein Held hier nahezu wehrlos ist und kostbare Zeit vergeht, ehe er wieder in den Hauptgang zurück gekrochen ist), bei allzu viel Lärm der Gruppe diese später von hinten attackieren.

Nach einer weiteren, sanfteren Krümmung spaltet sich erneut ein breiter, aber nur gebückt begehbarer, abfallender Gang ab, der sich nach einem Stück zu der **Höhle der Brut** verbreitert. Auf einem glatt herausgemeißelten Podest in der hinteren Hälfte der sackförmigen Höhle stehen mehrere fassförmige Zylinder aus einem hellen Metall mit rötlichem Stich. Sie haben einen Durchmesser von etwa sieben Spann und eine ebensolche Höhe. An

der Oberseite ist das stilisierte Symbol einer Assel zu sehen. Zwei der Zylinder sind geöffnet, der eine (umgekippte) leer, im anderen (noch stehenden) sind die vertrockneten Reste einer riesigen, zusammengerollten Assel zu finden.

Die Zylinder sind keine Sarkophage, sondern 'Schlafkammern', in denen der Asselkult Oluksbräute mittels infinitisierter PARALÜS

in Dauerschlaf versetzt hat. Wird einer der Deckel geöffnet, erlischt der Zauber und die enthaltene Assel erwacht. Ischa ai Zhamorrah hat in der Gegend keine lebende Oluksbraut mehr vorgefunden und zwei der Behälter geöffnet; der Zauber, der auf dem ersten lag, war schon lange erloschen und das enthaltene Tier verhungert. Es liegt an den Helden, ob sie einen Behälter nach dem anderen öffnen und die jeweils erwachende Oluksbraut erschlagen. Die Tiere jedenfalls sind erst einmal für einige Minuten wehrlos, bis sie sich orientiert haben und aus dem Zylinder gekrabbelt sind. Mag das Gemetzel barbarisch erscheinen, so wird die Region doch von einer potentiellen Gefahr befreit.

Der Hauptgang endet nach einer weiteren Windung abrupt im **Unterschlupf der Oluksbraut**, einer grob runden Höhle von gut 15 Schritt Durchmesser und einer

Höhe von gewiss vier Schritt – vermutlich eine einstige Blase im Gestein. In der Mitte erhebt sich ein Felsentisch, auf dem die Blutstein-Assel zu erahnen ist. Daneben liegt der zusammengebrochene und blutüberströmte Dartan. Eigentlicher Blickfang sind aber die gewaltige, grünblau irisierende Riesenessel an der Wand auf der anderen Seite und die daneben stehende Frau, gekleidet in eine lange rote Robe und einen hohen Spitzhut ohne Krempe – das Leichte Gewand der Beherrschung. Beleuchtet ist die Höhle von Phosphorpilzpulver.

DIE OLUKSBRAUT

Haben die Helden sich bei ihrem Vordringen durch Waffenlärm oder Geschrei nicht zu auffällig verhalten, stehen ihnen die ersten zwei Aktionen zu, ehe Ischa und die von ihr kontrollierte Oluksbraut reagieren können. Anderenfalls wird die Zauberin sofort reagieren und die Oluksbraut auf sie hetzen.

Im Kampf mit der Oluksbraut

Die Riesenessel steht unter dem Einfluss des Artefakts und damit unter Beherrschung Ischas. Auf ihren Befehl hin attackiert das Monstrum immer jene Charaktere, die sich zu auffällig in seinem Blickfeld befinden; die entsprechenden Helden werden daher auch bevorzugt vom übrigen Asselgetier bedrängt. Das Biest versucht nach Möglichkeit, helles Licht und Hitze zu meiden und sich anderen Gegnern zuzuwenden, wird aber nicht fliehen. Spielwerte finden Sie im Anhang auf S. 38.

*“Zur ersten Stund’ schau in den Teich.
Dort siehst du, einem Spiegel gleich,
zum Zweiten jenen dunklen Wald
und trittst du ein, wird’s still und kalt.
Zum Dritten: Folg’ dem schmalen Pfad,
der dort im Dunkeln deiner harrt.
So stehst du dann, wird’s endlich hell,
zur vierten Stund an Arins Quell.
Zum Fünften: Still! Verharre hier.
Bald naht das krabbelnde Getier.
Zum Sechsten zähl der Beine Paar
von jeder Assel in der Schar.
Und rufst du wach, was du erschaut:
Auf ‘Sieben!’ folgst dir Oluks Braut!”*
—aus dem Archiv der
Bardenschaft Amazonia Pertakis



Ischas Vorgehen

Ischa wirkt einen **IGNIFAXIUS** gegen jenen Helden, der ihr am gefährlichsten scheint (im Idealfall gegen jenen Helden, der den **INVERCANO**-Schild Lysadions führt). Ihre dann noch verbliebene Astralenergie wird sie in die Beherrschungszauber fließen lassen, die in ihrer Personenbeschreibung auf S. 37/38 angegeben sind. Wenn ihre AsP verbraucht sind, wird sie zu fliehen versuchen, sobald sich die Niederlage der Riesensassel abzeichnet.

Die Magierin wird in künftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen. Nach Belieben können Sie mit ihr eine künftige Erzfeindin Ihrer Gruppe aufbauen oder sie hier und jetzt sterben lassen. Sollte sie lebend der Obrigkeit übergeben werden, wird sie hingerichtet.

Weitere Gegner

In die Enge getrieben oder auf die Ausstrahlung der Oluksbraut hin, wendet sich die gesamte Heerschar der Asseln gegen die Charaktere. Je nachdem, wie Sie den aktuellen Zustand Ihrer Gruppe einschätzen, sind darunter mehrere Gruft- und Blutasseln sowie Glutlinge.

Für die unzähligen anderen Asseln von eher geringer Größe gelten eigene Regeln. Zwar zertreten die Helden mit jedem Schritt viele der Krabbler, doch in jeder Kampfrunde klettern an jedem Helden $1W6+1$ Vielbeiner hoch, zusätzlich zu denen, mit denen er sich bereits herumschlagen muss (bei jenem Helden, gegen den sich gerade die Oluksbraut stellt, sind es $2W6+2$; wenn ein Held zu Boden geht, sind es $2W20$ bzw. $4W20$). Eine heftige Bewegung schüttelt $W3$ der lästigen Kreaturen ab. Verwendet ein Held eine Aktion darauf, die Asseln wegzuwischen oder zu erschlagen, wird er $1W6$ bzw. $W3$ Asseln los; ab 50 Tieren zählen die Würfe doppelt.

Durch das vom tödlicheren Geschehen ablenkende Kribbeln von Asselbeinen auf der Haut sinkt die Initiative eines Helden je 15 Asseln um einen Punkt; bei einer gelungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* kann er so viele der Tierchen ignorieren, wie er **TaP** übrig behalten hat. Je 25 Asseln führen eine unparierbare Attacke

mit einem Wert von 5 durch, bei deren Gelingen sie mit ihren unscheinbaren Mitteln 1 SP verursachen. Ist ein Charakter von 70 oder mehr der Krabbler bedeckt, erreichen diese das Gesicht und versuchen in Mund, Nasen- und Ohrenlöcher sowie in die Augen zu kriechen, wodurch die Initiative und die Lebensenergie pro Kampfrunde um je einen weiteren Punkt sinken. Spätestens jetzt ist Panik bei dem dergestalt in Bedrängnis gebrachten Helden wahrscheinlich und angebracht ...

Wer übrigens durch solche Heerscharen zu Fall gebracht wird (INI fällt auf 0) oder aber bewusstlos wird, der erhält die schlechte Eigenschaft *Angst vor Insekten* mit einem Wert von $W3+1$ Punkten. Hat er diese (oder eine vergleichbare) Eigenschaft schon, dann steigt sie um zwei Punkte.

Der bewusstlose Dartan

Der Urenkel Signor Lysadions hat viel Blut verloren, mit dem Ischa die Skulptur aufgeladen hat, und ist stark geschwächt, von der Tortur der Entführung und einem Schock fürs Leben mal abgesehen. Ansonsten ist er aber nicht in unmittelbarer Lebensgefahr und wird momentan auch nicht vom Asselgetier attackiert – sieht man davon ab, dass es auch auf ihm herumkrabbelt.

Die Blutstein-Assel

Wird die Skulptur als das offensichtlich zentrale Artefakt zer schlagen (wozu man es mit aller Kraft auf den Boden schmettern oder mit schweren Hieb Waffen bearbeiten muss), verliert Ischa sofort die Kontrolle über die Oluksbraut, so dass diese wie alle anderen Asseln vor hellem Licht und Hitze flieht. Des Weiteren endet auch die magische Anziehungskraft des Artefakts auf Asselgetier, das sich langsam und ohne erkennbare Muster wieder in alle Richtungen zerstreut. Lediglich die aggressiven Glutlinge werden sich noch auf die Gruppe stürzen.

Hat niemand diesen Einfall und gerät die Gruppe zu stark in Bedrängnis, so können Sie Dartan erwachen lassen, der die Situation richtig einschätzt und die Blutstein-Assel zerschmettert.

AUSKLANG

Dartans Entführerin und die Oluksbraut sind bezwungen und die zusammengerufenen Myriaden an Asseln strömen nach und nach wieder auseinander – die Gefahr für das Umland ist gebannt.

Wir gehen davon aus, dass die Helden und Dartan den Arinkelwald wohlbehalten wieder verlassen und nach Côntris zurückkehren können, wo Signor Lysadion und seine Enkelin Jatane überglücklich ihre Rückkehr feiern. Der Signor erstattet den Helden nicht nur ihre sämtlichen Auslagen, die sie im Verlauf der Queste hatten, sondern lässt ihnen auch jeweils 25 Dukaten auszahlen und gibt zu verstehen, dass er ihnen nun einen *Großen Gefallen* schuldet (siehe FHI S. 52).

АПНАПГ

DRAMATIS PERSONAE

Lysadion ‘El Maru’ di Côntris von Marudret-Tegalliani

Der Signor von Côntris gilt mit seinen 92 Jahren als der am längsten herrschende Adlige des Königreiches: Im Jahr 36 v. Hal trat er die Nachfolge seines Urgroßvaters Haldur an, der mit fast 100 Jahren verstarb, wie auch die weiteren Amtsvorgänger dieses nivesische Alter erreichten, während die meisten anderen Familienmitglieder eine eher normale Lebensspanne leb(t)en – der firdayontreue Traditionalist hat bereits drei seiner vier Kinder überlebt. Diese Umstände führen immer wieder zu Gerüchten, man munkelt von dunklen Künsten, aber auch göttlichem Wohlwollen.

Dem Alter zum Trotz ist Lysadion noch sehr rüstig und wirkt wie ein Mittsechziger. Die buschigen Augenbrauen haben noch immer die braune Farbe jüngerer Jahre, der Kranz seiner schulterlangen Haare und der lange Schnauzer glänzen hingegen in reinem Weiß. Ungebeugt und fast neun Spann groß gilt er zwar als zurückhaltend, doch wenn er seine dunkle, kraftvolle Stimme erhebt, lauscht man ihm andächtig. Im markanten Gesicht zeigt sich nur selten eine Gefühlsregung und wer ihm begegnet, wird schier abgeschreckt von seiner unnahbaren Kälte. Dennoch ist er als hilfsbereit bekannt, kümmert sich um seine Untertanen, die ihn geradezu verehren, und nimmt vieles mit Humor.

In seiner Jugend galt er als kühner Offizier, der ob seiner Kampfeswut den Beinamen *El Maru* erhielt. Obwohl Rondra und gemäßigt Praios zugetan, verehrt er auch Hesinde und Tsa. Lysadions große Leidenschaft gilt aber zweifellos Spiegeln, seine bedeutende Sammlung macht ihn zu einer Koryphäe auf diesem Gebiet. Als Folge dieses Zeitvertreibs ist der Signor immer auf ein tadelloses Äußeres bedacht.

Jatane di Côntris von Marudret-Tegalliani

Als einzige Tochter von Lysadions ältestem (und verstorbenem) Sohn wäre die 34-jährige Jatane die Erbin der Signorie, doch ganz in Tradition der Familie hat sie zugunsten ihres Sohnes Dartan auf die Nachfolge verzichtet. In der Verwaltung der Signorie erfüllt sie dennoch wichtige Aufgaben und gilt als erste Ansprechpartnerin für Adel und Volk.

Von ihren hüftlangen glänzend-braunen Haaren, die meist zum Zopf geflochten sind, abgesehen, ist die achteinhalb Spann große

Der Mühen Lohn

Vergeben Sie an die Spieler jeweils **300 Abenteuerpunkte** für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers. Bis zu 100 weitere AP können Sie für Nebenschauplätze, besondere Begegnungen etc. hinzufügen.

Spezielle Erfahrungen haben die Helden nicht nur in häufig angewandten Talenten gemacht, sondern vor allem auch für *Wildnisleben*, *Geographie*, *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* und *Tierkunde*. Häufig geforderte Schlechte Eigenschaften wie beispielsweise ANGST VOR INSEKTEN oder ANGST VOR WÄLDERN können ebenfalls als eine spezielle Erfahrung für die entsprechenden Kosten an AP um einen Punkt gesenkt werden.

Frau mit dem scharf geschnittenen Gesicht von eher durchschnittlichem Aussehen. Sonnig ist allerdings ihr Gemüt, denn obwohl entschlossen und nicht ohne Wagemut, hat sie immer ein Lächeln auf den Lippen und zeigt sich gern zu Scherzen aufgelegt. Gelegentlich verfliegt ihre gute Laune aber auch, wenn Jatane an ihren verstorbenen Mann denkt – Aurentian von Auheim, der mit dem Zug der Edlen nach Tobrien zog und dort fiel. Mittlerweile ist die Witwe über den Verlust hinweg und einer Liebschaft nicht abgeneigt, lenkt sich aber vor allem mit Verwaltungsaufgaben und dem Schlossgarten ab, in dem sie viel Zeit verbringt und auch selbst Hand anlegt.

Dartan di Côntris von Marudret-Tegalliani

Der dunkelblonde Knabe mit dem Praiossprossengesicht ist Jatanes einziges Kind und designierter Nachfolger seines Urgroßvaters. Obwohl sich der schlanke Elfjährige sehr wohl zu benehmen weiß und höfische Etikette wahren kann, zeigt er sich für gewöhnlich als eher flegelhafter Bengel, der gerne für ein paar Stunden ausreißt und durch die Stadt streift. Dieses Verhalten wird zuweilen noch dadurch gefördert, dass seine Mutter und sein Urgroßvater ihn gerne verhätscheln. Begeisterung und Konzentration zeigt der Bursche allerdings bei seinen Fechtstunden. Den Helden tritt er anfangs mit neugieriger Zurückhaltung entgegen, wird aber, sobald er etwas Vertrauen gefasst hat, bald ein wenig unverschämter.

Ischa ai Zhamorrah

Geboren im Schmelztiigel der Völker, Fasar, besuchte die Tulamidin die dortige Al’Achami-Akademie. Nur leidlich begabt, war sie schon immer fasziniert von insektoiden Kreaturen und beschäftigte sich mit den Skorpionkriegen, den Ruinen von Zhamorrah und Geheimnissen der südländischen Dschungel. In Drôl schloss sie sich der Fraternitas Uthari an, um das wimmelnde Chaos Mishkaras kennenzulernen, und zählte zum Gefolge der Borbaradianerin Saya di Zeforika. Von Questadores festgenommen (siehe das Abenteuer *Sumus Kelch* im Band **Im Schatten des Adlers** der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**), wurde sie von einem Gildengericht mit der Expurgico bestraft und aus der Schwarzen Gilde ausgestoßen. Mit neuen Plänen ist sie nun ins Horasreich zurückgekehrt.

Die über neun Spann hochgewachsene Tulamidin mit den scharf geschnittenen Gesichtszügen und neugierigen, aber etwas unsicher wirkenden Augen ist mittlerweile etwa 30 Jahre alt und eher verblendet und voller Forschungsdrang, denn von wirklich bösen Absichten geleitet. Sie ist in einen eng anliegenden, roten Kaftan gehüllt und trägt ihre langen, schwarzen Haare offen und bevorzugt unbedeckt. Im Gegensatz zu den Asseln ist sie von Feuer und Hitze fasziniert und kennt auch einige Feuerzauber; ihr eigentliches Spezialgebiet ist aber die Beherrschungsmagie.

MU 11	KL 15	IN 12	CH 14
GE 12	FF 12	KO 11	KK 10
INI 9+W6	AT 8	PA 11	
TP 1W+1 (Magierstab)		DK N/S	
RS 0 (Leichtes Gewand)		LeP 28 (26*)	
AuP 27 (21*)	AsP 42 (24*)	MR 6	GS 8

Wichtige Zauberfertigkeiten: BANNBALADIN 8, HORRIPHOBUS 13, IGNIFAXIUS 9, IMPERAVI 10

Ischas Magierstab ist mit den ersten drei Stabzaubern belegt

*) Wenn die Helden auf Ischa treffen, hat sie nur noch die in den Klammern angegebenen Werte.

KLEINE ASSELKUIDE

Allen Asseln ist gemein, dass sie feuchte und dunkle Orte bevorzugen und das Licht fliehen, während sie von Wärme nicht abhängig scheinen. Daher leben sie fast überall außer in Sand- und Eiswüsten und verkriechen sich dabei gern unter Rinde, Laub und Steinen, in Höhlen oder dem Erdreich – ein Rechtschritt Wald- und Wiesenerde kann weit über 100 Tiere beherbergen.

Ihre abgeplatteten, gepanzerten Körper (den die meisten Arten zusammenrollen können) besteht aus einem schildförmigen Kopf mit Fühlern und Beißzangen, einem achtfach ringsegmentierten Mittelteil mit sieben Beinpaaren (weswegen sie gelegentlich mit den Sieben Elementen, den Sieben Sphären oder dem Siebten Zeitalter in Verbindung gebracht werden) und einem Anhängsel, das auch zum Schwimmen benutzt wird.

Obwohl tatsächlich nur in wenigen Fällen schädlich oder gar gefährlich, wird Asseltieren häufig mit Ekel begegnet, oft bringt man sie mit der Erzdämonin Belzhorash in Verbindung, in deren Gefolge sich asselartige Dämonen finden sollen. Es gibt kaum wirksame Mittel, Asseln abzuschrecken, trockener Staub und Hitze sind ihnen aber unangenehm, während sie von gekochten und fauligen Kartoffeln sowie Alkohol angelockt werden.

Die meisten Arten werden nicht größer als 1/2 bis 1 1/2 Finger und ernähren sich von toten Pflanzen oder Aas, manche sind Parasiten oder Kannibalen. Am bekanntesten und weitesten verbreitet sind die *Keller-*, *Mauer-* und *Rollassel* (schwarze, braune und graue Farben). Die fast weiße *Höhlenassel* ist augenlos und lebt in unterirdischer Dunkelheit, während der silbrige *Madaläufer* (bis 3 Finger, Mittel- und Nordaventurien) ausschließlich bei Mondlicht aktiv ist; zu Vollmond bildet er als Schwarm angeblich arkane Symbole. Der fluoreszierenden *Therbela-Assel* (2 Finger, weiß-bläulich), die ausschließlich in der Nähe von Lagerstätten magischer Metalle anzutreffen ist, werden gar magische Fähigkeiten zugeschrieben. Der *Safikugler* (schwarz mit bunten Flecken oder umgekehrt) existiert fast überall südlich der Eiszone, ähnelt aber ob seiner zahlreicheren Beinpaare eher den Tausendfüßlern. Auch der kleine, fast durchsichtige *Wurzelbohrer* findet sich in allen

Wäldern nördlich von Drôl. Die *Yaquirassel* (schwarz mit bläulichem Schimmer) lebt unter anderen Namen auch an anderen großen Flüssen vom Yaquir bis zum Mhanadi und überquert unerklärlicherweise immer zu den Sonnenwenden in Scharen den Heimatfluss. Von einer winzigen, silbrigen Assel wird die *Bleiche Sieche* ausgelöst; der Parasit frisst sich in menschliche Körper und löst grünen Ausfluss und allgemeine Schwäche aus, die bis zum Tod des Wirts führen kann (siehe BA S. 203). Vom gorischen *Schwarzen Mogul* (1 Finger, schwarz) heißt es hingegen, dass er sich zur Eiablage durch die Ohren in den Kopf seines Opfers frisst und dieses fast willenlos macht, dabei wächst er auf das vierfache seiner Größe an. Fast nur kannibalisch ernährt sich die metallisch braune, spanngroße *Orklandassel*, die bei den Schwarzpelzen als Delikatesse, aber auch als ungemein wehrhaft gilt. Gefürchtet ist die seltene *Blutassel* (handgroß, blutrot), deren Gift das Blut noch in den Adern des Gebissenen zum Gerinnen bringt. Die größten bekannten Arten sind die *Gruftassel* (BA S. 192, **Die Basisregeln**, S. 147) und die von den Mohas domestizierte *Pei-Pei-Assel* (BA S. 193), die weitaus mehr Ringsegmente aufweist als andere Arten, sowie der hundegroße, aggressive *Glutling* (rotgelber Körper mit hellerem Kopf), der ein bei Hautkontakt stark brennendes Sekret absondert. Nur noch in alten Erzählungen aus Bosparans Zeiten und mohischen Legenden kommt die grünblau irisierende *Olrüksbraut* vor, die drei Schritt Länge erreicht haben soll und als Königin der Asseln galt.

Spieltechnische Angaben

Blutassel

INI 10+W6	AT 5	PA 0	TP W3 SP (Biss)(+Gift)*
DK H	RS 0	LeP 2	AuP 15
MR 8	GS 0,5	GW 3	

*) Gift: Stufe 7, (W6+1)x(W6+1) SP nach (SP/2) KR (je später die Wirkung des Giftes einsetzt, desto tiefer dringt es zum Herzen oder Gehirn vor und desto gefährlicher kann es wirken); bei gelungener KO-Probe +7 ist der Giftschaden um den KO-Wert reduziert.

Glutling

INI 17+W6	AT 8*	PA 3	TP 1W (Zangen)/SP d. Sekret*
DK H/N	RS 2	LeP 12	AuP 25 KO 5
MR 10	GS 4	GW 5 (im Schwarm bis 20)	

*) Der Panzer sondert ein auf der Haut brennendes Sekret ab, das W3 SP verursacht; fällt beim AT-Wurf eine 1 bis 4, berührt der Glutling sein Opfer.

Gruftassel

INI 4+W6	AT 11*	PA 5	TP 1W+3 (Zangen)*
DK H/N	RS 4	LeP 25	AuP 30 KO 12
MR 12	GS 4	GW 7	

*) 2 AT/KR, die beide dem gleichen Gegner gelten.

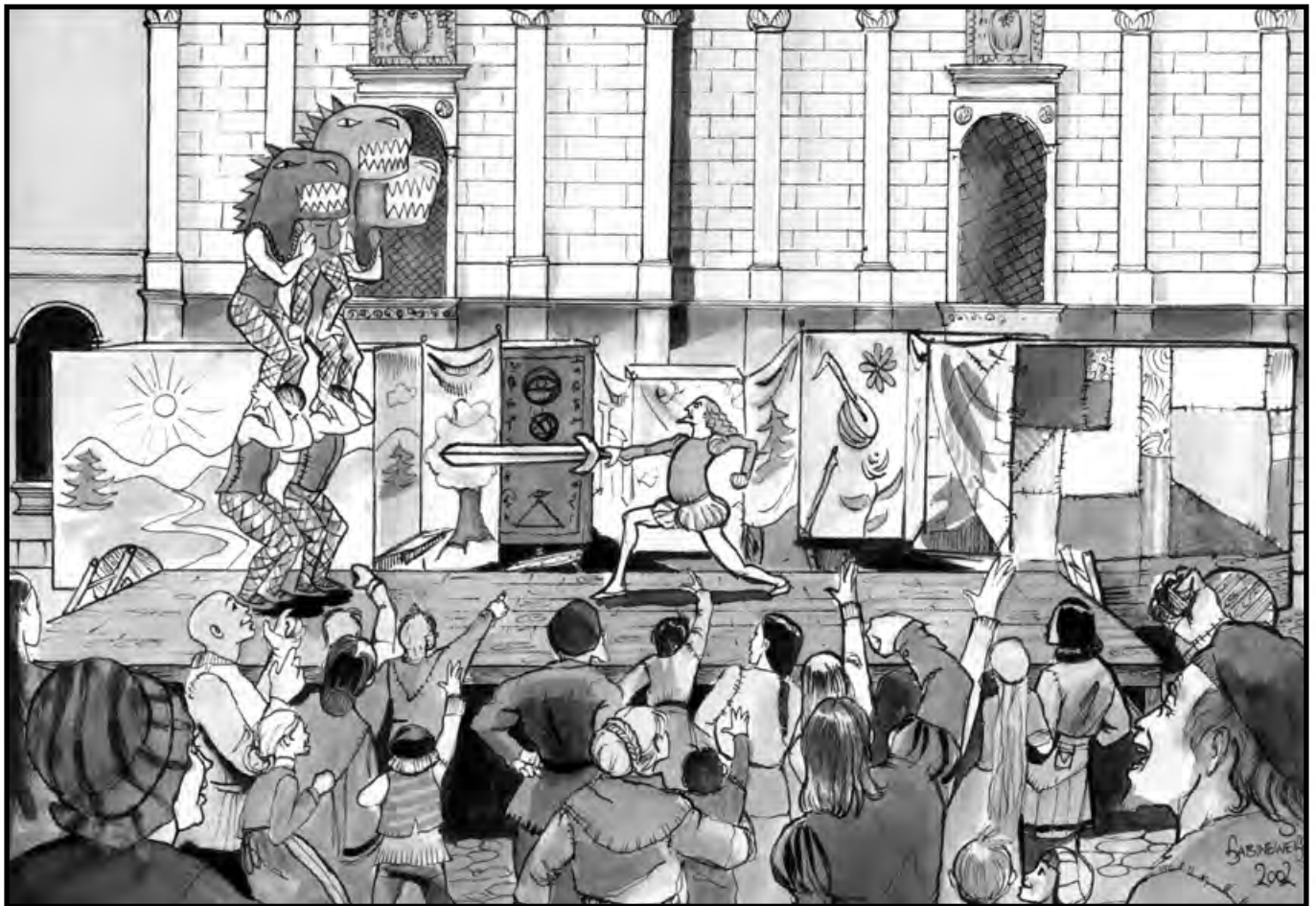
Olrüksbraut

INI 14+W6	AT 12	PA 9	TP 2x(1W+2) (Zangen)
DK H/N	RS 5	LeP 45	AuP 50 KO 15
MR 12	GS 6	GW 12	

Ihren Ruf als Asselkönigin hat die Olrüksbraut nicht ohne Grund: Mittels eine empathische Begabung kann die halbintelligente Kreatur andere Asselartige unter ihre Kontrolle bringen (wie sich das auswirken kann, erfahren Sie auf S. 36).

DAS ERBE GERONS

EIN ABENTEUER FÜR 3 BIS 5 HELDEN NIEDRIGER BIS MITTLERER ERFAHRUNG VON GREGOR RÖT. Mit Dank an den Erz-Chababier Michael 'Cedor' Hasenöhr.



»Nebel lagen über den spiegelglatten Wassern des stillen Sees und umfingen das Zauberschloss der Echsen und ihres vielhäuptigen Gebieters. Sein Odem lag über dem ganzen Land wie faulige Gase über einem tückischen Moor; sein Gift zehrte an allen Wesen von warmem Blut ... Geron und seine fünf Gefährten hatten daher schon seit Tagen kein Wild mehr erlegt, und ihre Kräfte drohten zu schwinden. Da schritt des Nächstens eine stattliche Löwin heran, die in ihrem Maul einen erlegten Bock trug. Den legte sie am Feuer nieder und verschwand daraufhin – lautlos, wie sie gekommen war. Die Hungerigen verzehrten das Fleisch, dankten der Göttin für ihre Gnade und weihten der Herrin ihre Waffen.

Tags darauf drangen sie in das Zauberschloss ein, und während Geron's Gefährten sich den Gefahren des Ortes und der echsischen Dienerschaft stellten, drang der Held bis in die Kammer des Wurmes vor. Mit fünf Schlägen seines Schwertes Siebenstreich hieb er dem gewaltigen Drachen die beiden Schwingen und zuletzt die drei Häupter vom Leibe – aus dem gespaltenen dritten Schädel hob er dann die Essenz seines Feindes empor und nahm sie als Siegeszeichen an sich. Seine Gefährten aber verschlossen hinter ihm die unheiligen Pforten mit der Kraft von fünf Artefakten. Doch waren sie des Kämpfens müde, weshalb sie Geron hieß, das Land unter sich aufzuteilen und mit der Kraft ihres Triumphes zu lenken. Dann zog er aus, ein Untier zu finden, das mehr denn fünf Hiebe seiner Waffe ertrüge ...

Die Gefährten aber taten, wie ihnen geheißen war, und teilten das Land in fünf Teile: Eldoret, Kabash, Brelak, Suderstein und Ban-chab. Doch da sie sahen, dass die Macht der Echsen noch nicht gebannt war, schworen sie, ihr Bündnis alle fünf mal fünf Generationen zu erneuern, um mit der Kraft der fünf Artefakte die Pforten nochmals zu verschließen.«

—alte chababische Erzählung, die 440 v.H. in ähnlicher Form Aufnahme ins sechste Buch des heiligen Rondrariums fand

HINTERGRUND

Bevor eines Menschen Fuß chababischen Boden betrat, bevölkerten die Echsenartigen das Land. Sie hatten ihrem Gebieter, einem gewaltigen dreiköpfigen Drachen, ein Schloss inmitten des Einsamen Sees errichtet, genannt *Abbadom*. Ihre Zauberer woben mächtige magische Netze um das Bauwerk, um es dem Zugriff von Fremden und Feinden zu entziehen. Dazu nutzten sie die alte echsische Kunst der Kristallomantie und banden die arkanen Muster in mehrere große Edelsteine.

Doch gaben Rondra und die anderen Götter der Menschen den

Gefährten Geron ein Versprechen mit auf den Weg: Wenn sie im Angesicht der Gefahr Gerechtigkeit, Standhaftigkeit, Besonnenheit, Duldsamkeit und Verschwiegenheit bewiesen, würde die Kraft dieser heiligen Tugenden über die Magie der Echsen obsiegen. Derart gewappnet, riss jeder der Gefährten einen der Edelsteine an sich, die den Schleier um das Schloss aufrechterhielten. Als im selben Augenblick Geron den Drachen erschlug, brach der komplexe Zauber in sich zusammen und schleuderte Abbadom in eine Globule.

Während der Dunklen Zeiten blühte in Chababien ein Drachenkult um die Mysterien der alten Echsen auf. Seine Anhänger fanden einen Weg nach Abbadom, konnten die Nebenwelt aber nicht mehr verlassen. Doch erlangten sie mit der Zeit enormes Wissen um alte echsische Geheimnisse, die ihnen trotz ihrer

Abgeschiedenheit Einfluss auf das Schicksal Chababiens gaben (seit jenen Tagen wird Abbadom auch 'Abtei' oder 'Drachenkloster' genannt). Vor über zweihundert Jahren gelang es der *Äbtissin von Abbadom* (siehe S. 56), im Unabhängigkeitskrieg des Lieblichen Feldes einen Pakt mit Thursis ay Oikaldiki zu schließen. Über seine Familie, die von einem alten Adelsgeschlecht der Zyklopeninseln abstammt, hoffte sie, endlich die Herrschaft über das Land an sich zu reißen. Denn die Blutlinien der fünf Gefährten, bekannt als die *Alten Häuser* von Chababien (siehe Kasten auf S. 45), waren bereits teilweise erloschen. Würden die Träger der fünf Artefakte (die *Schlüssel zu Abbadom*, siehe S. 56) das Bündnis nicht erneuern, könnten sich Abbadoms Pforten endlich wieder öffnen. Dann wäre ihr der Weg zur unumschränkten Macht geebnet ...

DAS ABENTEUER

Das **Erbe Geron** führt nach Chababien, den 'Wilden Süden' des Lieblichen Feldes. Zeitlich ist es irgendwann ab 1023 BF (30 Hal) angesiedelt, kann aber mit leichten Anpassungen des zeitgeschichtlichen Hintergrunds auch früher gespielt werden. Besonders horastreue oder standesbewusste Helden wie auch manche Geweihte sind dafür nur bedingt geeignet, während eher lichtscheue Charaktere wie Streuner, Gaukler oder Hexen einen Gutteil der Gruppe stellen sollten. Die Helden werden von einem reisenden Rechtswahrer angeheuert, um eine Gruppe von Dieben zu stellen. Bei diesen 'Dieben' handelt es sich jedoch um die fahrende Gauklersippe der *Chababkinder* – doch nach (oder eventuell auch während) der Festnahme kommen den Helden berechnete Zweifel, die schließlich zu einem Seitenwechsel führen sollten. Der Diebstahl galt nämlich einem der *Schlüssel zu Abbadom*, welche die Gaukler wieder vereinen wollen, um das alte Bündnis aus der Geronssage zu erneuern. Dies würde den Einfluss Abbadoms und damit auch die Macht der dem Drachenkloster verbundenen Oikaldikis deutlich schwächen. So scheint es, als wolle der Erzherzog (vor allem aber seine Gattin Lutisana ay Oikaldiki) die Sippe unter falschen oder zumindest übertriebenen Vorwürfen beseitigen. Erst später wird offenbar, dass die Chababkinder Nachfahren des Alten Hauses *da Chabab* sind, und man sich ihrer ob ihres potentiellen Herrschaftsanspruches entledigen will.

Die Suche nach den übrigen Artefakten führt die Helden in Begleitung der Gauklersippe der Chababkinder quer durchs chababische Binnenland. Auf ihrer Reise lernen sie nicht nur das Leben des Fahrenden Volkes kennen (hierzu kann auch auf das alte Abenteuer **Gaukelspiel** zurückgegriffen werden), sondern auch zahlreiche Geschichten und Erzählungen. Das Spiel mit den Sagen und Legenden Chababiens stellt den wahren Mittelpunkt dieses Abenteuers dar. Zahlreiche Details, die hier nur angedeutet oder in einem Hintergrundtext erwähnt sind, können und sollen die Helden in Form passender Legenden erreichen. Der Wahrheitsgehalt ist dabei von geringer Bedeutung: Lassen Sie sich einzig von Phantasie und Interesse Ihrer Spieler und Ihrem dramaturgischen Gespür leiten. Die Grenzen zwischen Realität und Einbildungskraft sind fließend.

Wie schon Rohal des Weisen sagte: *"Oft werden Dinge erst dann wahr, wenn wir daran glauben. Doch nur selten glauben wir an die Wahrheit."*

Bald werden die Helden erkennen, dass jedes Artefakt mit einem der Alten Häuser und auch einem der Landesteile Chababiens verbunden ist – der Zusammenhang mit den fünf Tugenden aus der Geronssage wird sich ihnen erst später erschließen. Nachdem sie in Banchab fündig wurden, gilt es, die wahre Herkunft der Gaukler zu lüften, die unwissentlich eines der Artefakte als altes Erbstück schon lange mit sich führten. Im Finale erreichen die Helden das geheimnisvolle Abbadom mitten im Einsamen See. Nach der Bergung des letzten Artefaktes aus dem Hort eines Wasserdrachen liegt es schließlich an ihnen, das **Erbe Geron** zu bewahren ...

GEBEUTELTES CHABABIEN

- 1016 BF führte eine schlechte Ernte zum *Aufstand von Kabash* (**AB 52**), als sich die Wanderarbeiter oder 'Pflücker' gegen ihre Gutsherren erhoben und als wütender Mob unter dem 'Bunten Gorm' beinahe bis Vinsalt zogen (**AB 53**).
- Seit jeher beschämend der 'Wilde Süden' genannt, bekam das Land 1019 BF die Ausgrenzung vom Rest des Lieblichen Feldes beim Ausbruch des *Roten Todes* (**Unter dem Adlerbanner** und **AB 60, 62 & 63**) mit voller Härte zu spüren, als die Grenzen südlich von Methumis geschlossen wurden und man Chababien seinem Schicksal überließ.
- 1022 BF erschütterte ein mehrmonatiger Bürgerkrieg das Hinterland, als die alten Häuser *ash Manek* und *da' Malagreia* gegen die Übermacht der *Oikaldiki* und das Drachenkloster *Abbadom* aufbegehren (**AB 84** und **85**). Die Aufständischen wurden in ihre Schranken verwiesen; der Erzherzog Timor Firdayon zeigte sich jedoch gütig. Zur Festigung seiner chababischen Macht heiratete er die Gräfin Lutisana ay Oikaldiki (**AB 89**) und zerstörte damit alle Hoffnungen der alten Häuser (siehe Kasten auf S. 45). Dieser historische Hintergrund trägt erheblich zur allgemeinen Stimmungslage der Chababier und damit der Ausgangssituation dieses Abenteuers bei. Sie können Erzählungen über diese Ereignisse entweder beiläufig einflechten oder auch als wesentliches Element verwenden – wenn Sie und Ihre Spieler geschichtliche Anspielungen schätzen und vielleicht das eine oder andere Ereignis selbst zusammen erlebt haben.

ERSTER AKT: IM NAMEN DES GESETZES

Für den Auftakt zum **Erbe Gerons** ist es unerheblich, was die Helden in den Wilden Süden des Lieblichen Feldes verschlagen hat: Möglicherweise führte sie ihre letzte Queste oder ein schutzbedürftiger Kaufmann nach Chababien, oder sie befinden sich nur auf der Durchreise (von oder nach Drôl oder aber durch die Kabashpforte aus der Khôm kommend). Die folgende Begegnung mit dem Rechtswahrer kann in einer beliebigen (Hafen-) Schenke oder Wegstation der Domäne Eldoret oder an der *Seneb-Horas-Straße* südlich von Thegûn stattfinden.

Zu Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine so bunt gemischte Reisegruppe wie die eure mag im Lieblichen Feld zwar keine Alltäglichkeit darstellen, aber das rechtfertigt noch lange nicht das Verhalten des großen, ernst dreinblickenden Fremden am anderen Ende des Schankraumes. Bereits seit geraumer Zeit starrt er euch unablässig an. Er mag dreißig oder auch vierzig Götterläufe zählen, trägt vornehme Reisekleidung und wird vom Wirt sichtlich mit Respekt behandelt. Noch ehe ihr aber auf seine Unhöflichkeit reagieren könnt, erhebt sich der Mann, greift nach seinem Weinkrug und geht festen Schritts auf euch zu. “Die Götter zum Gruße, Reisende!”, hebt er mit überraschend weicher Stimme zu sprechen an. “Verzeiht, wenn meine neugierigen Blicke euch unangenehm waren. Ich bin Pulpio Cassim Moriguez, erzherzoglicher Rechtswahrer, und auf der Suche nach wackeren Recken, die ich an meiner Seite als ausführenden Arm des Gesetzes gewinnen kann.” Höflich wartet Moriguez auf eine einladende Geste, bevor er sich an eurem Tisch niederlässt.

Scheuen Sie sich nicht vor dieser durchaus klassischen ‘Anwerbung in der Taverne’ – auch dann nicht, wenn Ihre Spielrunde einen raffinierteren Einstieg ins Abenteuer gewohnt ist. Vor allem die Möglichkeit, Ihre Helden selbst einmal in die Rolle von (meist wenig geschätzten) Ordnungshütern schlüpfen zu lassen, sollte Ihre Spieler auf den Geschmack kommen lassen.

Der Rechtswahrer (siehe nebenstehenden Kasten sowie **Dramatis personae** auf S. 55) verfolgt eine Gruppe dreister Diebe, die dem Gransignor Ricardo ter Bredero ash Manek das Siegel von Eldoret entwendet haben. Er ist ihnen dicht auf den Fersen und steht kurz davor, sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen – für die Festnahme ist er aber auf die Unterstützung kampfkraftiger und einfallreicher Helfer angewiesen. Moriguez vermeidet weitere Auskünfte über die Diebe. Nur auf Nachfragen hin wird er erwähnen, dass sie scheinbar ohne Auftraggeber, also aus Eigennutz handeln, frühere Delikte jedoch nie ausreichten, um sie dingfest zu machen. Der Rechtswahrer bietet den Helden einen Silberling pro Tag und Kopf sowie insgesamt zehn Goldstücke, sobald sie der Schuldigen habhaft werden konnten. Außerdem übernimmt er sämtliche Verpflegungs- und Unterbringungskosten der Gruppe. Diese durchaus angemessene Entlohnung lässt sich je nach übrig behaltenen TaP einer *Feilschen*-Probe auf bis zu zwei Silbertaler und 15 Goldstücke erhöhen.

Eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 verrät: Die Zusammensetzung der Gruppe ist dem Rechtswahrer offenbar gleichgültig. Auch

Exoten wie Elfen oder Waldmenschen sind ihm willkommen – es scheint gar den Anschein zu haben, als ob er bewusst nach Fremden gesucht habe.

RECHTSWAHRER – BÜTTEL, RICHTER UND HECKER

Abseits der wenigen größeren Städte Chababiens sind den Mauern von Recht und Ordnung keine tiefen Fundamente gegraben: Wo die starke Hand des rechtsprechenden Adels kaum zu spüren ist, drohen sie nur allzu leicht einzustürzen. Um den dünn besiedelten Osten der Provinz zu befrieden, entsendet der Erzherzog von Chababien daher sogenannte *Rechtswahrer*. Sie werden mit umfassenden richterlichen Privilegien ausgestattet und sind abseits ordentlicher Adelsgerichte sogar dazu ermächtigt, Urteile zu verhängen und auch zu vollstrecken. Dies verleiht den meist aus gemeinem Bürgertum stammenden Rechtswahrern Privilegien, die eigentlich dem Adel vorbehalten sind, und sichert ihnen die Einnahmen aus den beträchtlichen Gerichtskosten. So nimmt es kaum Wunder, dass bei der Erhebung in dieses angesehenen und gefürchteten Amt nicht unerhebliche Summen in die erzherzogliche Kasse wandern.

Manche Rechtswahrer greifen gerne auf Söldner und Handlanger zurück, einige ziehen hingegen selbst mit Gesetzbuch und Schwert von Dorf zu Dorf. Innerhalb Chababiens sind sie zwar an keine bestimmte Region gebunden, verteidigen ‘ihre’ Pfründe jedoch verbissen (und nicht immer ganz legal) gegen den Einfluss ihrer Amtskollegen. Vor allem bei der Jagd nach bedeutenden Verbrechern, die im Namen des Erzherzogs angeklagt werden und daher besondere Prämien versprechen, entbrennen dadurch ungeheure Machtkämpfe. Die bekanntesten Rechtswahrer Chababiens und zugleich die größten Rivalen sind *Pulpio Cassim Moriguez* und *Imacûla Cerastelli*, da sie alleine das Recht haben, auch Todesurteile auszusprechen.

Die Helden sollten sich im Laufe des Ersten Aktes unbedingt dieser Besonderheiten des chababischen Rechtssystems bewusst werden – sobald die Neugier der Spieler geweckt ist, antworten Sie auf Fragen in der Rolle von verschiedenen Chababiern, die jeweils ihre eigenen (und nur selten gute) Erfahrungen mit einzelnen Rechtswahrern gemacht haben. Bisweilen können natürlich auch *Rechtskunde*-Proben weiterhelfen.

UNTERWEGS MIT MORIGUEZ

Haben die Helden den Bedingungen zugestimmt, zahlt Moriguez ihnen den Sold für den ersten Tag aus. Dann erklärt er, nachdem er seinen Krug geleert hat, dass sie augenblicklich gen Kabash aufbrechen müssten. Weder gute Argumente noch Dunkelheit bringen ihn von seinem Vorhaben ab, denn er will die ersten Nachtstunden dazu nutzen, ein gutes Stück Wegs hinter sich zu bringen: “Sechs Stunden Schlaf sind mehr als genug,

die Müßigen bestraft das Schicksal!" Sollten die Helden keine Reittiere besitzen, wird Moriguez ihnen bei nächster Gelegenheit geliehene Pferde zur Verfügung stellen.

Derzeit sind die Helden die einzige Begleitung von Pulpio Cassim Moriguez. Sollten sie seine Erwartungen hinsichtlich Schlagkraft und Verlässlichkeit nicht enttäuschen, hat er auch nicht vor, weitere Helfer anzuheuern – er weiß die Vorteile einer gut aufeinander eingespielten Truppe durchaus zu schätzen. Solange sie sich seiner Rechtsauffassung nicht offen widersetzen, behandelt Moriguez die Helden eher wie gleichgestellte Reisegefährten denn Untergebene – dennoch lässt er keinen Zweifel daran offen, wer bei dieser Unternehmung das Kommando führt.

Auf den langen, jedoch nicht besonders strengen Ritten hält er sich stets schweigend an der Spitze der Gruppe und sieht sich kaum einmal um. Auch abends ist er nur mühsam in ein Gespräch zu verwickeln – das sich dann meist um vergangene Verbrechen und Richtsprüche dreht. Einmal entfleucht ihm dabei auch eine hasserfüllte Bemerkung über die "hinterlistige Dröler Schlange", seine Erzrivalin Imacûla Cerastelli, die sicher auch diesmal ihre Finger im Spiel habe und vor der man sich hüten solle.

Die Reise führt zunächst bis nach Thegûn und dann über den *Wüstenweg* nach Kabash, wo man die Diebe schließlich einholt (siehe unten). Da der Rechtswahrer in jedem Weiler anhält, ein halbes Dutzend Personen befragt und einmal den Streit um ein gestohlenen Huhn schlichten muss, braucht die Gruppe zumindest zwei Tage für die Reise (zur Ausgestaltung orientieren Sie sich am Abschnitt **Durch den Wilden Süden** auf S. 46).

EIN ZWEITER AUFSTAND VON KABASH?

Zu Vorlesen oder Nacherzählen:

Kabash ist der größte Markt am sogenannten *Wüstenweg*, der das Liebliche Feld über die Kabashpforte mit der großen Khôm verbindet. Zahlreiche novadische und tulamidische Händler bieten hier ihre Waren feil, die sie aufgrund höherer Zölle und Marktgerichte nicht bis ins gräfliche Thegûn bringen wollen. Ihr geschäftiges Treiben weht wie ein Hauch aus dem fernen Land der Ersten Sonne durch den sonst recht verschlafenen Ort – hinter einer hölzernen Palisade und einer trutzigen Fluchtburg fühlt man sich recht sicher. Das Umland von Kabash ist aber auch die Heimat zahlreicher Grundbesitzer. Ihre endlosen Haine, die überwiegend die berühmten hiesigen Knappkirschen tragen, locken vor allem im Rahja und Praios die Wanderarbeiter oder schlicht 'Wanderer' in den Wilden Süden. Sie verdienen sich als Pflücker ihren kargen Sold (um ihn abends im Ort wieder loszuwerden).

Der Marktplatz (oder Bazar, wie manche ihn nennen) scheint mit über dreißig Schritt im Geviert deutlich zu groß für einen Ort von kaum 700 Seelen, ist aber gleichsam das pulsierende Herz von Kabash. Dominiert wird er vom weit ausladenden Funduq, der Karawanserei im novadischen Stil, welcher mit all seinen Nebengebäuden die ganze Südseite einnimmt. An den übrigen Häuserfronten reihen sich neben dem großen, marmornen Peraine-Tempel einige Lagerhäuser, Krämerläden, zwei Schenken und eine Herberge.

Im Norden des Platzes thront das reich verzierte, dreistöckige Magistratsgebäude. Unmittelbar davor ist eine Gruppe fahrender Spielleute damit beschäftigt, zwischen ihren Wagen eine etwa schritthohe Bühne zu errichten.

Die Helden sollten Kabash möglichst abends erreichen. Schon kurz nach ihrer Ankunft stechen ihnen mehrere an gut sichtbaren Stellen befestigte Flugblätter ins Auge (die geringe Druckqualität lässt auf das Werk eines wandernden Pamphletisten schließen). Sie kündigen für den darauffolgenden Tag in protzigen Worten und Bildern ein Schauspiel der Gauklertruppe 'Chababkinder' an, das offenbar die Heldentaten des Heiligen Geron zum Thema hat. Rechtswahrer Moriguez klärt seine Helfer spätestens jetzt darüber auf, dass es sich bei den Gauklern um die gesuchten Diebe handelt. Er will jedoch nicht unnötig Aufsehen erregen und weist die Helden daher an, die Festnahme erst nach der Vorstellung vorzunehmen. Mit der Ermahnung, die Diebe nicht aus den Augen zu lassen (sie nächtigen in oder bei ihren Wagen), mietet Moriguez den Helden ein geräumiges Zimmer in der Karawanserei, von dessen Fenster aus sich der ganze Marktplatz überblicken lässt. Das geschäftige Treiben auf dem Kabasher Bazar geht mit dem Einbruch der Nacht deutlich zurück, kommt jedoch nie ganz zur Ruhe.

Nun kommt Ihnen die schwierige Aufgabe zu, die Dramaturgie zweier (oder gar mehrerer) Handlungsstränge geschickt miteinander zu verknüpfen: Parallel zum **Theaterstück** finden die Ereignisse **Hinter der Bühne** statt und kulminieren vermutlich in der geschlossenen Konfrontation mit **Cerastellis Truppe**. Es ist dabei durchaus gewünscht, dass sich die Helden anfangs aufteilen, beschäftigen Sie sich aber nie zu lange mit einem Spieler – spätestens nach Beginn des Aufruhrs sollte Ihre Aufmerksamkeit immer schneller von einem zum nächsten wechseln, um so das Spieltempo zu erhöhen und damit die Spannung steigen zu lassen.

DAS THEATERSTÜCK

Zumindest ein Held sollte auf jeden Fall das Theaterstück mitverfolgen – und sei es nur, um die Verdächtigen im Auge zu behalten (notfalls können Sie die Bühne immer wieder als Blickfang erwähnen und einzelne anschauliche Szenen beschreiben). Auf diesem Wege werden die Spieler erstmals auf einige Mitglieder der Chababkinder (siehe **Die Gauklersippe** auf S. 53) sowie den mythologischen Hintergrund des Abenteurers aufmerksam.

Das Schauspiel beginnt mit den Heldentaten Geron des Einhändigen, der von einem kleinen, rothaarigen Männchen (Fedesco) dargestellt wird – nicht gerade die passendste Verkörperung eines Rondra-Heiligen, doch das Publikum liebt ihn ob seiner flott sprudelnden Knittelverse. Der Reihe nach besiegt er mit kecker Zunge und seinem übergroßen, mit Verzierungen überladenen Schwert die 'Große Sikrami-Schlange' und ihren schrecklichen Mundgeruch (Dexter), die 'Schwulen Oger' (Dexter und Alricio) und die 'Drei schleimigen Schwestern' (Dulacia, Fusca und Phrenya in hautengen Kleidern). Nachdem der Held unter einem Gewitter unflätiger Flüche solange zwischen den Brettern der Bühne herumgestochert hat, bis er schließlich das unsichtbare 'Sumpffmonster vom Harodrôl' erlegt hat, ist die Menge vor Lachen kaum noch zu halten.

EINE GEHEIMNISVOLLE BOTSCHAFT

Der Sippenälteste *Zadalon* (siehe S. 54) hat den Rechtswahrer erkannt und ahnt bereits, dass dieser den Gauklern auf den Fersen ist. Andererseits sagt ihm sein Gefühl, dass dessen Helfer keine gewöhnlichen Söldner sind, sondern 'das Herz am rechten Fleck haben'. Er lässt ihnen daher durch seinen Enkel Dexter eine Botschaft zukommen, welche die Helden am nächsten Morgen entdecken werden: An der Tür zu ihrem Zimmer wurde in der Nacht einer der bekannten Flugzettel befestigt, auf dessen Rückseite in mäßig geübter Handschrift zu lesen ist: "Der Erzherzog und seine Hetzer wollen uns zum Schweigen bringen, doch wir erfüllen einer höheren Pflicht. Lauscht der Stimme Chababiens und folgt Euren Herzen!"

Diese Szene dient der Vorbereitung auf den **Seitenwechsel** (siehe S. 44). Da das Schauspiel bald beginnt, bleibt den Helden keine Zeit mehr, mit den Gauklern in Kontakt zu treten. Sollten sie sich mit der rätselhaften Botschaft an ihren Auftraggeber Moriguez wenden, wird dieser verächtlich schnauben und diesen 'verzweifelten Versuch der Verbrecher' als Schuldgeständnis auslegen. Auf intensives Nachfragen hin (*Überreden*-Probe) gibt er jedoch zu, dass Erzherzog Timor eine erstaunliche hohe Summe für die Verurteilung der gesamten (!) Sippe ausgesetzt hat.

Dann nimmt das Stück jedoch eine unerwartete Wendung: In düsteren Worten erzählt Fedesco über die Grausamkeit des 'Wurms von Chababien', der im Drachenkloster Abbadom sitzt und von dort aus das Land versklavt. Fünf tapfere Reckinnen und Recken (die obigen) erwählt der Held als Gefährten, um die geisterhafte Abtei im Einsamen See zu bezwingen. In Abbadom selbst verschwindet dann bei jeder Schilderung einer neuen Gefahr einer der fünf Begleiter von der Bühne, um sich der Bedrohung zu stellen. Schließlich tritt Geron alleine dem dreiköpfigen Drachen entgegen, der in einem gewagten akrobatischen Akt von den fünf Gauklern von vorhin dargestellt wird. Nachdem fünf Hiebe das Ungetüm von der Bühne gefegt haben, tauchen wieder Geron's Gefährten auf, erzählen von den durchlebten Schrecknissen und verschließen Abbadom's Pforten mit einem gemeinsamen Fluch auf alles Echsische. Im Anschluss daran übergibt Geron ihnen die Herrschaft über das nunmehr befreite Land Chababien – mit der Ermahnung, ihren Machtanspruch nicht in fremde Hände fallen zu lassen.

Brodelerde Menge

Während des Theaterstückes schwillt das Publikum von wenigen Dutzend auf über fünfhundert Menschen an. Die Stimmung wird dabei im zweiten Teil immer hitziger, bis es beim Finale zur Eskalation kommt. Das Schauspiel, vielmehr noch die ungezügelte Zunge Fedescos, spricht vielen Chababiern aus der leidgeprüften Seele und reißt alte, kaum verheilte Wunden auf (siehe dazu auch **Gebeuteltes Chababien** auf S. 40). Der kleine Schelm schweift immer wieder ab, als säße ihm wahrhaftig ein Kobold im Nacken – mitten im Stück reißt er Possen, teils über Belanglosigkeiten, nicht selten aber auch mit zynischen (wenn auch versteckten) Anspielungen auf den herrschenden Adel und die Unterdrückung des Volks.

- Mit brüllendem Lachen werden die Namen der 'Schwulen Oger' honoriert: Die Vorbilder von *Fimor* und *Turro* sind sicherlich in Erzherzog Timor Firdayon und Marchese Furro ay Oikaldiki (siehe **Unter dem Adlerbanner**) zu suchen.
- Die 'Schleimigen Schwestern' zeigen eindeutig blaublütige Allüren, auch wenn sich das Publikum uneins ist, ob sie Gräfin Lutisana ay Oikaldiki oder etwa gar die Kaiserin darstellen sollen.
- Bei der Erwähnung von Abbadom wird es augenblicklich still in der Menge. Gespräche ersterben zu lautlosem Flüstern, eine Gruppe lärmender Kinder ist wie vom Donner gerührt und

flüchtet dann in eine Seitengasse. Einige Männer und Frauen schlagen das Praiosrad zum Schutz gegen böse Magie.

- Den Fluch gegen "alles Echsische und was mit ihnen im Bunde steht" greift einer von Cerastellis Schergen (siehe unten) auf und erweitert ihn um "Fluch den Echsenfreunden, nieder mit den Oikaldikis!" – der Ruf geht wie ein Lauffeuer durch die Menge.

- Unmittelbar nach dem Ende des Stücks mit dem Schwur der fünf Gefährten fliehen die wenigen Büttel vor ersten Handgreiflichkeiten der Zuschauer. Wer sich nun noch inmitten der Menschenmenge befindet, wird um einige Blessuren nicht herumkommen. Der weitere Verlauf hängt wesentlich vom Verhalten der Helden ab, da sie vermutlich als einzige den Mut dazu aufbringen werden, die aufgebrachten Menschen zu besänftigen.

HINTER DER BÜHNE

Der Wunsch des Rechtswahrers, die bevorstehende Festnahme vorzubereiten, wird einige Helden auch hinter die im Halbkreis aufgestellten fünf Wagen führen, die dem zwischen ihnen errichteten Bühnenpodium als Kulisse dienen. Der kaum fünf Schritt breite Platz zwischen Wagen und Magistratsgebäude wirkt wie ausgestorben und lässt sich daher leicht überblicken.

Kurz vor dem Ende des Schauspiels werden *Zadalon*, *Tallith* und *Thalionmel* die *Wulfenwehr* (siehe S. 56) aus dem ebenerdigen Gerichtssaal im Magistratsgebäude stehen. Möglicherweise behalten Ihre Helden ja die Hinterbühne im Auge (einfache *Sich Verstecken*-Probe, um unbemerkt zu bleiben), andernfalls können Sie die Gaukler durch Zufall mit ihnen zusammenstoßen lassen oder gar einen Büttel auf den Plan rufen.

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, die Habe der Gaukler zu durchwühlen, greifen Sie dazu auf die Beschreibung der einzelnen Wagen unter **Die Gauklersippe** auf S. 54 zurück – keine der Wagentüren ist verschlossen. Die Spalten zwischen den Gefährten sind mit Stoffbahnen verhängen und so vor Blicken aus dem Publikum geschützt, doch kann man jederzeit auf einen Schauspieler treffen, der gerade von der Bühne kommt oder sein Kostüm wechselt. Im ersten Wagen passt *Furro* auf *Dschadir*, im vierten *Phedro* auf die fünf Kinder der Sippe auf. Haben die Helden die Diebe gestellt, werden sie diese wahrscheinlich auf die Botschaft ansprechen wollen. Dazu bleibt ihnen allerdings nicht viel Zeit, denn just in diesem Augenblick beginnt es im Publikum zu brodeln und zeitgleich erscheint ...

CERASTELLIS TRUPPE

Wie Rechtswahrer Moriguez es befürchtet hatte, tritt schon nach kurzer Zeit auch seine langjährige Nebenbuhlerin und Erzrivalin Imacûla Cerastelli (siehe **Dramatis personae** auf S. 56) auf den Plan. Beide wittern die Gelegenheit, einen einmaligen Fang zu machen und als Ankläger von bedeutenden Staatsfeinden vor dem Erzherzog zu brillieren.

Cerastelli trifft am Morgen des Schauspiels in Kabash ein und mischt sich mit ihren vier Schergen zu Anfang der Vorstellung unters Publikum. Halten die Helden die Augen offen und nicht ausschließlich auf die Gaukler gerichtet, bemerkt sie nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +3 oder einer *Kriegskunst*-Probe +6 die gut verteilten Bewaffneten, die sich gelegentlich mit flüchtigen Blicken untereinander verständigen. Die abgebrühten Glücksritter sind schon einige Monate als Handlanger Cerastellis tätig. Sie tragen abgenutzte Lederharnische sowie Schwert oder Säbel. Die Rechtswahrerin hat sie damit beauftragt, die Stimmung bewusst anzuheizen: Die ersten aufrührerischen Zwischenrufe (siehe oben) kommen daher aus ihren Mündern – was später von großer Bedeutung für die Entscheidung der Helden sein kann.

Da Cerastelli die Beweise für eine Anklage wegen Volksaufhetzung erhärten will, wird sie mit ihrem Eingreifen bis zum gezwungenen Abbruch des Theaterstückes warten. Nur wenn die Helden sich schon früher zu handeln entschließen, weicht sie von diesem Vorhaben ab. In jedem Fall wird sie mit aller Macht die Gaukler in ihre Gewalt zu bringen versuchen. Wägen Sie als Spielleiter bei der unvermeidlichen Konfrontation (die möglichst hinter der Bühne stattfinden sollte) sorgfältig ab, wann Sie Rechtswahrer Moriguez auftreten lassen – denn bis zu diesem

Zeitpunkt behandelt Cerastelli die Helden als Aufrührer, die sich einer Verhaftung widersetzen wollen. Sobald Moriguez sie allerdings als seine Helfer zu erkennen gibt, wird Cerastelli folgendes Angebot machen: Sobald die meisten Gaukler in Gewahrsam gebracht wurden (und ohne fremde Hilfe können sie sich kaum verteidigen), entscheidet ein Duell zwischen ihr und einem der Helden darüber, wer die Verbrecher abführen darf. Es wird auf das erste Blut gefochten (siehe **FHI** S. 52).

Rechtswahrerin Imacûla Cerastelli

INI* 14+W6 **AT** 16 **PA** 14

TP 1W+3 (Rapier) **DK** N **RS** 3

LeP 35 **AuP** 38 **KO** 13 **MR** 7 **GS** 6

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Parierwaffen I und II, Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Klingenturm, Klingentwand

*) Die genannten Werte gelten, wenn sie nur mit dem Rapier kämpft. Wenn sie mit Rapier und Linkhand kämpft, gelten folgende Werte:

INI 15+W6 **AT** 16 **PA** 18

TP 1W+3 / 1W+1 (Rapier und Linkhand)

Cerastellis Schergen

INI 8+W6 **AT** 12 **PA** 10

TP 1W+3 / 1W+4 (Säbel / Schwert) **DK** N **RS** 3

LeP 30 **AuP** 35 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 5

Wer mehr als die Hälfte seiner LeP verloren hat, tritt den Rückzug an. Einer von ihnen trägt eine Leichte Armbrust (1W+6 TP, FK-Wert 16).

ERSTES ZWISCHENSPIEL:

SEITENWECHSEL

Der wesentliche Wendepunkt dieses Abenteuers ist der Sinneswandel der Helden von Gefolgsleuten des Rechtswahrers zu Verbündeten, vielleicht sogar Freunden der Gauklerfamilie. Die rechten Anreize dazu (ohne den 'gewünschten Abenteuerlauf' allzu offensichtlich vorzuzeichnen) gilt es dabei, Ihrer Heldengruppe entsprechend, zu variieren: Während sich die meisten Gaukler und Streuner ohne großes Zögern auf die Seite der Schwachen und Unterdrückten schlagen werden, brauchen Krieger und auch viele Söldner zumindest einen deutlichen Verdacht auf Rechtsmissbrauch, um ihren Auftrag- und Geldgeber zu verraten. Dazu bietet sich die oben erwähnte Anstachelung des Aufstandes an, für wirklich praiostreue Helden können Sie aber auch eine Szene einbauen, in der Cerastelli den Angeklagten weiteres Diebesgut unterschiebt.

Sollten die Helden sogleich mit fliegenden Fahnen das Lager wechseln und sich gegen die Rechtswahrer stellen, gibt die aufgebrachte Menge den Wagen der Gaukler jubelndes Geleit. Da sich den Chababkindern während der schnellen Szene inmitten des beginnenden Aufruhrs allerdings kaum die Möglichkeit bietet, den Helden ihre Argumente darzulegen, wird es wahrscheinlich zunächst zur Festnahme kommen (zumindest einem sollte dabei die Flucht gelingen). Die Gefangenen werden daraufhin in die

Zellen im Keller des Magistratsgebäudes gebracht und die Helden gegebenenfalls entlohnt. Unabhängig davon, ob Moriguez oder Cerastelli die Anklage erhebt, wird die gesamte Sippe (einschließlich der Kinder!) noch am selben Abend wegen Volksaufhetzung und mehrfachem Diebstahl zu lebenslanger Zwangsarbeit, Zadalon gar zum Tode verurteilt. Dieser ausgesprochen harte Richtspruch sollte die Helden bereits derart misstrauisch machen, dass sie vermutlich von sich aus den Kontakt zu den Gauklern suchen. Andernfalls werden sie von einer weiteren Botschaft (überbracht von einem von Talliths Tieren, siehe S. 55) oder einem eventuell entkommenen Sippenmitglied angefleht, die Chababkinder in ihrer Notlage nicht im Stich zu lassen und sie zumindest anzuhören.

DIE GESCHICHTE DER GAUKLER

Um mit den Gefangenen zu sprechen, müssen die Helden sich entweder in den Magistratekeller einschleichen, die Wachen bestechen oder gar (denkbar ungünstig) den Rechtswahrer um Erlaubnis bitten. Zadalon versucht dann, sie mit den folgenden Argumenten von den ehrbaren Beweggründen der Sippe zu überzeugen – um im Anschluss daran ihre Hilfe bei der Queste zu

erbitten. Denken Sie aber daran, dass der Sippenälteste äußerst wortkarg ist. Meist überträgt er mit einem schwer durchschaubaren Blick einem seiner 'Kinder' das Sprechen und erhebt selbst nur selten seine Stimme.

- Chababien stehe seit Geron's Zeiten unter dem unheiligen Einfluss der Echsen und Drachenanbeter von Abbadom, die das Land vergiften und unter ihre Herrschaft zwingen wollen (orientieren Sie sich auch an den Angaben im Vorspann und tragen gegebenenfalls Teile der Geronssage vor). Darum habe der Heilige die Ahnen der Alten Häuser damit betraut, über das Land zu wachen (siehe Kasten unten **Die Alten Häuser**). Diese seien nun jedoch größtenteils erloschen, während die *ash Manek* und *da' Malagreia* sich nach dem verlorenen Bürgerkrieg kriecherisch dem Erzherzog und den Oikaldiki gebeugt hätten. Die Ereignisse der letzten Jahre (siehe Kasten **Gebeuteltes Chababien** auf S. 40) haben gezeigt, dass die Zeit reif für die Erneuerung des Bündnisses sei.

- Aufgrund mehrerer "untrüglicher Schicksalszeichen" sind die Chababkinder davon überzeugt, dass es ihre hehre Aufgabe ist, die fünf *Schlüssel zu Abbadom* wieder zu vereinen. Fragen die Helden hier nach, berichtet Furro (siehe S. 55) widerwillig von seinen Beobachtungen: Das Inrah sprach wiederholt von Vereinigung, Erneuerung und einer dunklen Macht, die es zu bekämpfen gilt – aber auch von unerwarteter Hilfe. Der Teesatz von mehreren Sippenmitgliedern habe einen Drachenkopf gezeigt, schon zwei Tiergedärme wiesen die ungewöhnliche Anzahl von fünf (!) Geschwüren auf, und Dschadirs Handflächen zeigen seit einem Mond gar eine neue Schicksalslinie. Echte Bedeutung misst der junge Seher aber nur den Träumen der Sippe zu, die immer wieder um Geron und den Schwur seiner Gefährten kreisten.

- Die Rechtswahrer sollen die Sippe für den Erzherzog beseitigen, dessen Gattin Lutisana ay Oikaldiki eben jenem Adelsgeschlecht angehört, das einen Bund mit Abbadom geschlossen hat. Schon vor einigen Wochen sei ein Mitglied der Gaukler-sippe, der Bauchredner Erdano, wegen angeblicher 'Aufwiegelei' von Rechtswahrer Moriguez zum Tode verurteilt worden. Dies erklären die Gaukler dadurch, dass der Erzherzog schon früh von ihren Plänen erfahren habe – die wahre Abstammung der

Chababkinder wird Zadalon zu diesem Zeitpunkt aber noch verschweigen.

- Dem Vorwurf des Diebstahls begegnet man mit phexischem Lächeln: Die fraglichen Gegenstände seien natürlich nur geborgt! (Die ist durchaus ernst gemeint, man beabsichtigt wirklich, sie zurückzugeben.) Doch als Fahrende könnten sie leider nicht auf das Vertrauen der Obrigkeit setzen, weswegen man vorher nicht gefragt habe ...

- Schlussendlich wird Zadalon betonen, dass es sich um eine durchaus göttergefällige (und göttergewollte!) Queste handelt, schließlich bemühe man sich um das Erbe eines Heiligen.

AUF DER FLUCHT

Haben sich alle Helden zum Seitenwechsel entschlossen, müssen sie vermutlich die eben erst eingesperrten Gaukler nun wieder befreien, *Siegel* und *Wulfenwehr* (wieder) an sich bringen und die fünf Wagen zur Flucht vorbereiten. Die Planung dieses gewagten Vorhabens müssen wir aus Platzmangel leider völlig dem Einfallsreichtum der Spieler und Ihrem Improvisationsvermögen überlassen. Am vielversprechendsten dürfte es aber sein, Zadalons Hinrichtung am nächsten Praios- oder Horastag abzuwarten und den neuerlichen Zorn der aufgebracht Menge zu nutzen, deren Sympathie hoffentlich weiterhin den Gauklern gilt.

Obwohl Moriguez (und eventuell auch Cerastelli) neue Söldner verpflichten muss, kann der langsame Gauklerzug den berittenen Rechtswahrern aber auf Dauer nicht entkommen. Der bestmögliche Weg aus dieser misslichen Lage wäre es, die beiden Rivalen gegeneinander auszuspielen: Wird Pulpio Cassim Moriguez die wahre Herkunft der Chababkinder glaubhaft dargelegt, ist der gebürtige Chababier nur zu gerne bereit, die Nachfahren eines der größten Helden seiner Heimat gegen die "Dröler Schlange" zu verteidigen – er wird den Helden Cerastelli dann zumindest für die Dauer der Queste vom Leib halten. Andererseits müssen auch die Gaukler und insbesondere Tallith von dieser Lösung überzeugt werden. Für sie hieße ein Pakt mit Moriguez, dem Erdämon mit dem Namenlosen beizukommen – denn Moriguez hat immerhin Erdano 'auf dem Gewissen'.

DIE ALTEN HÄUSER

Die fünf mythologischen Gefährten, die Geron den Einhändigen bei seinem Kampf gegen den Wurm von Chababien begleiteten, nehmen von Quelle zu Quelle stets unterschiedliche Gestalt und Namen an. Alle Chababier sind sich jedoch darüber einig, dass diese Helden gemäß Geron's Willen das Land unter sich aufteilten und jeweils eine Herrscherfamilie begründeten. Der Sage nach sind diese direkten Nachfahren von Geron's Gefährten, genannt die *Alten Häuser*, durch ihre Taten, göttlichen Willen und das Wort des Heiligen dazu auserwählt, gemeinsam über Chababien zu herrschen. Auch gewissenhafte Historiker verbannen diese Behauptung keineswegs leichtfertig ins Reich der Volksmärchen. Denn tatsächlich scheinen diese Geschlechter besonders in der Gunst des Schicksals zu stehen: Manche können ununterbrochen bis in bosparanische Zeiten zurückverfolgt werden, andere verschwinden plötzlich aus allen Chroniken, um dann wie durch Zufall wieder an die Macht zu kommen.

Die Namen der *Alten Häuser* sind kundigen Chababiern auch heute noch bekannt, doch gilt eine der Blutlinien als erloschen, zwei weitere als verschollen. Nur wenige haben es im Laufe der Geschichte gewagt, mit gefälschten Stammtafeln einen Herrschaftsanspruch geltend zu machen; und jeder der Betrüger verschwand binnen weniger Jahre unter mysteriösen Umständen.

DIE EINZELNEN HÄUSER UND IHRE GESCHICHTE

- Die *ash Manek* zählen unbestritten zum alten chababischen Adel, können ihren Stammbaum aber nur wenige Jahrhunderte zurückverfolgen. Vor etwas über 100 Götterläufen lieferte Farellina ash Manek, Signora von Karsina und genannt 'die Kluge', die hoffärtige Marchesa Yalanda ay Oikaldiki an König Barjed aus und wurde dafür zur Gransignora von Eldoret ernannt. Heute trägt der Rondra-Geweihte *Ricardo ter Bredero ash Manek* diesen (nicht erblichen) Titel. Seine Muhme *Siona ash Manek* ist Sig-

nora von Karsina und ging jüngst aus dem chababischen Bürgerkrieg als Baronin von Suderstein hervor – mit diesem Zugeständnis suchte der Erzherzog den Unbill der Alten Häuser zu lindern.

- Das Geschlecht **da' Malagreía** (sprich: ...*kchria*) stellt seit Bosparans Zeiten in fast ungebrochener Folge die Herren von Kabash. Ihr seltsamer Name und sprichwörtliche Kaltblütigkeit sorgte für zahllose Sagen und Gerüchte, die da' Malagreías hätten sich in grauer Vorzeit mit den echsischen Herrschern arrangiert und daher echsisches Blut in den Adern (manche behaupten gar, Gerons zweiter Gefährte sei ein Achaz gewesen). Der heutige Baron von Kabash, Dom *Ezzelino da' Malagreía*, ist ein etwas mutloser Herrscher und versucht, sich nach einigen schweren Rückschlägen aus der Politik zurückzuziehen.

- Die Linie derer **von Eskenderun** (zugleich der Name einer unter Fran-Horas gebauten Chababfestung in der Domäne Brelak) ist vor Jahrhunderten ausgestorben und findet sich nur mehr in alten Chroniken. Bedeutendste Angehörige ist *Niam von Eskenderun*, die Kaiser Murak-Horas als Ratgeberin zu seinem Treffen mit der Elfenkönigin begleitete.

- Die Familie **da Chabab** taucht nur noch in bosparanischen Dokumenten und alten Legenden auf; seit den Magierkriegen verwischen sich ihre Spuren. Allgemein wird davon ausgegangen, dass die Linie erloschen sei, auch wenn einige wüste Theorien über ihren Verbleib kursieren. Tatsächlich ziehen die Nachfahren der da Chabab seit mehreren Jahrhunderten als fahrende Sippe unter dem Namen *Chababkinder* durch den Wilden Süden (siehe **Die Gaukler Sippe** auf S. 53).

- Von den **ash Charik** ist wenig mehr als der Name bekannt. Immer wieder tauchen sie als 'dunkle Rächer' in den Erzählungen Banchabs auf – in Übereinstimmung dazu wird Gerons fünfter Gefährte oft als dunkler, wilder Mann dargestellt (manche sehen in ihm sogar den sagenhaften 'Wilden Mann', siehe S. 49). Eine Verbindung zum Waldmenschentamm der *Chirakhs* und den vermutlich mohischen Wurzeln des Geschlechts würde von chababischen Historikern aber lediglich milde belächelt werden.

Diese Informationen sollten den Helden grob in der **Geschichte der Gaukler** (siehe S. 44) sowie nach und nach (jedoch nicht unbedingt vollständig und durchmischt mit Gerüchten und Irrglauben) während des **Zweiten Aktes** zugänglich gemacht werden. Noch erfreulicher wäre es freilich, wenn sie sich schon in Kabash über die Alten Häuser und ihre Geschichte erkundigen, um ihre Entscheidung zum Seitenwechsel besser abwägen zu können.

ZWEITER AKT:

AUF SAGENHAFTEN SPUREN

Nachdem Zadalon die Helden von den Motiven der Chababkinder und ihrer Queste überzeugt hat und sie Kabash gemeinsam hinter sich lassen konnten, ruft die Freiheit der chababischen Wildnis. Der zweite Teil des Abenteuers führt die Helden auf der Suche nach den fehlenden **Schlüsseln zu Abbadom** (siehe S. 56) durch einen Großteil des östlichen Erzherzogtums. Der Verlauf dieser Etappe ist kaum vorherzusehen, wird er doch wesentlich von den Spielern und nicht zuletzt Ihrer meisterlichen Improvisationsfreudigkeit bestimmt. Um Ihnen die Ausgestaltung zu erleichtern, enthalten die Abschnitte **Durch den Wilden Süden** und **Der Weg ist unser Ziel und unser Heim** allgemeine Hintergrundinformation zur Reise durch Chababien sowie zum Leben mit den Gauklern, während **Der Wilde Mann** und das zweite Zwischenspiel **Das verlorene Erbe** näher auf die beiden wichtigen Eckpunkte der Geschichte einget.

DURCH DEN WILDEN SÜDEN

Orientieren Sie sich bei der Reise durch Chababien an der *Vollständigen Karte der chababischen Ländereien*, die als Kopiervorlage auf S. 79 zu finden ist und auch den Spielern vorgelegt werden soll (das Exemplar haben die Gaukler erst vor kurzem erstanden, es ist ihr ganzer Stolz).

Der nun folgende Abschnitt enthält neben einer Begegnungstabelle vor allem Informationen zu den vier östlichen Landesteilen. Die Reise beginnt in **Kabash**. In **Suderstein** und **Banchab** werden weitere Artefakte vermutet, und in **Brelak** kommt es zum Finale. Lassen Sie die Spieler durch intensiven Kontakt mit

der chababischen Bevölkerung langsam die Hintergründe der Geronssage sowie der Bedeutung der fünf Schlüssel zu Abbadom erforschen, und entscheiden Sie anhand der unten aufgeführten *Legenden und Gerüchte*, wie viele falsche Fährten Sie legen oder welche der angedeuteten Sagen Sie zu Nebenhandlungen ausbauen möchten. Sollten die Spieler völlig im Dunkeln tappen, müssen Sie die Hinweise anhand der Hintergrundtexte detaillierter gestalten.

Bei den Ortschaften handelt es sich meist um kleine Dorfgemeinschaften von 50 bis 300 Seelen mit einem Schrein der Peraine oder Tsa. Einzelne Gehöfte hingegen sind ob der Gefahren der Wildnis äußerst selten. Weitere Informationen zum Erzherzogtum finden Sie in **RdH** auf S. 17–18 sowie im Abenteuer **Shafirs Schwur**.

Baronie Kabash

Herrscher: Baron Ezzelino da' Malagreía

Landschaft: Der Norden von Kabash wird beherrscht von zahllosen uralten Wäldern. Genutzt werden sie nur an den Rändern, ihr unerforschtes Innerstes ist Heimat zahlloser Legenden. Die wenigen gerodeten Stellen dienen riesigen Obstbaumpflanzungen, der Südosten der Baronie hingegen ist karges, oft hügeliges Ödland.

Bevölkerung: Das Leben an einer bedeutenden Karawanenroute und der Kontakt zu den jährlichen Wanderarbeitern hat die Kabasher weltoffener gemacht, als man das im 'Wilden Süden' vermuten würde. Dennoch können sie ein gewisses Maß an Bodenständigkeit und Sturheit nicht leugnen – sie sind vielmehr stolz darauf.



Legenden und Gerüchte:

“Chwarz, der Herzog der Waldwölfe, residiert im Wulfenforst – aber seine Späher findet man in ganz Kabash. Wer Hand an seine Wälder legt oder einen seiner Untertanen tötet, den schleppen sie eines Nachts fort.”

“Das Wulfenfeld war einst ein mächtiger Wald, der zu Bosparans Zeiten gerodet wurde. Tausende Wölfe wurden dabei geschlachtet, darunter auch die Geliebte von Chwarz. Seitdem ist das Land verflucht, nichts will dort leben oder wachsen.”

“In Wulfenbein beten sie zu den Wölfen, als wären diese Götter. Sie opfern ihnen sogar ihre Kinder, damit die Geister der verstorbenen Wölfe sie selbst verschonen.”

“Die *Wulfenwehr* hat magische Kräfte. Sie ist der einzige Grund, warum Kabash nicht längst von den Wölfen überrannt wurde.”

“Khalôd ist das wohl ödste Loch diesseits der Khôm – kein Wunder, dass dieser Nadon ya Balash ein skrupelloser Raubritter sein soll. In Wahrheit will er die Baronskrone.”

“Hütet euch vor dem *Dâbabdârb*, dem Nebelweg – man weiß nie, wann und wo man den Wald wieder verlässt oder ob man überhaupt wieder herauskommt.”

Domäne Brellak

Herrscherin: Gransignora Viviona ay Oikaldiki (Domäne der Oikaldiki)

Landschaft: Wie Kabash hat auch Brellak noch großen Anteil an uralten Wäldern, der Osten geht allerdings in (nur teils bewirtschaftetes) Gras- und Hügelland über.

Bevölkerung: Die Nähe zur Hauptstadt macht sich in der Welt-sicht der Brellaker bereits bemerkbar: Man stellt offen zur Schau, dass man mehr von der Welt gesehen hat als der Hirte aus Banchab – und sieht sich zudem ganz in der ehrenvollen rondriani-schen Tradition der Heiligen Thalynomel von Brellak. Auf den Feldern arbeiten auch viele Goblins, die aber keineswegs das Ver-trauen ihrer Herrschaft besitzen.

Legenden und Gerüchte:

“Die Abtei Abbadom liegt in einer Feenwelt und erscheint nur denen, welche die Äbtissin empfangen will. Sie beten dort den Geist des Wurms von Chababien an, den Geron erschlagen hat. Geron's Knochen werden angeblich in Eskenderun gezeigt, in Wahrheit aber liegen sie am Grund des Einsamen Sees.”

“Die Bewohner von Wyrmingen sind schon seit langem Sklaven der Äbtissin. Ihre menschlichen Gesichter sind nur Tarnung, in Wahrheit sind es alles Echsen.”

“Thursis ay Oikaldiki hat einstens einen Pakt mit den Drachenanbetern von Abbadom geschlossen. Dazu opferte er ihnen seine Seele ... und den gesamten Schatz derer von Eskenderun.”

“Niam von Eskenderun war eine weise und besonnene Frau, wie alle aus ihrer Linie. Kaiser Murak hat sie deshalb zu seiner persönlichen Ratgeberin gemacht. Es heißt aber, sie habe oft den Zorn des Horas' erregt, da sie nie voreilig eine Entscheidung traf und sich bisweilen tagelang Zeit ließ.”

“Im Einsamen See haust ein gewaltiges Monster, das einen großen Schatz bewacht. Es hat zwar noch keiner gesehen, aber alle wissen, dass es da ist.”

“Die Heilige Thalynomel von Brellak war die letzte Nachfahrin derer von Eskenderun.”

Baronie Suderstein

Herrscherin: Baronin Siona ash Manek

Landschaft: Suderstein ist ein wasserreiches Hügelland, das zwischen den Ausläufern der Hohen Eternen von lichten Wäldern bestanden ist. Neben der Fischerei in Chabab und Solon sind die wichtigsten Einnahmequellen die berühmten Sudersteinbrüche sowie die zahlreichen Schwefelquellen.

Bevölkerung: Die Bevölkerung Sudersteins ist eine bunte Mischung aus Bosparaner Siedlern, Novadis und sogar einigen Zwergen. Man bemüht sich um Fleiß und Aufrichtigkeit, ist sich aber selbst stets der nächste: Die räuberischen Beni Brachtar und die skrupellosen Großhändler aus Neetha haben den Sudersteiner gelehrt, auf sein Eigentum zu achten und niemandem zu vertrauen.

Legenden und Gerüchte:

“Im Thalimswald spukt es, denn er wurde von einer bösen Fee verwunschen. Es gehen dort die Geister aller ruhelosen Seelen von Suderstein um.”

“Vor langer Zeit gab es eine Herrin zu Suderstein, die war voller Machtgier und ließ jede Woche einen durch das Los bestimmten Menschen hängen, nur um ihre unumschränkte Herrschaft zu beweisen. Eines Tages aber traf das Los ihren eigenen Sohn. Den Richtspruch mochte sie nicht widerrufen, doch geißelte sie sich

selbst zu Tode. Ihr Sohn nahm daraufhin die blutige Geißel, verschwand in den Wäldern und ward nie mehr gesehen.”

“Die Menschen von Suderstein sind bekannt dafür, dass nichts sie brechen kann: Wir haben unter Echsen geschuftet, unter Zwergen und unter Novadis. Schlimmer kann es nicht mehr kommen – solange die Sudersteinbrüche noch Marmor liefern, wissen wir, was wir zu tun haben.”

Domäne Banchab

Herrscher: Gransignor Talor di Mazzetta-Bramstetter (ehemals Galahansche Domäne)

Landschaft: Die grünen Auen am Banchab und rund um Dâl sind der einzige Lichtblick in der kargen Landschaft Banchabs. Sonst dominieren knorrige, düstere Wäldern die schroffen Gebirgszüge, neben dem Abbau von Banchaber Blende und Eternenmarmor bleiben als karger Broterwerb nur Jagd und Viehzucht.

Bevölkerung: Ob Hirten, Jäger oder Grubenarbeiter – schweigsam sind die Banchaber durchwegs. Man hat sich mit einem Leben voll harter Arbeit und wenig Annehmlichkeiten abgefunden. In den tiefergelegenen Auen mag man etwas offener sein, doch von ‘horasischer Lebensart’ ist man hier so weit entfernt wie in Tobrien oder Weiden.

Legenden und Gerüchte:

“Wenn du nicht brav bist, dann holt dich der dunkle Rächer aus dem Eternenforst!” (Mahnung an kleine Kinder)

“Im Tiefen Eternenforst lebt ein uraltes Volk, von dem alle echten Banchaber abstammen. Die Mitglieder dieses Volkes sind klein, kräftig gebaut und starren vor Dreck, denn sie waschen sich nie. Eine eigene Sprache kennen sie nicht, und wenn sie etwas von sich geben, ist es ein Grunzen und Röcheln.”

“Der Blentforst ist voll von alten Schätzen – manche sagen, dort wurden viele wichtige Schlachten geschlagen, aber jedenfalls gräbt man dort keine zwei Schritt tief, ohne irgendetwas Altes zu finden.”

“Hast du den **Wilden Mann** gesehen?” (Redewendung, wenn das Gegenüber sprachlos ist; zur Legende vom Wilden Mann siehe S. 49)

NICHT ALLEIN IM WALD UND FLUR

Auf dem Weg durchs chababische Hinterland kommt es (wenn auch selten) immer wieder zu Begegnungen mit anderen Reisenden oder der bunten Tierwelt. Wählen Sie aus der unten stehenden Tabelle oder erfinden Sie vergleichbare Begegnungen. Wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen, können Sie auch mit für jeden Tag einmal mit 2W6 auf der Tabelle würfeln – sollte sich hierbei ein Ereignis mehrmals wiederholen, variieren Sie oder wählen ein anderes aus. Denken Sie zudem daran, dass man von freundlich gesinnten Menschen und Goblins auch neue *Legenden und Gerüchte* erfahren kann.

Jagderfahrenen Helden bietet die chababische Wildnis unzählige Rotpüschel, Riesenlöfler, Rehe und Wildschweine, seltener auch einige Gabelantilopen. Die Aufbesserung des kargen Speiseplans durch frisches Wildbret ist sicherlich eine der besten Methoden, im Ansehen der Gaukler zu steigen.

2: Am Abend erhält die Sippe Besuch von einer *Schleiereule* (BA 117), die sich auf einem Wagendach niederlässt und die ganze Nacht nicht von der Gruppe weicht. Sie wird den Menschen zwar nicht gefährlich, sorgt aber unter den abergläubischen Gauklern

für angstvolle Gerüchte über eine böse Hexe, die sie alle verfluchen wolle. Greifen die Helden nicht beruhigend ein, ist die Sippe einen Tag lang nicht zur Weiterfahrt zu bewegen.

3: Man trifft auf eine Gruppe von *Fahrenden*: wandernde Kesselflicker, reisende Händler, Spielleute oder auch gebildete Vaganten, die viel über altes Sagengut berichten können.

4: eine Handvoll *Wegelegerer* oder (im Südosten) räuberischer *Beni Brachtar* – bemessen Sie Anzahl und Werte nach der Kampfkraft Ihrer Gruppe.

5: Eine Gruppe von 2W6 hungrigen *Goblins* lauert dem Wagenzug auf (INI 7+W6, AT 9, PA 8, TP 1W+2, Dk N, RS 1, LeP 14, AuP 17, KO 8, MR 3). Sie sind durchaus mit einem großen Stück Fleisch zufrieden zu stellen. Doch spricht sich Großzügigkeit schnell herum und man wird bald wieder beehrt – diesmal von einer ganzen Sippe.

6: W6 *Wanderarbeiter* auf der Suche nach Arbeit. Werden sie ans gemeinsame Nachtlager eingeladen, erweisen sie sich als wenig dankbar und versuchen, im Morgengrauen einige Wertgegenstände zu stehlen.

7: keine Begegnung

8: eine *Jägerin* mit ihrem zehnjährigen Sohn und einem treuen Hund. Bei Bedarf kann die schweigsame Frau der Gruppe ein frisches Wildschwein verkaufen.

9: ein Rudel von W6+2 *Waldwölfen* (INI 8+W6, AT 10, PA 6, TP 1W+3, Dk H, RS 2, LeP 25, AuP 30, KO 10, MR 4), die am Rande eines dichten Waldes die Reisenden beobachten und eine Weile verfolgen. Auch Nächtens ist ihr Geheul noch zu hören (selbst in einem Dorf). Wenn man sich ihnen aber nähert, verschwinden sie im Unterholz.

10: Eine Handvoll *Holzfäller* ist mit dem Transport von Baumstämmen beschäftigt. Geht man ihnen dabei zur Hand (was für die Gaukler eine Selbstverständlichkeit ist), erzählen sie bereitwillig aus ihrem reichen Sagenschatz.

11: Am Waldrand werden W3+3 wütende *Wildschweine* (INI 8+W6, AT 8, PA 2, TP 1W+2, Dk H, RS 2, LeP 20, AuP 30, KO 10, MR 0) auf die Reisenden aufmerksam. Sie zu beruhigen oder gar in die Flucht zu schlagen ist keine leichte Aufgabe.

12: Eine Meute von 2W6+6 hungrigen *Sandwölfen* (INI 8+W6, AT 11, PA 8, TP 1W+4, Dk H, RS 2, LeP 30, AuP 30, KO 12, MR 3) hat sich durch die Kabashpforte bis nach Chababien gewagt. Sie verfolgen ihre auserkorenen Opfer und greifen abends unweigerlich an. Kurz bevor sie den Helden und Gauklern wirklich gefährlich werden, taucht ein Dutzend großer Waldwölfe auf und vertreibt die Eindringlinge.

“DER WEG IST UNSER ZIEL UND UNSER HEIM!”

Während die Helden die Chababkinder begleiten, sind sie selbst Fahrende und werden sich schon bald deren Lebensstil anpassen (müssen): Tagsüber ist man unterwegs und nutzt die Reisezeit zum Musizieren und Geschichtenerzählen; nachmittags wird in einem Dorf Halt gemacht und je nach Stimmung auch eine Vorstellung gegeben (siehe unten). Abends richtet man das Nachtlager ein – zwischen den Wagen am Rande des Dorfes im Sommer, in einem Heuschober im Winter; früh morgens dann der zeitige Aufbruch, denn länger als eine Nacht ist man als Fahrender nirgends gerne gesehen.

Tanz, Musik und Bärenschau

Die Gaukler gehen keineswegs in jeder Ortschaft ihrem Gewerbe nach, denn zuweilen ist man selbst oder das Publikum nicht in der richtigen Stimmung. Andernfalls wird der versammelten Dorfgemeinde aber eine bunte Vielfalt an Attraktionen geboten:

● Phrenya und Dulacia haben eine ganze Reihe akrobatischer Nummern auf Lager, von gewagten Sprüngen und Hochseilak-

ten bis zur menschlichen Pyramide (mit der Unterstützung von Fusca, Dexter und Alricio).

● Nur selten lässt sich Tallith dazu überreden, ihre Tiere vorzuführen, erntet aber stets großen Beifall für die Späße der Affen, die tanzenden Mäuse und ihre Furchtlosigkeit vor den Schlangen. Die größte Attraktion ist freilich ihr treuer Baumbär Cusimo, der nur zu gerne die wilde Bestie spielt, auf die Zuschauer losgeht und scheinbar erst im letzten Moment vor Talliths Peitschenhieben zurückschreckt. Diese Szene ist besonders wichtig, um den Helden die *Geißel der Gaukler* vor Augen zu führen (siehe auch **Das verlorene Erbe** auf S. 50).

● Alricio bietet seine Künste als Porträtmaler an, doch können nur wenige zumindest das Geld für Farben und Leinwand aufbringen.

● Sobald es zu dämmern beginnt, spricht Furro in geheimnisvollen Worten von seiner prophetischen Gabe und lockt damit zahlreiche Kunden in seinen Wagen, um ihnen einen Blick in die Zukunft zu gewähren.

● Fusca tritt als Tänzerin auf, begleitet von Fedesco, Phrenya und Dulacia, am liebsten im Schein eines flackernden Lagerfeuers, und sie bezaubert damit vor allem die jungen Männer – von denen sie danach gerne einen ins Dunkel der Nacht entführt, um sich über ihre vergebliche Liebe zu Dexter hinwegzutrusten.

● Weniger spektakulär, doch nicht minder beliebt sind die Dienste Zadalons, der sich als Barbier und Wundarzt ums leibliche Wohl kümmert.

Eingerahmt werden alle Auftritte von einer Mischung aus Fedescos Bänkelsang (untermalt von Dexters Pantomimen) und kleinen Gaukeleien wie Jonglieren oder Messerwerfen, an denen sich fast alle Sippenmitglieder beteiligen. Während Phedro unterdessen seine Ware feilbietet, sitzt Dschadir unbeteiligt am Rande der Szene – wird jedoch schnell zum Mittelpunkt, wenn er eine Geschichte erzählen sollte. Sobald die Chababkinder Vertrauen zu den Helden gewonnen haben, werden sie diese durchaus dazu einladen, in der ein oder anderen Form mitzuwirken (lassen Sie den Phantasien Ihrer Spieler freien Lauf, wie sie die Zuschauer begeistern könnten). Große Schauspiele wie jenes in Kabash gibt man jedoch nur in größeren Ortschaften, dafür kämen also Breлак, Solon oder Terdan in Frage.

DER WILDE MANN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Zwischen den Gipfeln der Eternen gab es einst ein tiefes Tal. Seine Wälder waren so unberührt wie eine zarte Jungfrau, die Wolken weißer als Milch und die Bäche klarer als Prais’ Sonnenschein. Die Tiere dieses Tales kannten keinen Hunger und brauchten nichts zu fürchten. Auch gab es dort einen Einsiedler. Sein Haar hing bis zum Boden und die pralle Bergsonne hatte seine Haut schwarz werden lassen, doch war er weithin berühmt für seine Weisheit. Viermal im Jahr taten sich darob die Leute aus Banchab zusammen und schickten zwei von ihnen aus, dem Wilden Mann Brot und Butter zu bringen und ihn um seinen Rat zu bitten. Geduldig lauschte dieser ihren Sorgen, und stets kehrten sie Dank seiner wenigen Worte glücklich in die Heimat zurück.

Eines Tages aber wurde ihnen der Weg zu beschwerlich, darum holten sie den wehrlosen Einsiedler zu sich und machten ihn zu ihrem König. Er bekam reichlich zu essen

und zu trinken, Frauen gaben sich ihm hin und er aß von goldenen Schüsseln. Jedes Wort las man ihm von den Lippen ab und befolgte es wie ein heiliges Gebot. Der Wilde Mann sah dem munteren Treiben interessiert zu und sprach weiterhin nur dann, wenn man ihn um Rat fragte.

Eines Tages aber gerieten die Menschen von Banchab in Streit, und es gab einen Toten. Als man die Leiche vor den König brachte und dieser die hasserfüllten Augen der Menschen sah, konnte er in ihnen sehen, dass jedes Wort einen weiteren Mord heraufbeschwören würde. Da weinte der Wilde Mann nur um den Toten, und schließlich nahm er den größten Stein aus seiner Krone, tränkte ihn im Blute des Opfers und formte daraus ein magisches Schloss. Damit versiegelte er auf ewig seine Lippen und verschwand schweigend zurück in die Wildnis.

Seitdem streift der Wilde Mann ziellos durch die Berge und Wälder, versucht vergebens zu vergessen und straft all jene, die Böses im Schilde führen: Ihnen erscheint er als großer, schwarzer Mann mit blutrotem Schloss vor dem Mund – kein Leid fügt er ihnen zu, doch der Schreck lähmt dem Schurken auf ewig die Zunge ...”

Die Spieler sollten bereits hellhörig werden, wenn sie die Geschichte vom Wilden Mann zum ersten Mal hören. Ob sich hinter dem Einsiedler mit der schwarzen Haut wirklich (wie sie vielleicht vermuten werden) ein Waldmensch und Gefährte Gerons verbirgt, wissen allein die Götter. Sicher ist nur, dass die Legende im Laufe der Jahrhunderte lebendig geworden ist – und dass sie die Helden tatsächlich zum gesuchten Artefakt führen kann.

Dazu muss allerdings noch viel Geduld bewiesen werden, denn die Banchaber sind gemütliche und schweigsame Leute. Sie lassen sich ungern durch ungestüme Fragen bedrängen, sondern erzählen vielmehr in aller Ruhe ihre Version der Geschichte. Erst wenn der Geduldsfaden Ihrer Gruppe schon bis zum Zerreißen gespannt ist (und man der möglichen Parallele zum Urvolk im Tiefen Eternenforst nachgegangen ist), gönnen Sie ihnen den Hinweis einer alten Bergarbeiterin (den sie selbstredend erst am Ende ihrer Fassung präsentiert): “Nur wenige wissen, dass man den Wilden Mann auch heute noch um Rat fragen kann. Östlich von Weißbruch liegt ein wundersames Tal, in das er sich zurückgezogen hat. Den Ratsuchenden erscheint er dort in Tiergestalt, denn den Anblick seines menschlichen Antlitzes kann niemand ertragen ...”

In luftige Höhen

Wollen die Helden den Gerüchten zum Wilden Mann bis nach Weißbruch folgen, stehen sie bei Hirmis vor einem mühsamen, eintägigen Aufstieg durch den Tiefen Eternenforst. Die Wagen sind für den steilen Weg nicht geeignet und müssen daher, zusammen mit den meisten Chababkindern, zurückbleiben – entscheiden Sie selbst, wer die Helden begleitet.

Der hochgelegene Weiler Weißbruch beherbergt kaum 200 Seelen, die allesamt im oder um den großen Steinbruch von weißem Eternenmarmor beschäftigt sind. Fragen nach dem besagten Tal lässt man zunächst unbeantwortet, offenbar misstraut man den Fremden (vor allem aber den Fahrenden). Während etwaige Überredungskünste der Helden sich als fruchtlos erweisen, vermag ein

Gauklerauftritt die Herzen der vereinsamten Gebirgsbewohner regelrecht magisch zu öffnen.

Unglücklicherweise sind aber nicht alle Chababkinder hier, und ihre Ausrüstung ist ebenfalls im Tal geblieben – eine hervorragende Gelegenheit für die Helden, selbst einmal in die Haut ihrer Reisegefährten zu schlüpfen. Schließlich durften sie mittlerweile schon oft genug als Zuschauer beiwohnen ...

Auch wenn die Aufführung nicht allen Regeln der Kunst entspricht, weist man den Helden danach bereitwillig den Weg zu dem Tal des Wilden Mannes: Der schmale Pfad führt etwa fünf Meilen gen Osten und mündet schließlich in ein idyllisches Tal knapp unterhalb der Baumgrenze, das in seiner Unberührtheit durchaus an den Ort aus der Legende erinnert. Darüber, was die Suchenden dort erwartet, schweigen sich die Bewohner Weißbruchs aus: "Wer reinen Herzens ist, hat nichts zu befürchten."

Das wundersame Tal

Was konkret die Helden und Gaukler im wundersamen Tal vorfinden, hängt größtenteils von ihrer Erwartung ab. Die Legende lebt von jenen, die daran glauben, und wächst beständig an deren Phantasie. Orientieren Sie sich daher bei der Beschreibung des Tales an den Äußerungen und Vorstellungen der Spieler und nähren Sie neugierige Fragen mit vagen Andeutungen: Wer sich nach einem einzelnen Verfolger umsieht, wird auch dessen Spuren finden, wer nach dem Wilden Mann in Tiergestalt Ausschau hält, findet ein besonders stattliches Exemplar einer ihm/ihr sehr vertrauten Gattung – und wer diesem schließlich eine Frage stellt, wird auch eine (aus der Reaktion des Tieres freilich schwer verständliche und recht mystische) Antwort erhalten. Lassen Sie die Gruppe den ganzen restlichen Tag das Tal durchstreifen, um sie schließlich mit der plötzlichen Dämmerung zu überraschen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist erstaunlich schnell dunkel geworden, und hinter den schier endlosen Gipfeln der Hohen Eternen versinkt gerade in gleißendem Rot das Auge des Götterfürsten.

Der euch umgebende Wald strahlt eine friedvolle Ruhe aus. Rings um euch erwacht langsam das Nachtleben des Tales, ihr hört den heiseren Schrei einer Schleiereule. Kühle Gebirgsluft lässt euch frösteln, und verwundert fragt ihr euch, was Eulen wohl so hoch oben verloren haben ...

Als ihr schließlich bei einem wärmenden Feuer beisammen sitzt, machen sich eure knurrenden Mägen bemerkbar – ihr habt den ganzen Tag nicht ans Essen gedacht. Doch als ich euch eben daran machen wollte, das Gepäck nach etwas Proviant zu durchsuchen, fällt euer Blick auf ein glühendes Augenpaar zwischen den Bäumen. Ein stattliches Tier, und es scheint euch schon geraume Zeit zu beobachten. In fließenden Bewegungen nähert es sich dem Lagerfeuer, hält nur zwei Schritt davor inne und legt einen glitzernd blutroten Gegenstand zu Boden, den es zuvor im Maul getragen hat. Dann macht es kehrt und verschwindet ebenso plötzlich wieder im Wald.

Diese Szene ist eine, die am Rand zwischen Traum und Wirklichkeit geschieht – und genau genommen haben die Helden dieses Wesen auch nur durch ihren Wunsch und ihre Bemühungen herbeigerufen. Aus diesem Grund können die Helden das Geschehen auch nur wie gebannt verfolgen und haben keinesfalls die Möglichkeit, handelnd einzugreifen. Manchen mag dadurch schon von selbst der Verdacht kommen, die Begegnung mit dem Tier sei nur ein Traum gewesen – zumal sich einige an das seltsame Wesen als Löwe, andere als Jaguar, Wolf oder gar Seelöwe (das Wappentier Banchabs) zu erinnern glauben. Anderfalls können Sie diesen Gedanken auch einem der Gaukler in den Mund legen.

Schmücken Sie die Szene ruhig nach dem Geschmack Ihrer Gruppe weiter aus, doch gönnen Sie den Helden am darauffolgenden Tag nicht allzu viel Zeit, die offenen Fragen im wundersamen Tal zu klären. Die Gaukler drängen zum baldigen Aufbruch, denn eines war mit Sicherheit kein Traum: Mit dem *Schloss des Schweigens* (siehe S. 56), das neben dem Lagerfeuer zurückblieb, haben sie ihr Ziel hier erreicht ...

ZWEITES ZWISCHENSPIEL: DAS VERLORENE ERBE

Irgendwann auf ihrer gemeinsamen Suche ist für die Helden der Zeitpunkt gekommen, die wahre Identität ihrer Reisegefährten zu lüften. Doch ist der Sippenälteste Zadalon der einzige, der um das Geheimnis von der Abkunft der Chababkinder (siehe **Die Alten Häuser** auf S. 45) Bescheid weiß, und er wird es so lang als irgend möglich für sich behalten. Am wahrscheinlichsten ist, dass die Helden in Suderstein Hinweise auf die *Geißel der Gaukler* (siehe S. 56) erhalten, diese bei einem Auftritt Talliths erkennen und daraus die nötigen Schlussfolgerungen ziehen.

Die Aufdeckung ihrer Herkunft schlägt in der Sippe ein wie Hylailers Feuer. Der sonst so schweigsame Furro verurteilt scharf seinen Großvater, denn anders als dieser will er auf das Erbe nicht verzichten, das seiner Familie nach altem Recht zustehe. Entschlossen versucht er, die Sippe von einem Sturz der unrechtmäßigen Herrscher in Chababien zu überzeugen. Zadalon ist

davon tief getroffen: "Macht verdirbt die Seele, mein Junge, und sie würde auch unsere Familie zerstören. Für die Last einer Krone die Freiheit der Fahrenden aufgeben? *Diesen* Preis bin ich nicht bereit zu zahlen. Deine Ahnen haben erkannt, dass wir unserem Volk in keiner Weise näher sein können, denn als Gaukler dienen wir ihm besser als jeder Herrscher. Die Götter haben uns auf diesen Pfad gelenkt, um unserer Heimat einen unschätzbaren Dienst zu erweisen. Sei dankbar für diese Gnade – so wie ich es bin ..."

Daraufhin zieht sich Zadalon zurück und schweigt fortan zu diesem Thema. Doch die einmal entflammte Gier nach Macht schwelt weiter in Furros Brust. Es liegt von nun an bei den Helden, den jungen Heißsporn zu zügeln und vor Dummheiten zu bewahren ...

DRITTER AKT: ABBADOMS ENTRÜCKUNG

Wurde das *Schloss des Schweigens* gefunden und die *Geißel der Gaukler* enttarnt, steht dem Aufbruch nach Abbadom nichts mehr im Wege – denn zweifelsohne muss dort das Bündnis neu geschlossen werden. Bereiten Sie die Spieler durch düstere Erzählungen auf diesen ‘verwunschen Ort’ vor, unterstrichen von den Eigenarten und der Kaltblütigkeit (!) der in seiner Nähe lebenden Menschen. Die Herrin von Abbadom sucht die drohende Gefahr auf ihre Weise abzuwenden: Je näher die Helden und Gaukler dem Einsamen See kommen, werden sie zunehmend von Alpträumen geplagt. Zur Beschreibung des See und dem Wenigen, das durch den Nebel von Abbadom zu sehen ist, orientieren Sie sich bitte an dem Stimmungsbild aus dem einleitenden Zitat dieses Abenteurers.

DER SCHATZ IM SEE

Das *Stundenglas von Eskenderun* (siehe S. 56) müssen die Helden vom Grund des Einsamen Sees bergen. Es liegt dort in einer Unterwasserhöhle nahe dem nördlichen Ufer, die unglücklicherweise Heimat eines Wasserdrachen ist (siehe untenstehenden Kasten). Um die Helden auf die rechte Spur zu locken, sind daher die beiden entsprechenden Legenden der Domäne Breлак (Nr. 3 und 5, siehe S. 47) von besonderer Bedeutung. Sobald die Helden in die Nähe der Drachenhöhle kommen, wird dessen Bewohner sie mit scharfen Wasserstrahlen zu vertreiben suchen. Leider ist nicht vorhersehbar, mit welchen Ideen die Spieler Sie konfrontieren, um das Ungeheuer ausfindig zu machen und schließlich zu überlisten. Es darf ihnen keineswegs zu leicht fallen, doch sollten individuelle und einfallsreiche Lösungsvorschläge schließlich von Erfolg gekrönt sein. Ein Kampf mit dem übermächtigen Geschöpf, noch dazu unter Wasser, ist jedoch völlig aussichtslos, weshalb hier auch auf die Angabe von Werten verzichtet wurde.

Wurde der Wasserdrache aus seinem Heim gelockt, steht den Schatzsuchern immer noch ein schwieriger Tauchgang bevor (siehe dazu **Die Basisregeln** auf S. 113; wählen sie die Tauchstrecke anhand von Können und Mittel der Helden). Die Höhle selbst ist stark zerklüftet und stockdunkel, in ihren Nischen und Spalten ruht neben den Überresten diverser Wasserbewohner der gesamte Schatz des Alten Hauses Eskenderun. Nun soll-

ten die Helden nicht nur zumindest eine vage Vorstellung von dem gesuchten Artefakt haben, sondern vor allem Bescheidenheit beweisen. Es dürfte ihnen klar sein, dass sie sich auf einen den Göttern gefälligen Queste befinden und deren Gunst zu verlieren haben (gegebenenfalls ruft Zadalon ihnen dies in Erinnerung). Gönnen Sie jedem Taucher also *einen* wertvollen Fund und bestrafen Sie unangemessene Raffgier mit der Rückkehr des Wasserdrachen – dann werden die Helden aber nur mit dem nackten Leben (und hoffentlich dem Stundenglas) davonkommen.

DIE WAHL DER FÜNF GEFÄHRTEN

Sind die fünf *Schlüssel zu Abbadom* endlich vereint, müssen entsprechend der Legende auch fünf Träger gefunden werden. Diese Wahl dürfte das Verhältnis der Helden zu den Chababkindern auf eine harte Probe stellen – vor allem Tallith und Furro sind ebenfalls Feuer und Flamme dafür und werden auf ihre Ansprüche als Nachfahren der da Chabab pochen. Entfachen Sie einen zunehmend heftiger werdenden Streit, um ihn kurz vor seinem Höhepunkt (oder aber einer sich anbahnenden Einigung) schlagartig zu unterbrechen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal steht Dschadir in eurer Mitte, und alles verstummt augenblicklich. Der gebrechliche Haimamud ist aus seiner ewigen Trance erwacht, und seine wenigen Worte klingen wie ein Schicksalsspruch, unfassbar und erschreckend wahr: “Ich gehe für Geron – seid ihr meine Gefährten!”

Wortlos nimmt er daraufhin ein Artefakt nach dem anderen und wählt dessen Träger mit einem kurzen Blick aus unendlich traurigen Augen, in denen erlösende Hoffnung schimmert.

Näheres zu Dschadir finden Sie auf S. 54. Jeder Spieler sollte das Finale aktiv erleben können und daher ein Artefakt erhalten. Die Zuordnung trifft Dschadir intuitiv anhand der entsprechenden Tugenden (siehe **Die Schlüssel zu Abbadom** auf S. 56) – bei weniger als fünf Helden erhält Tallith die *Geißel* und Furro das *Schloss*.

DER WASSERDRACHE

Einst soll der Heilige in dem nach ihm benannten Geron-See südlich von Arivor den Wasserdrachen *Ranafan* erschlagen haben, und auch die Geschichte von Grangor kennt mehrere Angriffe dieser heute unbekanntem Gattung. Möglicherweise handelt es sich bei dem Exemplar im Einsamen See um eines der letzten seiner Art. Vielleicht entsprang der Drache aber auch der Globule von Abbadom oder ist eine lebendig gewordene Sagengestalt.

Der blaugrün geschuppte Leib mit langem Hals und Schwanz erinnert an einen feisten Westwinddrachen und misst vom Kopf bis zur großen, pfeilförmigen Schwanzflosse gute acht Schritt. Die vier kurzen Beine enden in krallenbewehrten Pranken mit Schwimmhäuten, an Stelle eines Flügelpaars prangen zwei perlmuttfarbene Kämme am Rücken. Der längliche Kopf trägt zwei hellblau schimmernde, tellergroße Augen, das zahnstarrende Maul ist umrahmt von einem ‘Bart’ aus einer Unzahl algenförmiger Tentakel. Obgleich zu einfacher Zauberei befähigt, entsprechen Geist und Gemüt des Wasserdrachens eher dem seines in Bäumen lebenden Veters. Wichtig sind ihm nur das Anhäufen und Verteidigen von Schätzen sowie die Nahrungsaufnahme (in dieser Reihenfolge).

DIE FÜNF PRÜFUNGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jeder mit einem der Artefakte gewappnet, folgt ihr Dschadir an den Rand des Sees. Einige bange Augenblicke geschieht nichts, doch dann erwachen uralte Mächte: Kalter Wind bläst euch in den Nacken, das Wasser des Sees beginnt zu brodeln. Darüber verdichtet sich der Nebel zu einer milchigen Substanz und formt einen durchscheinenden Bogen, der sich bis zur vagen Silhouette des Klosters spannt. Während ihr noch eure Zweifel an der Sicherheit der schmalen Brücke habt, geht Dschadir ohne Zögern voraus und droht bald in einer der wehenden Nebelschwaden euren Blicken zu entschwinden. Euch bleibt nichts anderes übrig, als ihm zügigen Schrittes zu folgen ...

Kaum haben eure Füße den wolkengleichen Weg betreten, taucht ihr ein in eine Welt voller Wunder und Geheimnisse. Als würden euch eben erst die Augen geöffnet, erkennt ihr in den Nebelfetzen von vorhin nun Märchenfiguren eurer Kindheit: Du selbst wirst zur wackeren Heldin, die dem Schabernack der Feen und Kobolde entkommt, den einsamen Prinzen rettet und den bösen Drachen besiegt ...

Unglücklicherweise bleibt es nicht bei Kindermärchen, und auch diese können sich als gar nicht so harmlos herausstellen, wenn sie plötzlich real werden. Die Helden befinden nun in einer Globule oder Nebenwelt, die den Gesetzen der Herrin von Abbadom (siehe S. 56) gehorcht. Die fünf Artefakte sind eine ernsthafte Bedrohung für die Äbtissin, da sie (wie schon zur Zeit Gerons geschehen) die Pforten zur diesseitigen Sphäre auf lange Zeit verschließen und Abbadom somit isolieren können. Die einzig wirksamen Waffen gegen ihren Versuch, die magischen Schlüssel an sich zu reißen, sind eben jene Tugenden, durch welche einst auch Gerons Gefährten obsiegten: Gerechtigkeit, Standhaftigkeit, Besonnenheit, Duldsamkeit und Verschwiegenheit.

Die Äbtissin lässt jeden der fünf Schlüsselträger nun eine Anzahl von Sagen durchleben (schöpfen Sie dazu aus eigener Phantasie, den Mythen dieses Abenteurers und den Heldensagen im **Lexikon des Schwarzen Auges** auf S. 120 – oder greifen Sie schlicht auf die Gebrüder Grimm, Hans Christian Andersen oder Hauff zurück). Die darin erlebten Gefahren sind durchaus real und mitunter lebensbedrohend, doch verfügen die 'Helden' auch über die legendären Fähigkeiten und Waffen der jeweils verkörperten Sagenfigur (je nach Geschmack können Sie daher auch ganz auf Würfel und Werte verzichten). Ausrüstung und Aussehen (!) der Helden ändern sich je nach Geschichte, einzig ihr Artefakt tragen sie

ständig bei sich. Nach ein oder zwei plötzlichen Szenenwechsellern begegnet jeder der Helden schließlich seiner persönlichen Prüfung (möglicherweise auch innerhalb einer anderen Sage), in der die Äbtissin ihn zum Verrat 'seiner' Tugend verleiten will:

- **Gerechtigkeit:** Der Träger des *Siegels* ist ein alternder König, dessen bester Freund (möglicherweise in Gestalt eines seiner Mitstreiter) des Verrats überführt wird. Während ein Dutzend Berater und Ankläger auf ihn einreden, muss er ein gerechtes Urteil fällen (das vor allem in seiner Härte Überwindung kosten sollte).
- **Standhaftigkeit:** Die Trägerin der *Wulfenwehr* findet sich als Thalionmel auf der Chababbrücke den anstürmenden Novadhorden gegenüber. Ihr Tod ist unvermeidlich, will sie der Tugend treu bleiben, doch die Fluten des Chabab heilen danach auf wundersame Weise ihre Wunden.
- **Besonnenheit:** Der Träger des *Stundenglases* wird in eine verzweifelte Situation seiner Vergangenheit versetzt, die möglichst dem bisherigen Abenteuerleben oder der Kindheit des Helden entstammen sollte (ein gutes Beispiel wäre sein brennendes Heim, wo er in der um sich greifenden Panik bedachtes und überlegtes Handeln beweisen muss).
- **Duldsamkeit:** Die Trägerin der *Geißel* sitzt zu Unrecht im Verlies und wird täglich gefoltert, kann ihre Peiniger jedoch nicht zufrieden stellen. Doch was sollte sie ihnen auch erzählen? Ihre Worte sind wahr, und eines Tages wird sich das herausstellen, und dann kann sie endlich der Gerechtigkeit zum Sieg verhelfen. Eines Abends jedoch bietet ihre umtriebige Zellengenossin ihr ein heimlich eingeschmuggeltes, tödliches Giftkraut an ... (Nur wer dieser Versuchung widersteht und den Schmerzen der Folter erneut ins Auge blickt, handelt im Sinne der Tugend.)
- **Verschwiegenheit:** Der Träger des *Schlosses* ist Rudersklave auf einer der Schwarzen Galeeren Al'Anfas. Seinem selbstsüchtigen Kettenbruder gelingt es, einem der Aufseher etwas Essen zu stehlen. Als er entdeckt wird, beschuldigt er den Helden. Schweigt dieser dazu, wird er 50 Peitschenhiebe erhalten, die ihn an den Rand der Besinnungslosigkeit treiben.

Die Helden werden von der Äbtissin getrennt, sind also jeweils auf sich allein gestellt. Da eine konsequente Trennung der Spieler aber auf Dauer schwierig zu meistern ist, dürfen jene, die ihre Prüfung bereits hinter sich haben, in die Rolle einer Gestalt in der Geschichte des 'nächsten' Helden schlüpfen – und ihm darin eventuell sogar dezente Hinweise geben, sollte dies absolut notwendig werden. Sobald die Prüfungen bestanden sind, beginnt die Märchenwelt für die Helden zu verblassen ...



DSCHADIRS LETZTER KAMPF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stolz und unbezwingbar ragen nun die Mauern Abbadoms vor euch auf. Aus dem sicherlich acht Schritt hohen Portal schlängeln sich die drei Häupter eines gewaltigen Drachen, davor steht ein unerschrockener Kämpfer, das gleißende Schwert in der Linken zum Schlag erhoben – *Geron der Einhändige!* In diesem Moment blickt er sich um, und aus seinem Mund klingt eine wohlbekannt Stimme zu euch herüber: "Es ist Zeit, das Siegel zu erneuern. Schließt das Portal!" Dann setzt er zu einer Serie entschlossener Hiebe an, vor denen der Drache langsam zurückweicht.

Dschadir hat nun tatsächlich Geron's Platz eingenommen und treibt die Äbtissin in Gestalt des Wurms von Chababien zurück in die Mauern des Klosters. Doch beginnt das Bild des Heiligen bereits zu verblassen, und immer öfter kann man dahinter den gebrechlichen Dschadir erkennen. Es ist daher Eile geboten: Nur die gemeinsame Kraft der Schlüsselträger kann die gewaltigen eisernen Torflügel bewegen. Zögern die Helden, Dschadir auf diese Weise einzuschließen, wiederholt er nur eindringlich seine Worte. Wenn das Portal nur mehr wenige Spann breit offen steht, schnellt einer der Drachenköpfe hervor und greift die Helden an.

INI 13+W6 **GS** 12 **AT** 16* **PA** 12
TP 2W+5 (Zähne) **DK** H/N/S **RS** 5 **LeP** 40
AuP unendlich **KO** 16 **MR** nicht zu verzaubern

*) Bei einem AT-Wurf von 1–5 greift er (bis zu zwei Helden gleichzeitig, wenn sie nahe genug beeinander stehen) mit seinem Feuerodem an (4W6 TP).

Hat der Kopf mehr als die Hälfte seiner LeP verloren, zieht er sich zurück. Bei jedem Treffer ist kurz das schmerzverzerrte Antlitz der Äbtissin zu sehen.

Ist das Tor schließlich geschlossen, leuchten die Edelsteine der fünf *Schlüssel* hell auf, und die schmale Fuge zwischen den beiden Torflügeln verschmilzt in regenbogenfarbenem Glühen. Gleichzeitig beginnt sich jedoch auch die Brücke und damit die Sphärenpforte aufzulösen. Die Stiefel sinken immer tiefer in den Nebel und finden bald kaum mehr Halt, bis die Helden kurz vor dem rettenden Ufer ins Wasser stürzen. Lassen Sie einige bange

АПНАПГ

DRAMATIS PERSONAE

Die Gauklersippe

Die *Chababkinder* werden die Helden einen Großteil des Abenteuers begleiten – machen Sie sich daher gut mit den hier vorgestellten Sippenmitgliedern vertraut und scheuen Sie nicht davor zurück, eigene Figuren und Ideen einzubauen. Auf die Angabe von Kampfwerten wurde hier verzichtet, denn bewaffnete Auseinandersetzungen sind der Sippe zutiefst verhasst. Sollte sich Rondras Weg jedoch nicht vermeiden lassen, versuchen sie dem Gefecht durch den Einsatz von Wurfmessern zu entgehen.

Augenblicke über der Frage vergehen, ob ihnen die Flucht aus der Nebenwelt gelungen ist – schließlich helfen aber die Chababkinder den Helden aus dem eiskalten Wasser. Nun bleibt den fünf Gefährten nur noch der Blick zurück, auf das langsam im Nebel verblassende Abbadom ...

AUSKLANG

Die Chababkinder sind natürlich begierig auf einen Bericht über das Geschehene und den Verbleib Dschadirs. Auf diese Weise können die Spieler ihre persönlichen Erlebnisse in Abbadom auch ihren Gefährten mitteilen – nutzen Sie diese 'Erzählungen am Lagerfeuer' für einen ruhigen Ausklang des Spielabends. Auch bleiben noch viele offene Enden, die sich leicht als Ausgangspunkt neuer Abenteuer verwenden lassen: An der politischen Situation Chababiens mag sich vielleicht kurzfristig nichts ändern, doch wird die Entrückung Abbadoms zweifellos ihre Schatten auf das Haus Oikaldiki werfen – und könnte die Bannung des Echsischen nicht auch den Kaiserdrachen Shafir oder gar die kaiserliche Familie treffen, die immerhin einen Drachen im Wappen führt? Furro schließlich hat seine Träume von Macht und Herrschaft noch nicht ganz aufgegeben, und vielleicht sagt er sich eines Tages von der Sippe los, um sein Erbe zurückzufordern. Ebenso wäre eine Expedition zum Stamm der Chirakahs denkbar, um mit deren Schamanen die Rolle der Waldmenschen in der Geronssage zu erforschen.

Doch hat der erneuerte Bann ohne das Blut der fünf Alten Häuser tatsächlich die gleiche Kraft wie zu Geron's Zeiten – oder wird es den Drachenkultisten schon bald wieder gelingen, einen Menschen mit den Verheißungen uralten Wissens zu ködern? Denn geschlossene Pforte können auch wieder aufgestoßen werden, wenn man bereit ist, den *Preis der Macht* zu zahlen ...

DER MÜHE LOHN

Je nachdem, wie erschöpfend sich die Helden in Nebenhandlungen verstricken mussten, stehen jedem von ihnen zwischen **300** und **500 Abenteuerpunkte** zu. Spezielle Erfahrungen haben sie sich in *Menschenkenntnis*, *Wildnisleben*, *Geographie*, *Geschichtswissen*, *Rechtskunde*, *Sagen/Legenden* sowie eventuell *Schwimmen* und *Fahrzeug Lenken* verdient – außerdem natürlich in allen Talenten, die bei etwaiger Mitwirkung an Gauklerauftritten zum Einsatz kamen.

Die Gaukler dürfen auf keinen Fall zu einer einheitlichen Masse verschmelzen, sondern sollen vielmehr in einem farbenfrohen Feuerwerk von individuellen Persönlichkeiten, Gefühlen und Bedürfnissen erstrahlen. Schildern Sie das muntere, unbeschwerte Leben unter Fahrenden ebenso wie stille Missgunst und heftige Konflikte, die mit heißblütiger Leidenschaft gelebt werden. Es vergeht kaum ein Tag ohne kleine Streitereien, und den Helden wird anfangs großes Misstrauen entgegengebracht. Weitere Quellen zum Fahrenden Volk finden Sie im Abenteuer **Gaukelspiel** sowie dem Artikel **Daheim auf allen Straßen** im **AB 95**. Die Gauklersippe bietet übrigens auch eine hervorragende Gelegenheit, neue Helden in die Gruppe einzuführen ...

Ein Heim auf Rädern

Die fünf Wagen der Gaukler sind sozusagen zentraler Schauplatz des Abenteuers und verdienen daher nähere Betrachtung. In Klammern sind das Aussehen und die Zugtiere der Wagen beschrieben, danach folgen ihre 'Bewohner' und besonderes Inventar. Gebrauchsgegenstände (Kleidung, Decken, Geschirr ...) und Gaukelzubehör (Bälle, Wurfmesser, Keulen) finden sich in jedem der Wagen.

1. Großer Kastenwagen (gemalte und geschnitzte Landschaftsbilder aus ganz Chababien / gezogen von zwei stämmigen Pferden): Der geräumige Wagen beherbergt neben einer Bettstatt für *Dschadir* und dem Reiseschrein der Sippe (*Aves* und *Tsa* geweiht) vor allem die Gerätschaften von *Zadalon* und *Thalionmel*: medizinische Instrumente, ein großer Badezuber, diverse Wagenräder, etwas Bau- und Brennholz sowie Schreinerwerkzeug. Auch die gefundenen Artefakte werden hier aufbewahrt.

2. Mittegroßer Kastenwagen (allerlei okkulte Symbole und erfundene Runen auf dunklem Holz / gezogen von zwei großen Ochsen): Während sich im vorderen Teil die Habe von *Phrenya* und *Fedesco* stapelt (diverse Musikinstrumente von Laute bis Drehleier, Seil und Balancierstangen, Fedescos kleine Holzbank, Schautafeln für den Bänkelsang usw.), ist der hintere Bereich mit schwarzem Tuch ausgeschlagen und mit Tischchen, Kerzen und Räucherwerk als Wahrsagestube für *Furro* eingerichtet.

3. Kleiner Planwagen (monatlich wechselnde, farbenfrohe Plane mit *Alricios* Phantasiebildern / gezogen von zwei störrischen Maultieren): Im Heim von *Dexter* und *Alricio* herrscht 'kreatives künstlerisches Chaos' – unzählige Malereitensilien sind überall verstreut, an den Wänden stapeln sich Leinwände und Holzrahmen, dazwischen hängen *Dexters* (teils unfertige) Kostüme von den Deckenstreben.

4. Großer Planwagen (graues Öltuch mit erstaunlich wenigen Verzierungen / gezogen von vier genügsamen Eseln): Diesen sperrigen Karren hat *Phedro* erst nach seiner Heirat mit *Dulacia* überdacht. Zwischen Dutzenden Kisten voll Handelsgut verbergen sich *Dulacias* Fidel und Flöten sowie die Wiege ihrer Tochter *Dólores*.

5. Großer Planwagen (aus verschiedenfarbigen Stoffstücken zusammengesetztes Muster / gezogen von vier aufgeweckten Maultieren): Diesen Wagen teilen sich *Tallith* und *Fusca*. Das Innere ist dank *Talliths* Kindern *Rahyella* und *Gereon* sowie ihrem pelzigen Gefährten *Cusimo* in ständiger Unordnung. Es finden sich mehrere Peitschen (darunter die *Geißel der Gaukler*; siehe S. 56), Säcke mit Tierfutter, ein fest verschnürter Flechtkorb mit zwei Nesselvipern, die Handpuppen von *Talliths* Gatten, jede Menge Kochgeschirr und Gewürze, einige Kostüme und verstreutes Spielzeug. An den Außenwänden hängen die kleinen Käfige für vier Purzelaffen und ein halbes Dutzend Streifenmäuse.

'Abbal' Zadalon

Trotz seines hohen Alters nutzt der Sippenälteste Tag für Tag die kühle Morgenluft für einen erfrischenden Lauf und körperliche Übungen. *Peraine* dankte es dem Barbier und Wundarzt offenbar, denn 71 Winter haben ihm tiefe Furchen ins Gesicht gegraben, seinen zähen Körper jedoch nicht zu beugen vermocht. 'Abbal' wird *Zadalon* von seiner Sippe genannt, eine Mischung der tulamidischen Wörter *abu* und *baal*, also 'Vater und Herr' – und *Zadalon* wird diesem Titel in seiner ganzen Erscheinung mehr als gerecht: Seine fast zwei Schritt hohe Gestalt mit den breiten Schultern strahlt Sicherheit und Zuverlässigkeit aus, die großen, geschmeidigen Hände verheißen Geborgenheit und Milde. Nur Wenige aber können dem harten Blick seiner stahlgrauen Augen lange standhalten, der sich forschend bis auf den Grund der Seele bohrt ... "Wenn *Abbal* dann schweigt und nur milde lächelt, weiß er alles von dir!"

In seiner Sippe hält *Zadalon* die Zügel fest in der Hand. Zwar spricht er nicht viel, doch die *Chababkinder* wissen seine Wünsche auch ohne Worte zu deuten. Er allein weiß um ihre Abstammung von der alten *chababischen* Adelsfamilie *da Chabab* (siehe **Die Alten Häuser** auf S. 45), doch wird dieses Geheimnis seit Generationen nur auf dem Sterbebett weitergegeben, um die Familie vor der Gier nach Macht und altem Erbe zu bewahren.

Dschadir 'Haimamud'

Viele halten den gebeugten, gut einen Kopf kleineren und seh-schwachen Mann für den jüngeren Bruder *Zadalons*, dem er wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Manche schätzen ihn gar älter ein. Doch kein Fremder würde vermuten, dass er sein Sohn und ganze zwei Dutzend Götterläufe jünger ist – doch auch knapp 50

Lenze können einen Mann zum Greis machen. In völliger Teilnahmslosigkeit lässt *Dschadir* schweigend alles über sich ergehen und muss von Vater *Zadalon* und Schwester *Thalionmel* sogar gefüttert und gereinigt werden. Doch diese sind davon überzeugt, dass *Boron* seinen Geist nicht umnebelt, sondern in göttlicher Gnade in eine andere Welt entrückt hat. Denn wann immer die Sippe in ein Dorf kommt und sich neugierige Menschen um den Alten sammeln, wird sein Blick mit einem Mal klar. Dann beginnt er mit bebender Stimme zu erzählen: Von fernen Reichen, finsternen Intrigen, tapferen Helden und schrecklichen Kriegen. Und während seine Worte in den Köpfen der faszinierten Zuhörer Gestalt annehmen, zeichnen die gichtgekrümmten Finger Bilder in die Luft, die bisweilen auch Form und Farbe annehmen und wie magische Trugbilder ihre eigene Geschichte erzählen – *Dschadirs* schwache magische Begabung wurde leider nicht rechtzeitig erkannt.

Der harmlose 'Haimamud' (tulamidisch für Geschichtenerzähler) wird völlig unerwartet zum finalen Held des Abenteuers, und dies ist auch der Grund für sein seltsames Gebaren: Vor vielen Jahren schon träumte *Dschadir* von seinem eigenen Tod, doch diese zweifelhafte Gnade *Borons* überforderte seinen Verstand, der sich in eine Welt aus Märchen und Sagen zurückzog – erst kurz vor der Erfüllung seiner letzten Pflicht lichten sich die Nebel um seinen Geist. Der Aberglaube der *Gaukler* jedoch macht nicht einmal vor der eigenen Familie halt, und so erzählt man sich hinter vorgehaltener Hand, *Dschadirs* Mutter *Geronita* sei eine Hexe von makelloser Schönheit gewesen, die das Altern ihres Gatten *Zadalon* nicht ertragen konnte und darum ihren Sohn begehrte. Als dieser sie abwies, habe sie ihm seine Jugend geraubt, um damit ihren Mann zu verjüngen.

Furro, der Seher

Der mittelgroße, dunkelhaarige Mann mit strenger Tonsur (wie sie sonst nur bei wenigen Geweihten üblich ist) und stets ernster Miene will nicht recht ins Bild der bunten Gauklerfamilie passen. Ebenso verwunderlich ist seine enge Freundschaft zum lebensfrohen Fedesco. Furro ist fast ebenso schweigsam wie sein Onkel Dschadir, doch unter der stillen Oberfläche ruht ein berechnender und ehrgeiziger Geist. Die Gabe der Weissagung geht angeblich auf seine Großmutter Geronita zurück, über die man in der Sippe nicht gerne spricht. Furro ist ein glühender Anhänger Borons, den er in seiner Kindheit oft im Traum zu erkennen glaubte. Seine tiefe Religiosität hält er vor seiner Sippe aber ebenso geheim wie die Tatsache, dass er von seinen regelmäßigen Auftritten als Wahrsager selbst nicht überzeugt ist. Er glaubt fest daran, dass sich die Wege der Götter einzig durch (leider wenig publikumswirksame) Traumdeutung erahnen lassen – ohne sich darüber bewusst zu sein, wie viel Wahrheit in seinen Erkenntnissen aus Inrahkarten oder der Auslegung von Handlinien, Tierkadavern oder Teesatzresten steckt, die er insgeheim als 'Scharlatanerie' abtut.

Dexter ('Cella') und Alricio ('Bardo')

Das nach Erdanos Tod einzige Ehepaar der Familie hält die ganze Sippe beständig in Atem. Mal gibt es einen Streit zu schlichten, wenn Dexter, den Tränen nahe, aus dem gemeinsamen Wagen stürzt und darüber lamentiert, dass ihn niemand versteht – ein andermal sind die beiden in ihrer Unzertrennlichkeit kaum zu ertragen: Da gilt es Dexter zu lauschen, wie er denn seine neue Rolle anlegen will, oder Alricios verworrenen Ideen für ein neues Bühnenbild zu folgen. Kein Wunder also, dass die beiden schon bald mit dem neckischen Spitznamen 'Bardo und Cella' bedacht wurden.

Dexter ist der 27-jährige Enkel Zadalons und Halbbruder Furros. Von seinem Großvater hat er die große, schlanke Gestalt und die grauen Augen geerbt, während die hierzulande seltenen weiß-blonden Haare wohl von seiner im Kindbett verstorbenen Mutter stammen müssen. Seinen vier Jahre älteren Gatten hat er bei einem Besuch in Thegûn kennen gelernt, wo Alricio beim Baron wegen allzu freizügiger Gemälde in Ungnade gefallen ist. Beide sehen sich als 'wahre' Künstler, deren Talente von der Welt verkannt werden. Dennoch gehören sie nunmehr mit Leib und Seele zur fahrenden Zunft und würden ihre Sippe um keinen Preis verlassen.

Tallith

Schon früh zeigte Tallith ein besonderes Gespür für Tiere, angeblich konnte sie regelrecht mit ihnen sprechen. Derart gesegnet, eignete sie sich selbst die Fertigkeiten einer Dompteuse an und bereicherte so die Attraktionen der Gaukler. Der Tod ihres Mannes Erdano hat die entfernte Großnichte Zadalons jedoch schwer gezeichnet, sie verbringt nun viel Zeit mit ihrem zahmen Baumbären Cusimo und zieht sie sich von den Menschen mehr und mehr zurück. Die Erziehung ihrer beiden Kinder Rahyella und Gereon überlässt Tallith fast vollständig ihrem Vetter Dexter – die beiden sind im selben Alter und waren bis vor dem Schicksalsschlag unzertrennlich wie Zwillinge.

Fedesco, der 'Kobold'

Kaum mehr als acht Spann klein, zaundürr mit leichtem Bauchansatz, rundem Gesicht und zwei neckisch funkelnden grünen

Äuglein; wallendes, schulterlanges Haar, in mehreren Rottönen gefärbt und mit bunten Bändern voll schillernder Glasperlen durchflochten; schlaksige Bewegungen und lange, dünne Finger – das Bild eines etwas zu groß geratenen Kobolds könnte nicht vollkommener sein. Dieser erste Eindruck bestätigt sich auch, wenn man Fedesco näher kennen lernt: Sein im Grunde gutmütiges, doch leicht zänkisch-ironisches Wesen zeigt er seinen zahlreichen Freunden gegenüber genauso wie vor Publikum, wenn er auf die kleine Holzbank steigt, zur Drehleiter greift und seine bezaubernde, weittragende Stimme erschallen lässt. Hinter vorgehaltener Hand erzählen sich die Gaukler sogar, Fedesco sei vertraut mit den chababischen Waldmännchen. Und immerhin ist er erst als zweijähriges Findelkind zu der Truppe gestoßen ...

Die übrigen Gaukler

Dschadirs Schwester *Thalionmel* (38) hat sich im Umgang mit Vater und Bruder eine recht derbe Art angewöhnt und sieht auf die Männerwelt allgemein herab. Sie ist eine erfahrene Fuhrfrau, sitzt stets auf dem Kutschbock des vordersten Wagen und kümmert sich auch um die Reparaturen. Talliths Schwägerin *Fusca* (25) ist Tänzerin und Schauspielerin. Sie sorgt als talentierte Köchin meist für die Verköstigung der Sippe und betet im Stillen den schönen Dexter an – auch wenn sie weiß, dass ihre Liebe unerfüllt bleiben muss. Dass Dexter und Alricio sich seit Erdanos Tod vermehrt um *Rahyella* (6) und *Gereon* (3) kümmern, als wären es ihre eigenen Kinder, bricht Fusca fast das Herz.

Die Akrobatin und Musikantin *Phrenya* (37) hat ihr Handwerk bereits von ihrer Mutter, einer jüngeren Schwester Zadalons, gelernt und es auch an ihre Tochter *Dulacia* (18) weitergegeben. In letzter Zeit scheint sie ihre Lebensaufgabe darin zu finden, ihrem Schwiegersohn *Phedro* (23) das Leben schwer zu machen. Der fahrende Händler hat als Außenseiter, der sein Gewerbe im Kreis der Sippe weiterhin eigenständig betreibt, einen schweren Stand – auch ohne Phrenyas immer wieder laut verkündeter Ansicht, Dulacia hätte sich wie sie selbst von einem schmucken Unbekannten schwängern lassen sollen. Vielleicht vermag ihre neugeborene Tochter *Dólorez* ja die kleine Familie zu einen, zumindest wenn Phrenya die Oberhand bei ihrer Ausbildung gewinnt.

Pulpio Cassim Moriguez

Ein breitschultriger, hochgewachsener Mittdreißiger mit schmalen Gesicht, dessen schulterlanges und etwas schütteres Haar bereits von zahlreichen weißen Strähnen durchsetzt ist. Saubere, wenn auch einfache Reisekleidung und sorgsam gestutzter Kinnbart lassen auch in der Wildnis auf regelmäßige Körperpflege schließen. Zusammengepresste Lippen, stetig zuckende Mundwinkel und hektische kleine Augen strahlen ein Gefühl der Unruhe aus, das durch die zartgliedrigen Finger, die unablässig an einem großen goldenen Ring drehen, noch verstärkt wird.

Als einstiger *Lichtsucher* (wie die Novizen der Praios-Kirche genannt werden) trägt Pulpio Cassim die ganze Verbitterung eines wahrhaft Gläubigen in sich, der an den derischen Geboten der Kirche scheiterte. Nachdem er der Gemeinschaft des Lichts vor über einem Dutzend Götterläufen den Rücken gekehrt hat, fand er jedoch im Amt des Rechtswahrers seinen eigenen Pfad der Gerechtigkeit. Dieser ist geprägt vom aufopferungsvollen Dienst an seiner geliebten chababischen Heimat und der festen Überzeugung, dass göttliches Recht weit über dem menschlichen steht.

Imacùla Cerastelli

Die heißblütige Frau ist von unauffällig durchschnittlichem Äußeren. Ihre mittelgroße, muskulöse Gestalt zeigt unter einem engen Kürass üppige weibliche Rundungen, die schwarzen Locken fallen strähmig auf die breiten Schultern und umrahmen ein eckiges Gesicht mit breiter Kinnlade. Imacùla fiel ihrem erfolgreichen Bruder, dem berühmten Drôler Kaufmann Fildörn Cerastelli, mit ihrer Maßlosigkeit und Abenteuerlust schon immer zur Last. Mit dem Erwerb eines Patents als Rechtswahrerin beim chababischen Erzherzog konnte er sie sich endlich vom Hals schaffen, und seither muss sie ihre exquisiten Bedürfnisse durch das Einstreichen hoher Prämien finanzieren. Während Moriguez seine Handlanger nur beauftragt und begleitet, kämpft Rechtswahrerin Imacùla Cerastelli mit ihrem Rapier immer an vorderster Front (ihre Kampfwerte finden Sie auf S. 44)

DIE SCHLÜSSEL ZU ABBADOM

Die fünf Edelsteine, die Gerons Gefährten den Echsen entrissen und Abbadom damit in eine Globule schleuderten, bergen bis heute die Kraft jener Tugenden, die den Recken den Sieg brachten. Nach dem Kampf wurden sie in symbolhafte Formen gefasst und sind der Sage als *Schlüssel zu Abbadom* bekannt. Tatsächlich sind es aber nur die Tugenden selbst, welche die Entrückung Abbados ein weiteres Mal herbeiführen können – auf den Steinen hingegen ruht nur mehr schwache Magie, die für einen nichtechsischen Zauberer zu fremdartig ist, um sie analysieren zu können.

Das Schloss des Schweigens – Verschwiegenheit

Ein etwa handtellergroßer Schmuckstein aus blutrotem Karneol in Form eines massiven Vorhängeschlosses. Offensichtlich aus zwei beweglichen Teilen gefertigt, findet sich dennoch kein Schlüsselloch oder irgendein anderer Hinweis auf einen Öffnungsmechanismus. Ohne den Edelstein völlig zu zerstören, lässt sich das Schloss weder mit Gewalt, Geschick noch magischer Macht öffnen (und auch Phexens Mondsilberschlüssel versagt ohne Schlüsselloch).

Die Wulfenwehr – Standhaftigkeit

Ein mit fast vier Spann Höhe ausgesprochen großer Wappenschild, dessen Ränder mit dicken, genieteten Eisenbändern verstärkt sind. Die rußgeschwärzte Vorderseite lässt noch den rötlichen Schimmer des harten Holzes der Kabasher Knappkirsche erahnen, darauf prangt in geplättetem Silber der Waldwolf, das Wappentier von Kabash. In dessen Herzgegend sitzt ein hellroter Edelstein von der Größe eines Hellers, er ähnelt einem Rubin und kann nur von Kennern als Granat identifiziert werden. Trotz zahlreicher Kämpfe, von denen tiefe Kerben in Holz und Eisen künden, hat der Schild die Jahrtausende gut überstanden, und das Silber ist immer noch von mattem Glanz. Noch Freiherr Ursino da' Malagreia von Kabash, Lehrherr des Dom Phrenos ay Oikaldiki und genannt 'der Kühne', führte die Wulfenwehr in Schlacht und Tjoste, heute ziert sie den Richtsaal des Magistrats in Kabash.

Die Äbtissin von Abbadom

Die Äbtissin ist in chababischen Märchen Sinnbild einer dunklen, verführerischen Kraft, die arglose Menschen mit alten Geheimnissen aus deren Vergangenheit in ihren Bann ziehen will. Ihr ominöser Titel ist seit den Dunklen Zeiten mehrfach historisch belegt, ihre oft erwähnte Unsterblichkeit aber gehört ins Reich der Legenden. Tatsächlich verläuft die Zeit in der Globule Abbados im Vergleich langsamer, doch alle hundert Jahre muss auch die Äbtissin eine Nachfolgerin wählen (wer in der Nähe des Einsamen Sees auf rätselhafte Weise verschwindet, wurde meist in den Drachenkult aufgenommen). Daher haben sich die Ziele der Herrin von Abbadom auch mit der Zeit deutlich gewandelt: Der alte Glauben mit seinem Wissensdurst und dem Wunsch nach der Rückkehr der Echsen ist nunmehr kalter Machtgier gewichen.

Das Stundenglas von Eskenderun – Besonnenheit

Ein schlichtes, völlig schmuckloses Stundenglas aus trübem Kristallglas, eingefasst in ein Gestell aus hellem Eichenholz. Im Inneren des gut einen Spann hohen Artefakts rieselt – unendlich langsam – ein kleines Häufchen blauer Saphirsand von einer Pyramide durch ihre vereinigten Spitzen in die andere. Das Stundenglas taucht in einigen alten Dokumenten auf, geriet mit dem Erlöschen derer von Eskenderun aber in Vergessenheit. Zusammen mit dem gesamten Familienschatz liegt es nun seit über 250 Jahren auf dem Grund des Einsamen Sees, sein Holz ist fast völlig verrottet.

Die Geißel der Gaukler – Duldsamkeit

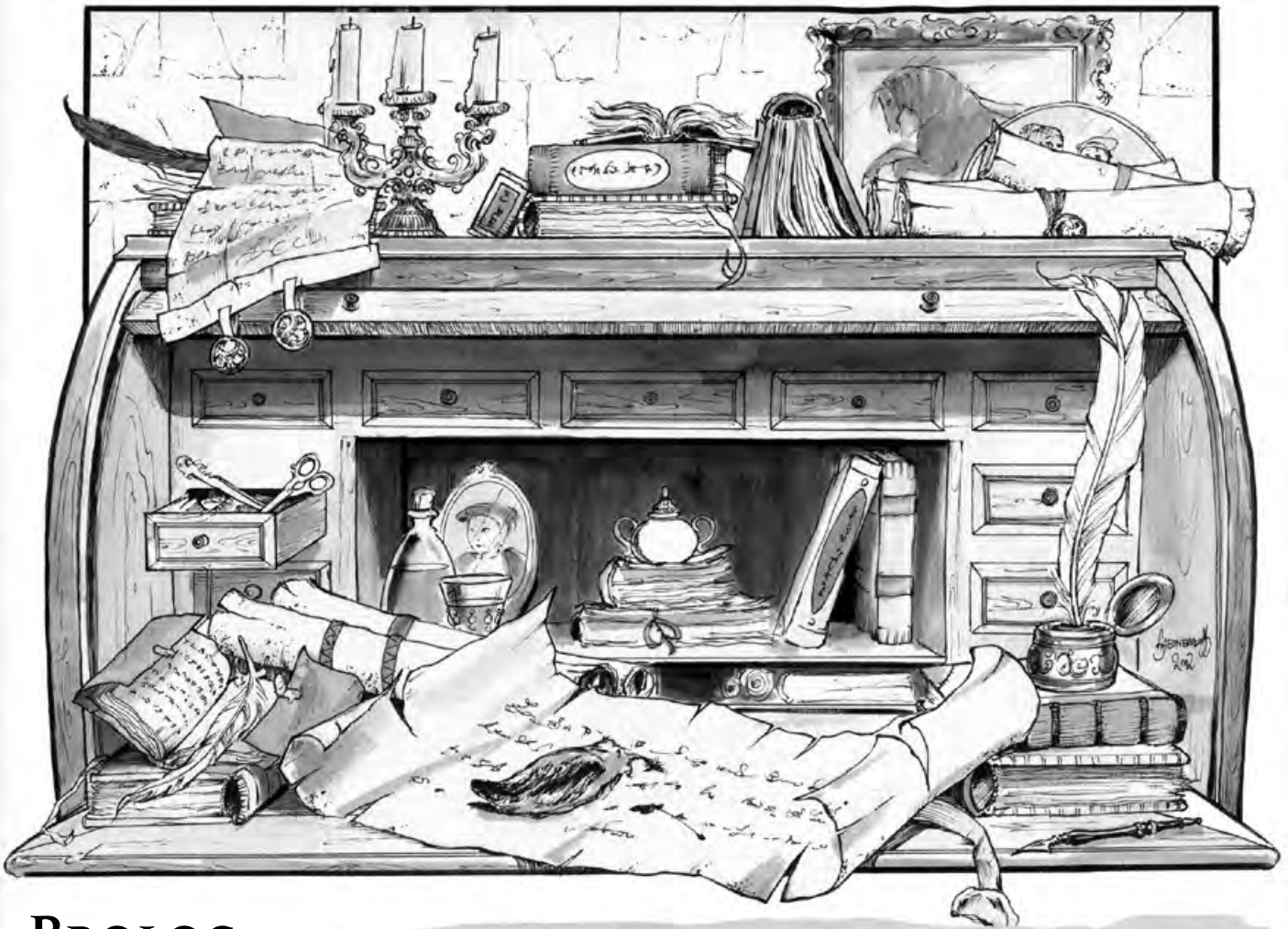
Auf den ersten Blick eine 'mehrschwänzige' und sichtlich uralte Peitsche aus dunklem Leder mit eingearbeiteten Metallstücken, offenbart das scheinbare Folterinstrument seine wahre Natur erst bei näherem Hinsehen. Ungewöhnlich ist zum einen die Länge von anderthalb Schritt, zudem die Anzahl der geflochtenen Riemen (fünf statt der üblichen neun) sowie das Glitzern der 'Dornen' – diese bestehen aus bis zu einem Finger langen Splittern von Bergkristall. Das Wissen um die Identität des Artefakts ist verlorengegangen und selbst Zadalon unbekannt. Die Helden sollen es in Talliths Händen möglichst lange für eine bewusst ungewöhnliche 'Schauwaffe' halten und erst später als übergroße Geißel erkennen.

Das Siegel von Eldoret – Gerechtigkeit

Ein dreiviertel Spann langes, zwei Finger dickes Rollsiegel aus reinem, ungetrübten Bernstein. Der Mantel des Zylinders ist mit feinen Gravuren eines komplexen Musters aus geometrischen Figuren bedeckt, die beiden Enden zeigen in etwas größerer Machart ein Schiff (Despiona) und ein Salzrad (Eldoret). Das Siegel geht angeblich auf die in den Dunklen Zeiten herrschenden Despoten von Despiona zurück und wird heute von den Gransignori von Eldoret verwendet. Trotz mancher Kratzer sieht man dem Schmuckstück sein Alter aber kaum an.

DER DÄMONENFÜRST

EIN ABENTEUER FÜR 3 BIS 5 HELDEN NIEDRIGER BIS MITTLERER ERFAHRUNG VON
ANDRÉE HACHMANN UND JENS MATHEUSZIK. Unser Dank geht an Gregor Rot und Peter Diehn sowie
an Christoph Fladda, Felix Füzi, Frank Bartels und Jens Blome für ihre Mitarbeit und ihre Ideen.



PROLOG

»I. Es klingt eine Mär aus dem Altlande her,
aus Zeiten voll Blüte und Kraft.

Der Fürst, der war tot,
und es gab kein Gebot,
wer der Erbe des Stuhls sollte sein.

Der Fürst, er starb von des Dunklen Hand,
gar einsam im Schlosse allein.

Und der Schleier, er fiel aufs ganze Land,
die Ursach' keiner fand.

II. Es klingt eine Mär aus dem Altlande her,
gar Schauriges trug sich dort zu.

Zwar tot war der Leib,
doch man sah den Verbleib,
über Jahre der Kron' noch hinweg.

Regiert wurd' das Land, mit des Dunklen Band,
erfüllt ward der fürstliche Zweck.

Und das Böse, es trat zum Siege an,
das Unheil begann.

III. Es klingt eine Mär aus dem Altlande her,
noch war nicht alles verlorn.

Es gab eine Schar,
voll des Mutes sie war,
doch beschwor sie des Finsteren Zorn.

Das Land zu bewahren vor dunkler Zeit,
konnt' helfen ihr Glaube allein.

Und die Quest' um die Kron', am dunklen Stieg,
sie bracht' den letzten Sieg.«

—Beginn des Theaterstückes 'Der Dämonenfürst'
von Pherisjo ter Marloff

Das Lied ist frei nach dem deutschen Titellied des Walt Disney-Films
'Der Zauberer und die Hexe' verfasst, nach dessen Melodie es zu singen ist.

Als vor mehreren Jahren die regierende Gräfin Iridanië kinderlos blieb und sie die Letzte ihres Geschlechts war, griff sie zu einem undenkbar Mittel: einem Bündnis mit den Niederhöllen. Unterstützt durch einen geheim ausgebildeten Magier aus angesehenem Haus, begab sich die Gräfin in das unheilige Ritual, das für sie zur Katastrophe wurde. Zusammen mit dem damals noch unbedeutenden Hofsecretarius Selinan della Camerano betrog der Magier *Arralin Aldubhor* (sprich: *Aldu-boor*; das h ist ein stimmloser Dehnungsbuchstabe) die Gräfin. Zwar ging Arralin einen Pakt mit einem Dämonen ein – nicht jedoch mit Asfalloth, dem Widerpart der Tsa, wie es die Gräfin wollte, sondern mit Amazeroth, dem Meister der Illusion und dem Bewahrer des geheimen Wissens.

Die Gräfin starb, ihre Seele fuhr aus ihrem Körper und ein Quitslinga übernahm die leere Hülle. Von nun an stand die 'Gräfin' unter dem Befehl des Magiers. Zunächst lief alles wie geplant. Selinan della Camerano und Arralin Aldubhor rissen die Macht in der Grafschaft an sich. Während der gutaussehende Selinan zum Erbkämmerer aufstieg, zog Arralin im Hintergrund die Fäden.

Doch mit jedem Tag, den der Quitslinga im Körper der Gräfin verbrachte, gefiel er sich besser in seiner Rolle und begann die erzdämonischen Ziele seines Herrn und Meisters zu verfolgen. Nur mittels mächtiger Magie vermochte Arralin die Hülle des Quitslinga zu brechen und ihn so ans Siechenbett zu fesseln. Doch die andauernde Krankheit der 'Gräfin' warf Fragen auf. In Vinsalt wunderte man sich immer lauter, der Körper der 'Gräfin' zerfiel zusehends und der Quitslinga wurde immer schwerer beherrschbar, so dass der Geheime Rat eines Tages den Tod der 'Gräfin' bekannt geben musste. Den Quitslinga sperrte Arralin in einem steinernen Sarkophag und versah die Gruft mit einem mächtigen Schutzzauber.

Das machtgerige Duo konnte die Einsetzung eines neuen Grafen noch für einige Monate verzögern, aber schließlich ernannte die Kaiserin eine ihrer ergebensten und treuesten Kronbeamtinnen, Alwene von Oberfels-Phecadien, die Cron-Vögtin des Yaquirbruchs, zur neuen Gräfin von Bomed. Damit waren die Tage der Allmacht für Arralin Aldubhor gezählt. Doch der Magier, dessen Geist längst von den Wahnvorstellungen des Amazeroth verwirrt ist, will nicht von Macht und Einfluss lassen: Es gilt für ihn, die neue Gräfin gefügig zu machen.

DAS ABENTEUER

Das Abenteuer steht im Zeichen des Amazeroth, des Meisters der Illusionen, und nichts ist, wie es scheint. Die Helden werden das ein oder andere Mal ihren Augen nicht trauen können, und nicht für alles wird es eine hesindegefällige Antwort geben. Aber so ist das Wesen des erzdämonischen Gegenspielers der Hesinde.

Nachdem die Helden der Gräfin von Bomed auf der Yaquirstraße von Unterfels nach Bomed zu Hilfe gekommen sind, eröffnet sie ihnen ein Geheimnis: Sie wird erpresst.

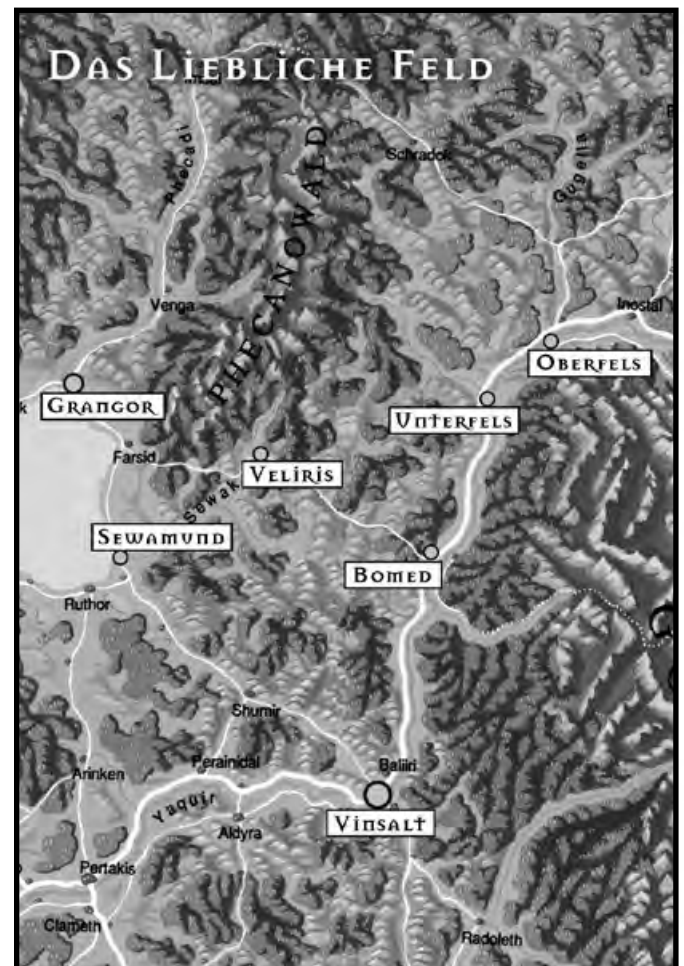
Bereits vor einiger Zeit, nach einer Sitzung des Geheimen Rates*, der jede Woche am Horstag im Neuen Palais zusammentritt, fand die Gräfin auf ihrem Schreibtisch einen Drohbrief. Sie entsprach den Forderungen nicht, stattdessen informierte sie den

hiesigen Vertreter vom Staats-Orden des Goldenen Adlers (siehe **FHI** S. 35) und kümmerte sich nicht weiter um den Brief, den sie nicht wirklich ernst nahm. Auch als kurz darauf im Schlossgarten ein Pavillon niederbrannte und im Anschluss ein neuer Drohbrief auftauchte, beschloss sie, die Forderungen zu ignorieren. Nachdem jedoch ihr geliebtes Pferd Arivio brutal getötet aufgefunden wurde und ein neuerlicher Erpresserbrief ihren Sohn Rimon Sal direkt bedrohte, gab sie den Forderungen schließlich nach und beendete die Zusammenarbeit mit dem Staatsorden.

Der jüngste Zwischenfall mit der Kutsche (siehe unten) hat die Gräfin nun endgültig aufgeschreckt und sie beauftragt die Helden mit der Untersuchung. Der Kreis der Verdächtigen ist aus ihrer Sicht nicht allzu groß und kann eigentlich nur aus den fünf Mitgliedern des Geheimen Rates bestehen, da diese als einzige Zugang zu ihrem Kabinett haben. Zu allem Überfluss haben sogar alle Mitglieder des Geheimen Rates einen Grund, sie zu erpressen (die Motivation der einzelnen Mitglieder finden Sie in den **Dramatis Personae** ab S. 74).

Für die Helden gilt es nun, herauszufinden, wer hinter den Drohungen steht. Im ersten Schritt müssen sie erkennen, dass die Erpressungen nur dazu dienen sollen, den Willen der Gräfin zu brechen und ihr Ansehen beim Volk zu mindern. In einem zweiten Schritt müssen die Helden aufdecken, dass in Wahrheit Arralin Aldubhor über Jahre hinweg die Macht in der Stadt und der Grafschaft ausgeübt hat und dass er als heimlicher Zauberer nun versucht, auch die neue Gräfin unter seine Kontrolle zu bekommen.

Im Zuge der Untersuchung kommen die Helden dann einer weitaus größeren Bedrohung auf die Spur. Der Magier steht



*) Der Geheime Rat ist das Kabinett der Würdenträger von Bomed, welches den amtierenden Grafen bzw. in diesem Fall die amtierende Gräfin Alwene in ihren Amtsgeschäften berät.

schon seit Jahren unter dem Einfluss des Erzdämonen Amaze-roth, mit dessen Hilfe er die Fassade der lebenden Gräfin durch einen Quitslinga aufrecht erhalten hat. Dieses Schicksal soll nun auch die neue Gräfin teilen. Doch auch der Magier wird vom Erzdämonen betrogen, denn dieser flüstert dem kranken Geist Aldubhors die Vorbereitungsmaßnahmen für ein Ritual ein, mit dem er angeblich den Quitslinga in den Körper der Gräfin transferieren könne, ohne dass die Erinnerungen des Opfers verloren gehen, wie es üblicherweise der Fall ist. Für den Ritus benötige Arralin als Paraphernalium einen bestimmten Wandspiegel aus Schloss Fiëliënna in Altbomed (siehe Seite 65). In Wirklichkeit dient das Ritual allein dem Zweck, die Sphärenmauer niederzu-reißen, um das Liebliche Feld ins Chaos zu stürzen und Iribaars ärgster Gegnerin Hesinde ihre größte Domäne zu entreißen. Dieses Ritual muss an einem Ort vollzogen werden, der nah an der Siebten Sphäre ist: der Dämonenstieg. Dort ist es an den Helden, das Schlimmste zu verhindern. Doch sie geraten in ein Kabinettstück der Illusionen, in dem die Grenzen zwischen Freund und Feind verwischen ...

ERSTER AKT:

EINE GRÄFIN IN POT

»Langsam stell' ich mir die Frage bang,
ob noch alles ist, wie's sollte sein.

Denn es legt sich um mich wie ein Strang:
ein Gefühl, das fährt durch Mark und Bein.«

—Die Fürstin in 'Der Dämonenfürst' zu Beginn des Ersten Aktes

AUF DER YAQUIRSTRASSE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr schon einige Stunden in einem gemütlichen Tempo daher reitet, wird euch zunehmend bewusst, warum man das Königreich Yaquiria auch das Liebliche Feld nennt: Am klaren Abendhimmel erblickt ihr neben der noch immer wärmenden Praiosscheibe nur einige wenige Wölkchen. Die leichte Brise des Beleman erfrischt euch angenehm.

Plötzlich seht ihr, wie sich nach einem lauten Knacken in der nur noch knapp vor euch fahrenden Kutsche ein Rad löst! Die Kutschpferde werden dadurch so irritiert und gestört, dass sie durchgehen. Der arme Kutscher jedoch stürzt bei dem Versuch, die Kontrolle über die Pferde zurück zu erlangen, vom Kutschbock.

Lassen Sie die Helden eine *Reiten*-Probe absolvieren, um zu sehen, ob sie dem auf sie zurollenden Rad ausweichen können. Gelingt die Probe nicht, wird dennoch das Pferd im allerletzten Augenblick zur Seite springen, dabei aber seinen Reiter abwerfen, der dadurch 2W6 SP erleidet (durch eine *Körperbeherrschungs*-Probe auf 1W6 zu senken). Wagemutige Helden sollten nun versuchen, die panischen Kutschpferde zu stoppen (*Reiten*-Probe +5).

Sollte niemand in der Lage sein, die Kutschpferde zu beruhigen und die Karosse zum Stehen zu bringen, so reißen sich die Pferde vom Kutschgeschirr los und der am Straßenrand gele-

EIN ZEITLICHER ÜBERBLICK

Das Abenteuer selbst spielt im Rahja-Mond des Jahres 2517 Horas (32 Hal bzw. 1025 nach Bosparans Fall).

- 19. Ingerimm: Sitzung des Geheimen Rates; erster Erpresserbrief
- 24. Ingerimm: Brand des Pavillons
- 26. Ingerimm: Sitzung des Geheimen Rates; zweiter Erpresserbrief
- 01. Rahja: Ermordung von Arivio, des Lieblingspferdes der Gräfin
- 03. Rahja: Sitzung des Geheimen Rates; dritter Erpresserbrief
- 04. Rahja: Zwischenfall auf der Yaquirstraße
- 05. bis 09. Rahja: Ermittlungen durch die Helden
- 10. Rahja: Finale auf dem Dämonenstieg

gene Graben wird dafür sorgen, dass das Gefährt zum Stillstand kommt. In diesem Fall können sich die Helden natürlich tatkräftig bei der 'Bergung' bewähren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus der – abgesehen vom fehlenden Rad – leicht beschädigten Kutsche springt eine großgewachsene, vornehm gekleidete Frau, deren Alter schwer einzuschätzen ist. Kaum dass sie die Kutsche verlassen hat, dreht sie sich um und ruft hinein: "Jetzt kommt auch heraus, mehr als stehen bleiben kann die Kutsche nicht."

Daraufhin hilft sie tatkräftig zwei in feines Brokat gekleideten jungen Damen, denen noch die Angst ins Gesicht geschrieben steht, aus dem Wagen heraus. Hinter ihnen folgt ein älterer Mann, der krampfhaft eine Kladde und eine Feder umklammert hält. Nachdem die vornehme Reisegesellschaft wieder festen Boden unter den Füßen hat, wendet sich die ältere Frau an euch und erklärt: "Habt Dank für Eure Hilfe! Ohne Euch wäre dieses Unglück sicherlich nicht so glimpflich ausgegangen. Ich wäre Euch sehr verbunden, wenn Ihr uns nach Bomed begleitet, denn Ihr habt Euch eine Belohnung verdient. Ach, pardonniert, ich habe mich noch nicht vorgestellt. Ich bin Gräfin Alwene von Oberfels-Phecadien, und wie sind Eure werten Namen?"

Sollten Ihre Helden nicht einigermaßen gepflegt aussehen und wenigstens zum Teil einen Sozialstatus von 8 oder höher haben, dann müssen Sie den Text ein wenig umformulieren: Die Gräfin zeigt sich deutlich weniger aufgeschlossen. Da sie die Helden aber als offensichtlich ortsfremd erkennt, sieht sie in ihnen geeignete Leute, die sich um ihr Problem kümmern können. Sie agiert solchem 'einfachen Volk' gegenüber wesentlich reservierter, wird aber dennoch eine Einladung aussprechen.

Nachdem auch die Helden sich vorgestellt haben, macht die

Gräfin sie mit ihren beiden Zofen *Hesindiane Prefudi* und *Janna della Trezzi* sowie dem Schreiber *Halman di Lorian* bekannt. Erst dann fällt der Gräfin richtig auf, dass der Kutscher *Elion* nicht an seinem angestammten Platz ist – doch dürften die Helden hier schnell den Verbleib des Kutschers aufklären.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Kutsche oder genauer gesagt die Achse mit dem fehlenden Rad zu untersuchen, können sie bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +3 oder einer *Stellmacher*-Probe –3 feststellen, dass anscheinend die Radnabe abgenutzt war: eine Folge des natürlichen Verschleißes. Dann macht sich die Reisegesellschaft zu Fuß auf den Weg ins nahegelegene Bomed, auch wenn die Helden etwas über die burchikose Art der Gräfin verwundert sein mögen, denn den Adligen des Horasreiches werden eher höfische Intrigen als resolute Aktionen nachgesagt.

DIE BELOHNUNG – UND EIN NEUER AUFTRAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr vor einiger Zeit durch den Majordomus in den Salon geleitet worden seid, der der Gräfin als Arbeitszimmer dient, erscheint Alwene und wendet sich euch mit einem herzlichen Lächeln auf den Lippen zu.

“Ich danke Euch, [hier spricht sie jeden einzelnen Helden mit Namen an], für Eure Hilfsbereitschaft. Ihr habt wahrlich Mut bewiesen, und es soll nicht Euer Schaden gewesen sein.”

Die Gräfin steht auf und überreicht jedem von euch fünf Dukaten.

“Dies soll Eure Belohnung sein, und ...”, sie zögert ein wenig

mit ihren Worten, bevor sie fortfährt, “... wenn Ihr mir in einer anderen Angelegenheit helft, dann mag sich die Belohnung noch verzehnfachen, denn ich brauche die Hilfe von mutigen Recken wie Euch!”

Die Gräfin berichtet den Helden nun von den Erpresserbriefen (die Briefe finden Sie im **Anhang** ab S. 76), den Anschlägen (siehe **Das Abenteuer** auf Seite 58) und zeigt ihnen schließlich auch den letzten, mit Blut verschmierten Brief, in den das Ohr ihres Pferdes Arivio eingewickelt war. Sie teilt den Helden dann ihre Vermutungen mit, dass wohl nur jemand aus dem Geheimen Rat die Tat begangen haben kann, da in der fraglichen Zeit nur dessen Mitglieder Zugang zu ihrem Kabinett gehabt hätten und jeder von ihnen einen Grund hat (siehe **Dramatis Personae** auf Seite 74).

IM AUFTRAG IHRER MAJESTÄT

Die Gräfin hat sich nach dem Erhalt des ersten Briefes an den Staatsorden des Goldenen Adlers gewandt. Da der Erpresser im dritten Brief aber offen vor einer weiteren Zusammenarbeit mit dem Goldenen Adler warnte, hat sie Director *Alvario ya Galin* gebeten, die – bis dahin erfolglosen – Ermittlungen einzustellen. Der Director konnte sich natürlich denken, dass die Erpressung nicht nur ein Scherz sein konnte, schließlich hat auch er den Brand des Pavillons und den brutalen Tod des Pferdes mitbekommen. Daher hat er offiziell die Ermittlungen zwar eingestellt, insgeheim jedoch Inspector *Hesindio d'Abbastanzia* (s.S. 75) aus Vinsalt beauftragt, verdeckt weiter nachzuforschen. Die Rolle des Inspectors in diesem Abenteuer ist einfach: Falls die Helden sich irgendwann einmal auf einer falschen Fährte befinden und nicht mehr weiter wissen, kann ihnen Hesindio weiterhelfen.

ZWEITER AKT: ERKUNDUNGEN

»Und als der Morgensonnen Licht
die aufwachende Stadt erweckte,
da zögerte der Büttel nicht
und forschte, wer dahinter steckte.«
—Erzähler in 'Der Dämonenfürst'
vor dem Aufzug im zweiten Akt

Für ihre Nachforschungen haben die Helden genau sechs Tage Zeit. An diesen sechs Tagen finden verschiedene Ereignisse statt, die für den Verlauf der Geschichte wichtig sind.

Unter *Gerüchte und Hinweise* finden Sie einige wichtige Informationen sowie belanglosen Klatsch, welche die Helden weiterbringen bzw. in die Irre führen sollen. Daneben gibt es *Wichtige Ereignisse*, denen die Helden unbedingt nachgehen müssen, und *Belanglose Ereignisse*, die zwar für den Verlauf der Geschichte nicht notwendig sind, die Helden aber auf bestimmte Plätze und Personen aufmerksam machen sollen.

Verwenden Sie die Stadtbeschreibung Altbomed (ab S. 63), um die Recherchen auszugestalten.

ROHALSTAG, 5. RAHJA 2517 HORAS (ERSTER TAG DER ERMITTLUNGEN)

Gerüchte und Hinweise: In Altbomed kursieren wie in jeder Kleinstadt zahlreiche Gerüchte und auf dem Markt wird jeder Klatsch über die feinen Damen und Herren aus der Civitas della Signores* fischfrisch weitergegeben. Zwar ist von der Erpressung gegen die Gräfin noch nichts durchgedrungen, aber die Vorfälle mit dem abgebrannten Pavillon und dem Kutschrad sowie das tote Pferd sind Stadtgespräch.

Neben den unten aufgeführten Gerüchten können Sie auch die Informationen der Gräfin über die Mitglieder des Geheimen Rates mit einfließen lassen (siehe Motivationen in **Dramatis Personae** auf S. 74). Doch verschleudern Sie die Informationen nicht wie auf der Unterfelser Warenbörse.

Lassen Sie die Helden ruhig mal den einen oder anderen Taler

*Die 'Civitas della Signores' ist der prunkvollste Stadtteil von Altbomed, weitere Informationen zu der Stadt und ihren Vierteln finden Sie auf S. 63.

zahlen, um an die Auskünfte zu gelangen. Dabei ist es völlig belanglos, ob es sich bei den erkaufte Informationen um echte Hinweise oder doch nur um haltlose Gerüchte handelt. Folgende Gerüchte kursieren in der Stadt, die die Helden auch nicht wirklich einen Schritt weiterbringen (die mit einem “+” gekennzeichneten Gerüchte sind wahr, die mit einem “-” markierten sind falsch):

- “Die Gräfin soll was mit dem Erbkämmerer haben.” (-)
- “Aemiliano della Trezzi ist viel zu träge, um irgendetwas gegen die Gräfin zu haben.” (+)
- “Ohne den Staatsmarschall wäre Rinaldo Sirensteen nicht einmal Stallbursche geworden.” (+/-)
- “Dieser Horasio von Veliris-Marvinko ist ein ganz intriganter, wenn Ihr mich fragt. Erst missbraucht er als Connetabel von Grangoria die Soldaten des Herzogs und nun ist er hier Oberststallmeister. Übrigens – heute ist die Gräfin Connetabela, Ihr versteht!” (+)
- “In den alten Kanälen unter der Stadt soll ein riesiger Krakenmolch hausen!” (-)
- “Der Erbkämmerer führt die Geschäfte doch schon seit Jahren alleine, eine neue Gräfin ist ihm da doch nur im Weg.” (+)
- “Arralin steckt mit dem Baron von Tikalen unter einer Decke und hat in ihm einen wichtigen Fürsprecher.” (+)
- “Ja, ja, diese Aldubhors, haben überall ihre Finger mit drin. Ohne deren Geld geht hier doch eh nichts.” (+/-)
- “Der alte Baron von Veliris will die Gräfin doch nur einschüchtern, um sie gefügig zu machen.” (+/-)
- “Der Erbkämmerer ist ein Frauenheld und ansonsten ein Hasenfuß.” (+)
- “Diese Sirensteens, erst in Vinsalt, dann in Bomed nehmen sie die Macht an sich. Wären wir doch so frei wie die Bürger in Veliris.” (-)
- “Der Erbdroste ist ein Freund der Aldubhors und unterstützt sie, wo er nur kann.” (-)
- “Das war kein Unfall mit der Kutsche – das war ein heimtückischer Anschlag auf das Leben der Gräfin!” (-)
- “Geheimgänge? Der Berg ist doch ein einziger Sembelquast, wenn Ihr mich fragt. Aber mich fragt ja keiner ...” (+)

Neben den Gerüchten können die Helden hier und da auch die zu Beginn eines jeden Kapitels abgedruckten Zitate aus dem Stück ‘Der Dämonenfürst’ hören. Manch einer weiß nur den halben Text oder ein anderer bekommt den Reim nicht mehr ganz hin.

FEUERTAG, 6. RAHJA 2517 HORAS (ZWEITER TAG DER ERMITTLUNGEN)

Wichtige Ereignisse: In der Nacht auf den Feuertag gibt es seltsame Lichterscheinungen auf dem Torre della Castello. (Siehe dazu auch **Torre della Castello** auf Seite 63 der Stadtbeschreibung.) Zu diesem Zeitpunkt erhält Arralin Aldubhor die Instruktionen Amazeroths, mit den Vorbereitungen für das Ritual auf dem Dämonenstieg zu beginnen.

Im oberen Stockwerk des Schlosses Fiëliënna ist ein grünliches Leuchten gesehen worden. (Siehe dazu auch **Schloss Fiëliënna** auf Seite 65 der Stadtbeschreibung.)

Als Arralin erfährt, dass die Helden die Erpressungen aufklären sollen, heuert er eine Bande Schläger an. Werden diese von den

Helden nach ihrem Auftraggeber gefragt, antworten sie zunächst einmal, es sei Aemiliano della Trezzi. Bei magischem Zwang erfahren die Helden lediglich, dass es ein Mann in einem dunklen Umhang war, der sehr fürstlich bezahlt hat und der sie anwies, im Falle eines Verhöres auf Comto Aemiliano als Auftraggeber zu verweisen.

Die fünf Schläger

INI 9+W6	AT 11	PA 9
TP 1W+2 (Knüppel)	DK N	
RS 0 (Straßenkleidung)	LeP 25	AuP 30
KO 12	MR 3	GS 7

Belanglose Ereignisse: In die Schlossküche des Grafenpalais wurde eingebrochen, es fehlen mehrere Silberpokale und es herrscht ein riesiges Chaos. Die Pokale finden sich im Zimmer des Weinmeisters, der im Rausch die Küche verwüstet hat. Der Weinmeister weiß im Übrigen auch von dem hohlen Weinfass im Keller, hinter dem ein Gang versteckt ist. Dieses Geheimnis gibt er aber nur preis, wenn die Helden dafür versprechen, seinen Diebstahl nicht verraten. (Siehe dazu auch **Kanäle und Tunnel unter der Stadt** auf Seite 68.)

Gerüchte und Hinweise:

- “Ah, es spukt wieder im Schloss Fiëliënna, schon die Geschichte von der Geistergräfin gehört ...?” (-/+)
- “Der Pferdemörder ist bestimmt durch die Kanalisation in den Marstall gekommen, wenn ihr mich fragt.” (+)
- “Ein Jammer, dass die alte Gräfin – Boron möge ihrer Seele gnädig sein – keine Kinder bekommen hat. Sie war schon eine feine Frau, zumindest anfangs ...” (+)

WASSERTAG, 7. RAHJA 2517 HORAS (DRITTER TAG DER ERMITTLUNGEN)

Wichtige Ereignisse: Auch in der Nacht auf den Wassertag gibt es heftige Lichterscheinungen auf dem Torre della Castello. Bläuliches Licht blitzt aus den oberen Fenstern des Turmes. (Siehe dazu auch **Torre della Castello** auf Seite 63 der Stadtbeschreibung.)

In dieser Nacht erfährt Arralin von der Existenz des Feenspiegels auf Schloss Fiëliënna und bemächtigt sich des mächtigen Artefaktes. Wieder ist das grünliche Leuchten im Schloss Fiëliënna zu sehen. (Siehe dazu auch **Schloß Fiëliënna** und **Der Feenspiegel** auf Seite 65 der Stadtbeschreibung.)

Belanglose Ereignisse: Im Belensee soll ein Krakenmolch gesichtet worden sein. Dieser stellt sich bei Nachforschungen als verrottete Baumwurzel heraus. Wenn die Helden den Fall untersuchen, können sie das Abflussrohr der Kanalisation vom Schloss (I) entdecken. (Siehe dazu auch **Kanäle und Tunnel unter der Stadt** auf Seite 68.)

Gerüchte und Hinweise:

- “Das Flackern im Turm? Wie damals, wenige Wochen bevor die Gräfin erkrankte. Etwas Unheimliches geht hier vor ...” (+/-)
- “Gräfin Fiëliënna spukt immer nur drei Tage im Schloss. Heute ist die letzte Nacht. Dann ist wieder für drei Monde Ruhe.” (+)
- “Dämonenwerk, alles Dämonenwerk, wie in diesem Theaterstück!” (+/-)

● “Der dürre Usvino aus dem unaussprechlichen Schloss des Erbkämmerers hat erzählt, dass man heute Nacht versucht hat, beim Comto einzubrechen. Ha, da werden die Strauchdiebe nicht weit kommen, bevor unsere tüchtigen Büttel sie geschnappt haben. Bei Praios, in Bomed herrschen Recht und Ordnung!” (+)

WINDSTAG, 8. RAHJA 2517 HORAS (VIERTER TAG DER ERMITTLUNGEN)

Wichtige Ereignisse: Die Helden schlafen in dieser Nacht unruhig. In jedem einzelnen Traum kommt das Motiv eines großen Spiegels vor, in dem das von Wahn gezeichnete Gesicht des Helden in eine düstere Unendlichkeit reflektiert wird.

In der Nacht auf den Windstag erscheint der ‘Geist’ der alten Gräfin Fiëliëna zum letzten Mal; die Helden sollten spätestens jetzt mit ihr zusammentreffen. (Siehe dazu auch **Schloss Fiëliëna** auf Seite 65 der Stadtbeschreibung.)

Arralin Aldubhor, nunmehr im Besitz des Feenspiegels, kümmert sich um den entscheidenden Bestandteil des geplanten Rituals: Er befreit den Quitslinga aus der Gruft Gräfin Iridaniës. Dabei wird er vom Agent des Adlerordens Hesindio d’Abbastiania überrascht. Es gelingt dem Magier, den Beamten der Kaiserin niederzuschlagen und mit Hilfe des Spiegels den Dämonen in dessen Körper zu bannen. Der unbeabsichtigte Probelauf für das Ritual am Dämonenstieg scheint gelungen.

Am Morgen erfahren die Helden, dass die Gruft der verstorbenen Gräfin Iridanië aufgebrochen wurde. (Siehe dazu auch **Grüfte und Nasuleen der Bomeder Grafen** auf Seite 66 der Stadtbeschreibung.) Der Inspector des Adlerordens, Hesindio d’Abbastiania, ist spurlos verschwunden.

Belanglose Ereignisse: Auf dem Boronanger im ‘Rad’ sollen Ghule aufgetaucht sein. An der Geschichte ist nichts dran, die Helden können hier aber auf den Zugang zum Gängesystem in der Kaufmannsgruft der Telmians stoßen. (Siehe dazu auch **Kanäle und Tunnel** unter der Stadt auf Seite 68.)

Gerüchte und Hinweise:

- “Es gab Gerüchte, der Sarg der Gräfin sei damals leer gewesen.” (+)
- “Waren schon wieder Grabräuber an den Grüften? Boron möge sie strafen.” (–)
- “Damals hatten diese Räuber sogar einen der ihren in das Grab des Grafen Alricio eingeschlossen. Der Ärmste muss dort einen niederhöllischen Tod gehabt haben.” (+)
- “Die Cameranos sind doch erst während der Krankheit der Gräfin richtig aufgestiegen. Erbkämmerer wären die nie geworden.” (+/–)
- “Diese Krankheit war schon komisch, erst wirkte die Gräfin wie neugeboren und dann auf einmal war sie bettlägerig. Was für eine Krankheit ist das?” (+)
- “Der Beamte der Horas? Kam da heute Morgen nicht diese dringende Depesche aus Vinsalt?” (–)

ERDSTAG, 9. RAHJA 2517 HORAS (FÜNFTER TAG DER ERMITTLUNGEN)

Wichtige Ereignisse: Wieder plagen seltsame Träume die Helden im Schlaf. Jeder träumt, dass ihm sein Körper nicht mehr

gehört, als wenn Arme und Beine machen würden, was sie wollten.

Pherisjo ter Marloff kehrt mit seinem Ensemble in die Stadt zurück. Er kann den Helden sagen, dass ihn eine Reise durch die tulamidischen Lande zu dem Stück ‘Der Dämonenfürst’ inspiriert hat, wo er von einem Sultan gehört habe, der durch einen Dämon ausgetauscht worden sei. (Siehe dazu auch **Yaquirbühne** auf Seite 66 der Stadtbeschreibung.)

Gemeinsam mit der Theatertruppe kehrt auch der Bibliothekar der Hesinde-Basilika in die Stadt zurück. (Siehe dazu auch **Die Insel der Tempel** auf Seite 67 der Stadtbeschreibung.)

Belanglose Ereignisse: Auf dem Lilienplatz kommt es zu einer Schlägerei zwischen Mitgliedern des Theaterensembles und einigen Stadtbewohnern – eine Kneipenschlägerei zwischen Halbstarren. Die Helden können dabei aber auf Pherisjo ter Marloff stoßen, den gerade aus Vinsalt zurückgekehrten Autoren des ‘Dämonenfürsten’.

Gerüchte und Hinweise:

- “Ach, dieser Kaufmannssohn hat sich doch in die Ämter der Grafschaft hochgeschlafen.” (–)
- “Nicht der Erbkämmerer, in Wahrheit steckt doch diese Kaufmannsfamilie hinter der Macht in Bomed, der Erzschenk hat doch hier alles beherrscht.” (+)
- “Ich habe mal gehört, dass Arralin auf einer Feierlichkeit im Palazzo Aldubhor eine Obstschale vor den Augen der Gäste hat schweben lassen. – Dass er ein Magier sein soll, habt Ihr gesagt.” (+)
- “Ohne den Aldubhor ist doch dieser Tunichtgut von einem Schürzenjäger nix. Natürlich meine ich den Erbkämmerer, wen sonst?” (+)

HORASTAG, 10. RAHJA 2517 HORAS (SECHSTER TAG DER ERMITTLUNGEN)

Wichtige Ereignisse: Die Helden träumen, dass sie in der Gruft der Gräfin Iridanië eingesperrt werden sollen. Als sich die schwere Grabplatte über ihnen schließt, wachen sie schweißgebadet auf.

Die Gräfin bricht am frühen Morgen um die erste Phexstunde in Richtung Sewamund auf, da sie einen wichtigen Brief vom Grafen Chiranor Tegalliani von Phecadien erhalten hat. Vom Seneschall können die Helden erfahren, dass es wohl beunruhigende Nachrichten über den Baron von Veliris gebe, der sich anscheinend mit dem Herzog Cusimo von Grangor und Erzherzog Hakaan Firdayon von Horasia über das Schicksal der Grafschaft Bomed geeinigt habe. Das wäre das Ende für Gräfin Alwene von Oberfels-Phecadien. (Siehe dazu auch **Horasio von Veliris-Marvinko** auf Seite 74 der **Dramatis Personae**.) Der Brief wurde von Aldubhor gefälscht, um die Gräfin ohne weiteren Aufsehens aus der Stadt zum Dämonenstieg zu locken.

Belanglose Ereignisse: Horasio von Veliris-Marvinko verlässt die Stadt Richtung Unterfels.

Gerüchte und Hinweise:

- “Wenn der Graf von Phecadien eine Brief schickt, geht es bestimmt wieder um den Veliris.” (+/–)
- “Die Gräfin ist mit nur zwei Mann Bedeckung Richtung Veliris gefahren. Bei Phex, die hatte es aber eilig, wenn Ihr mich fragt.” (+)

GRAFENSTADT ALTBOMED – DER SCHAUPLATZ

Lage: Auf der westlichen Seite des Yaquir, auf einem Ausläufer der Bomeder Berge, nördlich der Blütensümpfe gelegen.

Herrschaft: Gräfin Alwene von Oberfels-Phecadien zu Bomede

Bürgermeister: Maestro Carinio Telmian

Einwohner: 1.750 Seelen (Census Amenis, 2508 Horas)

Garnisonen: 20 Gardisten der Palastgarde, 10 Stadtbüttel, 5 Tempelwachen

Tempel und Schreine: Hesinde, Rondra, Rahja, Travia, Boron, Phex

Gasthäuser/Schenken:* Hotel *Bomeder Blüte* (Q8/P8/S15), Hotel *Springender Löwe* (Q5/P6/S40), Gasthof *Am Ingerimmsmarkt* (Q4/P4), Wirtshaus *Hesindekeller* (Q7/P6), Wirtshaus *Phexiana* (Q5/P6), Kneipe *Zum Henker* (Q3/P4), Wirtshaus *Auf der Tempelinsel* (Q6/P5), Gasthof *Am Theater* (Q5/P5/S20)

Stolz und mächtig erheben sich die Mauern Altbomedes neben dem breiten Yaquir. Schon in der Ferne sind der hohe Torre della Castello, der Bergfried der Alten Burg, und die Giebel der Schlösser am Horizont zu erkennen. Eingebettet zwischen dem Strom und grünen Feldern und Wiesen erhebt sich Altbomed auf einem kleinen Hügel. Auf der gegenüberliegenden Seite des Yaquir liegt die Baronsstadt Oberbomed mit der stolzen Burg Yaquirwacht. Im Zuge des Aufstiegs Altbomedes zu einer Grafenmetropole konnte auch der linksyaquirische Teil der Doppelstadt von dem neuen Glanz profitieren. So leben in Oberbomed heute zahlreiche Arbeiter und Handwerker, die ihr Tagwerk in Altbomed verrichten.

Die Stadt selbst ist in neun Viertel aufgeteilt, eines davon ist der **Monte Comitale**, die Alte Burg. Hier liegen die Stadtschlösser des einstmals weitverzweigten Grafengeschlechtes. Heutzutage hat die Zahl der Familienmitglieder jedoch deutlich abgenommen, und die deswegen leerstehenden Bauwerke wurden zum Teil zu Verwaltungssitzen umfunktioniert. Trotzdem stehen überall zahlreiche Säle und Gemächer leer, und manchem der Paläste ist deutlich anzusehen, dass sich niemand mehr für die Instandhaltung verantwortlich fühlt.

Das eigentlich Stadtzentrum, das **Centro della Comitale**, ist im östlichen Bereich zu finden: Hier ist die geballte Verwaltungsmacht der Stadt und auch der Grafschaft angesiedelt. Im Norden Altbomedes liegt **Tsadana**, das alte Ingerimmsviertel, das von vielen Handwerkern, aber auch einigen Stadtpatriziern bewohnt wird. Das geschäftigste Viertel ist das im Süden liegende **Phexiana**, das Händlerviertel, mit seinen Kontoren und zahlreichen Krämerläden. Der Westen, die **Civitas della Signore**s oder 'Stadt der Herren', ist der prunkvollste Stadtteil. Links und Rechts der Piazza Comitale liegen die Villen der Mächtigen der Grafschaft. Daran anschließend findet sich der **Palazzo Comitale**, der Sitz des Grafen.

Außerhalb der Stadtmauern thront das **Castello Bregelsaum** auf einer Insel im Belensee. Das alte Wasserschloss ist der Sitz der Erbdroste. Zwischen der eigentlichen Stadt und den Blütensümpfen erstreckt sich **Das Rad**. Das Boronsviertel trägt seinen Namen von der gewaltigen Totenanlage, die sich direkt über dem Yaquir erhebt. Das von einer hohen Mauer umgebene Areal beherbergt die Grüfte der Reichen und das Gebeinfeld. Das letzte Viertel Altbomedes ist die im Fluss gelegene **Insel der Tempel**.

WICHTIGE GEBÄUDE IN DER STADT

1 – Torre della Castello

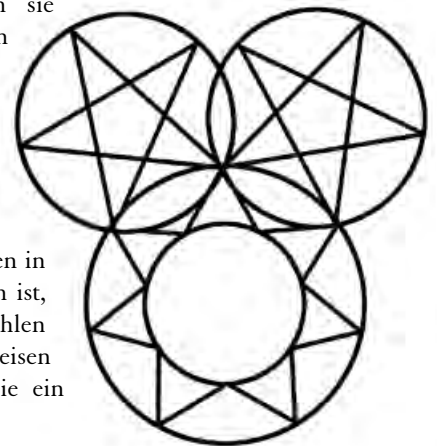
Schlank und mächtig erhebt sich der hohe Torre della Castello an der höchsten Stelle des Monte Comitale. Der hohe Turm überragt alle anderen Gebäude der Stadt um mehrere Schritt. Erst in größter Höhe sind kleine Schießscharten zu erkennen, und noch weiter oben, direkt unter dem beginnenden Dachfirst, sieht man an jeder Ecke einen schlanken, spitzbehaubten Erker sowie Fenstersimse und Verzierungen im Mauerwerk.

Sollten die Helden herumfragen, wie man denn in den Bergfried gelangt, stoßen sie immer wieder auf betretene Gesichter und den Ausspruch: "Gute Frage!"

Anscheinend hat sich seit Jahren niemand mehr Gedanken gemacht, wie man denn in den Torre della Castello gelangt. Manch einer weiß von einem Turmbläser, der früher einmal von dort oben seine Signale gegeben hat. Kaum jemand weiß jedoch, dass dieser Turmbläser heute ein kleines Devotionalienlädchen (22) auf der Tempelinsel führt.

Wenn die Helden den Bergfried durch die Zisterne betreten haben (siehe S. 69), gelangen sie zunächst in die alten Verliese des Turmes, von denen aus eine steinerne, an einigen Stellen stark abgenutzte Wendeltreppe den Turm hinauf führt. Oberhalb der Verliese befinden sich große Vorrats- und Schutzgewölbe, die jedoch allesamt leerstehen. Erst als die Wendeltreppe nach unzähligen Stufen vor einem der Erker endet, betreten die Helden einen offenbar benutzten Raum: Das Gemach umfasst nahezu das ganze Stockwerk unter dem Dachstuhl. Zwischen den Erkern verläuft ein balkonähnlicher Umgang, dessen Ränder von steinernen Wasserspeiern geziert werden. Im Raum selbst stehen ein riesiges altes Himmelbett, ein großer Schreibtisch und zahlreiche Regale, in denen Schriftrollen, Bücher, Tiegel, Krüge und allerlei anderer Kleinkram stehen. Auf dem Schreibtisch liegen zahlreiche Pergamente und Bücher wild umher. In der Mitte des Raumes ist ein riesiger Siebenstern auf den Holzboden gezeichnet.

Wenn die Helden die Pergamente auf dem Schreibtisch untersuchen, können sie einige Informationen über den Quitslinga finden (hierzu mehr unter den **Dramatis Personae** auf Seite 75). Dazu gibt es eine Zeichnung, die drei Kreise zeigt, von denen in einem ein Siebenstern ist, der bis zu den Strahlen von zwei weiteren Kreisen durchschnitten ist, die ein Pentagramm zeigen.



*) Für diese Angaben gelten die Anmerkungen, die Sie in der Fußnote auf S. 28 finden.

Daneben gibt es einen handgeschriebenen Brief, der jedoch weder Absender noch Adressat enthält.

Mein lieber Freund,
ich bitte dich um Hilfe, denn mir fehlt
alleine die Kraft zu widerstehen.
Zu weit habe ich mich in die Kreise gewagt,
die nicht nur meinen Geist zu brechen
scheinen. Immer weniger bin ich selbst
und manchmal kommt es mir vor, als wenn
selbst mein Körper nicht mehr der meinige ist.
Gefangen im eigenen Leib und auserkoren,
die Heimat zu verhehren, wird mir erst jetzt
die ganze Tragweite meines Tuns bewusst.
Doch war ich es selbst, bin ich es noch selbst?
Ich glaube, nicht mehr lange widerstehen zu
können, und schreibe dir diese Zeilen, mich
zu retten. Wenn es nicht schon zu spät ist.

Der Brief stammt aus der Feder der verstorbenen Gräfin von Bomed und wurde damals von Arralin abgefangen. Die Gräfin plagten damals vor dem Pakt mit Amazeroth Selbstzweifel und Wahnvorstellungen. Der Brief soll die Helden auf der einen Seite auf die Spur des Quitslinga bringen, aber auf der anderen Seite auch verwirren, denn sie sollen glauben, dass er aus der Feder Arralins stammt.

Die Helden sollten sich aber beeilen, denn nach wenigen Minuten Aufenthalt in dem Magiergemach erwachen vier von den acht Wasserspeiern auf den Balkonsimsen zum Leben und versuchen die Helden zu vertreiben. Sollte einer der Helden den Balkon sogar vorher betreten und einen Gargyl berühren, erwacht dieser bei einer geraden Zahl auf dem W6 sofort und erhält nach 3 Kampfrunden Verstärkung von den drei restlichen Gargylen.

Die Gargyle (siehe auch BA S. 224)

INI-Basis 6+W6

AT 8/2 (2 AT/KR)*

TP 1W+7 (Krallen)

LeP 35

GS 1

MR 0**

PA 2

DK H/N

RS 6

AuP 100

GW 12

*) Der zweite Wert gilt für die zweite Attacke des Gargyls in der gleichen Kampfrunde, 8 Initiativphasen nach der ersten AT.

**) gegen Beherrschungszauber; Gargyle sind immun gegen Verwandlungen und Hellsicht und setzten Kampfzaubern ihren RS entgegen.



GARGYLE

Gargyle oder auch Wasserspeier, golemartige geflügelte Wesen, sind im Lieblichen Feld häufiger anzutreffen als in den meisten anderen aventurischen Gegenden. Viele große Gebäude in dieser Region sind mit verschiedensten steinernen Figuren verziert, so dass die lebenden Wasserspeier, die lange Zeit völlig regungslos verharren können, mit ihrer steinartigen Haut nicht auffallen. Im Laufe der Jahre verwandeln sich die Wesen aber tatsächlich zu steinernen Statuen, so dass in manch einem alten Schloss oder Herrensitz nicht mehr zwischen den echten Steinstatuen und einstigen Gargylen unterschieden werden kann. Mehr zu den Gargylen erfahren Sie im BA S. 224.

2 – Schloss Vistelli

Das Schloss ist der ehemalige Palast der Alten Burg und wurde im Laufe der Jahrhunderte mehrfach umgebaut. Zahlreiche Türmchen und Erker blicken von den hohen Außenmauern auf die Stadt herab. Im Innern ähnelt das teilweise ungenutzte Schloss mit seinen dicken Mauern und engen Fenstern eher einer Festung als einem Residenzsitz. Einzige Ausnahme ist der Ostflügel, dessen hohe Fenster und lichte Hallen auch der Sitz des Oberstallmeisters sind.

Die Helden werden zwar zu Baronet Horasio von Veliris-Marvinko (siehe **Dramatis Personae** auf S. 74) vorgelassen, dort aber brüsk und rüde abgewiesen. Nach Sonnenuntergang wird das Schlosstor von einem Gardisten bewacht, und auch im Innern gibt es mehrere Nachtwachen. Unter dem Dach gibt es über einen Giebel einen Übergang zum Torre della Castello. Ein dafür bestimmtes langes Brett liegt ebenfalls unter dem Dach. Nach einem schwindelerregenden Balanceakt (evtl. Höhenangst beachten!) steht man vor einer kleinen, eisenbeschlagenen Tür im Gemäuer des Bergfrieds. Den Schlüssel zu dieser verschlossenen Tür hat neben Arralin auch noch der alte Turmbläser, den die Helden in einem der Devotionalienlädchen (22) auf der Tempelinsel finden können. Ohne Schlüssel reicht aber auch eine *Schlösser Knacken*-Probe +3.

3 – Schloss Hausbach

Das im neohelaischen Stile erbaute, dreistöckige Schloss mit seinen hohen Fenstern, der verzierten Außenfassade und dem strahlend roten Ziegeldach steht exponiert im nördlichen Teil des Monte Comitale. Im Innern weist es hohe Säle auf, deren Wände mit kostbaren Stoffen verhängt sind, und überall hängen unzählige kleine und große Gemälde bekannter Maler aus dem Lieblichen Feld.

Für Helden mit einem Sozialstatus von wenigstens 7 (und ihren Begleitern) ist es recht einfach, zu Baronet Arralin Aldubhor von Estoria vorgelassen zu werden. Begrüßt werden sie mit ausgewählter Höflichkeit, und stets bietet der Baronet ihnen ein Glas Wein an, stehen doch in seinem Arbeitsraum zahlreiche Flaschen und Krüge verschiedenster Kellereien. Helden mit niedrigerem Sozialstatus werden als Bedienstete der besser gestellten Helden angesehen und bekommen dementsprechend auch keinen Wein angeboten. Sollte sich kein Held mit einem angemessenen Sozialstatus in Ihrer Heldengruppe befinden, dann muss schon ein angemessener Grund vorliegen, warum der Baronet sie empfangen sollte.

Weitere Informationen zu Arralin finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 75.

4 – Schloss Fiëliënna

Dieses Schloss scheint den Betrachter mit seinen verschnörkelten Außenfresken, verspielten Fenstersimsen und zahlreichen Giebeln in eine andere Welt zu versetzen. Besonders beeindruckend ist der Blick von der Piazza della Centro, denn dort bricht das Schloss Fiëliënna durch die Außenmauer der Alten Burg, und man gelangt nur über zwei strahlend weiße und breite Freitreppen zum Eingang des Schlosses, der an beiden Seiten von zwei hohen Türmen flankiert wird. Im Innern weist das Schloss eine Unzahl kleiner, unübersichtlicher Zimmer und Kammern auf, in denen sich Unkundige gnadenlos verlaufen können. Jeder Saal sieht anders aus, jede Halle ist mit anderen Verzierungen geschmückt.

Das Schloss ist Sitz des Erbkämmerers, und da von hier aus die täglichen Geschäfte der Grafschaft gelenkt werden, herrscht stets rege Betriebsamkeit innerhalb der zahlreichen Verwaltungszimmer und Büros. Die oberen Stockwerke sind jedoch für die Öffentlichkeit nicht zugänglich, und die Treppen werden von mehreren Gardisten bewacht.

Der Erbkämmerer hat nur wenig Zeit für die Helden, da er mit der Verwaltung der Grafschaft sehr beschäftigt ist. Lange Zeit verbringt man hier in Wartehallen und wird von livrierten Dienern oder Bürokraten vertröstet. Die Helden werden erst nach einer Zeit zum Erbkämmerer vorgelassen, die um so länger ist, je niedriger ihr Sozialstatus ist. Wenn es ihnen dann aber doch gelingt, empfängt er sie in seinem Kabinett. Weitere Informationen zu *Comto Selinan* finden Sie unter **Dramatis Personae** auf Seite 74.

Nachts steht das Schloss nahezu leer, und nur eine vierköpfige Nachtwache steht vor seinem Eingang. In drei Nächten 'spukt' Gräfin Fiëliënna während der Anwesenheit der Helden in der Stadt im Schloss umher.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht ein grünliches Leuchten in dem Saal vor euch schimmern. Als ihr näher tretet, erkennt ihr die Gestalt einer wunderschönen jungen Frau, die auf einem Stuhl sitzt und sich behutsam das hüftlange Haar mit einer goldenen Bürste kämmt. Völlig in Gedanken versunken, blickt die junge Frau auf einen leeren Fleck an der Wand, an dem noch die Umrisse eines großen Bildes oder Wandspiegels zu erkennen sind. Das grünliche Licht geht von einer kleinen Lampe aus, in der viele winzige Lichter schwirren, als wenn es Glühwürmchen wären. Die Frau trägt ein wehendes leichtes Gewand, das über und über mit Blüten und Blättern bestickt ist und aus reinster Seide zu bestehen scheint.

Wenn die Helden die Gräfin ansprechen, dreht sie ihnen anmutig ihr ebenmäßiges Antlitz zu und lächelt sie mit großen und traurigen Augen an. Wenn die Helden leicht erschrecken, spricht die Gräfin zu ihnen mit einer glockenhellen und zarten Stimme: "Verzeiht mir, ich will doch niemanden erschrecken. Aber hin und wieder zieht es mich einfach zurück in mein Schloss, in dem ich so wenige, kurze Stunden der Liebe erleben durfte. Ein Jammer, dass die Zeit der Menschen auf Dere so kurz ist."

Gräfin Fiëliënna erzählt den Helden auf Nachfragen bereitwillig und gerne ihre wahre Geschichte, die Sie im nebenstehenden

Kasten finden. Sie hat aber auch einige Informationen, die für die Helden wichtig sind: Sie kannte Gräfin Iridanië, die immerhin den Namen ihrer Schwester trägt. Iridanië habe ihr vor kurzer Zeit (Feen haben eben ein anderes Zeitgefühl als Menschen) erzählt, dass sie keine Kinder bekommen könne, und sie um Rat gefragt. Als die Fee sie auf die Hilfe durch die menschlichen Götter hingewiesen habe, reagierte Iridanië sehr erzürnt und sagte, dass die ihr anscheinend nicht helfen wollen, sie aber noch einen anderen Weg wüsste. Seitdem habe sie nichts mehr von Iridanië gehört, und dabei hätten sie sich doch immer regelmäßig hier im Schloss getroffen. Wenn Gräfin Fiëliënna erfährt, dass Iridanië bereits seit mehreren Jahren tot ist, zeigt sie sich sehr betroffen.

Zudem beklagt sie den Verlust ihres Wandspiegels, der bei ihrem letzten Besuch in der gestrigen Nacht noch genau dort an der Wand gehangen habe. Der Spiegel bedeutet ihr sehr viel, da er die Mitgift ihres Vaters war (nähere Informationen über den Feenspiegel finden Sie im nebenstehenden Kasten).

DER 'GEIST' VON GRÄFIN FIËLIËNNA

Als Graf Alricio von Bomed vor weit über zweihundert Jahren heiratete, wusste niemand so recht, was von der zukünftigen Gräfin zu halten war. Zweifellos war die Frau mit dem ungewöhnlichen Namen eine ausgesprochene Schönheit, deren edle Züge von hoher Geburt zeugten. Doch gehörte sie keiner bekannten adligen Familie an. Als dann aber Graf Alricio im Alter von nur 40 Jahren plötzlich verstarb, übernahm Gräfin Fiëliënna die Macht für ihren erst 14 Jahre alten Sohn. Nach vier Jahren weiser Regentschaft zog sie sich in ihr Schloss zurück, das ihr von ihrem Gemahl zur Hochzeit errichtet worden war, und verließ es nie wieder. Auch weit über ihren Tod hinaus soll die trauernde Seele der Gräfin noch immer in ihrem Schloss herumspuken.

Doch es ist nicht der Geist der Gräfin, sondern die Gräfin selbst, die regelmäßig im Schloss erscheint.

Denn Graf Alricio war in seiner Jugend in den Gärten der Burg auf ein Feenportal gestoßen und lernte die junge Tochter eines Feenkönigs kennen. Diese heiratete den Grafensohn und verzichtete ihm zuliebe auf eine Rückkehr in ihr Reich. Über dem Feentor errichtete der Graf seiner Gemahlin ein Schloss, und bis heute gibt es in dem Gemach der Gräfin einen alten Holzschrank, durch den man in die Welt der Feen eintreten kann.

DER FEENSPIEGEL

Der 1 Schritt hohe, ovale Spiegel besteht aus funkelndem Kristall unbekannter Art. Der Rahmen ist aus fast weißem Holz und mit filigranen floralen Schnitzereien verziert. Auf dem ersten Blick ist er nichts anderes als eine zugegebenermaßen außergewöhnliche Handarbeit.

Eine hervorragende magische Analyse (wenigstens 10 ZFP*) bringt allerdings zutage, dass auf dem Spiegel eine mächtige Form der Verständigungsmagie liegt, deren Ursprung wohl den Feen zugeschrieben werden muss. Fiëliënna hat bei der Hochzeit mit Graf Alricio diesen Spiegel von ihrem Vater, dem Elfenkönig, als Mitgift bekommen, damit sie auch in der 'Welt Jenseits' mit ihrer Familie in Kontakt bleiben

konnte, ohne dass ihre Abwesenheit den Bürgern Bomedes aufgefallen wäre. In der Welt der Feen vergeht die Zeit völlig anders als auf Aventurien. Selbst bei einem ganz kurzen Besuch wäre die Gräfin Tage, wenn nicht gar Wochen spurlos verschwunden gewesen.

Amazeroth wies seinen willfähigen Diener Arralin an, dieses Artefakt zu entwenden, da es aufgrund seiner magischen Beschaffenheit das Überwinden von sphärischen Grenzen extrem vereinfacht. Ein solcher Spiegel könnte mit der Unterstützung eines Paktierers dem Erzdämonen eine Heimstätte auf Dere bieten. Dann kann sein unsteter Blick für einen flüchtigen Moment über die spiegelnden Oberflächen des Scheins huschen und ein Teil seiner Macht sich kurzzeitig in der dritten Sphäre manifestieren. (Mehr zu Spiegeln und ihrer Beschaffenheit erfahren Sie im übrigen auch in dem Abenteuer **Asseln im Gemäuer** auf S. 24 in diesem Abenteuerband.)

7 – Yaquirbühne

Das Theater liegt im Herzen der Stadt und bietet mit seinen imposanten Säulen und kunstvollen Kapitellen einen ersten Vorgeschmack auf die dramatischen Geschehnisse, die hier in Szene gesetzt werden. Beiderseits des Hauptportals hängen etliche Flugschriften, Bekanntmachungen und Plakate an den Wänden, und da sich kaum jemand die Mühe macht, ältere Anschläge zu entfernen, ist es eine rechte Tapete geworden.

Zur Zeit gibt das Ensemble der 'K.u.K. Theatercompagnie Yaquirbühne' das aus der Feder Pherisjo ter Marloffs stammende Stück 'Der Dämonenfürst'. Es handelt von einem Fürsten, der seiner Umgebung immer fremder und schließlich unheimlich wird. Es geht um die zerbrechende Liebe der Fürstin und einige Verwirrungen. Diese gehen damit einher, dass der Fürst nicht einmal enge Freunde wiederzuerkennen scheint. Am Ende stellt sich heraus, dass ein Dämon in den Körper des Fürsten geschlüpft ist und in einem dramatischen Finale aus selbigem zurück in die Niederhöllen fährt.

Angesichts der Ereignisse um Borbarad, die hier im Horasiat glücklicherweise so unendlich weit entfernt scheinen, war das Stück ein riesiger Erfolg – unglücklicherweise ein derartiger Erfolg, dass das Ensemble mit eben diesem Stück gerade auf Tournee ist und erst in einigen Tagen zurück erwartet wird. Hier rund um die Yaquirbühne können die Helden auch die zu Beginn eines Kapitels abgedruckten Zitate aus dem Stück hören: Sei es von begeisterten Zuschauern, die einzelne Passagen noch aufsagen könne, wenn man sie auf den 'Dämonenfürsten' anspricht, oder gar von einigen Jungschauspielern, die gerade versuchen, ihren Text zu lernen – und voller Begeisterung erzählen, dass sie der Ersatz für die professionellen Schauspieler wären, deren Ausfall sie innig herbeisehnen.

STADTHÄUSER DER ADLIGEN IN DER CIVITAS DELLA SIGIORES

In direkter Nachbarschaft zum Grafenschloss stehen die Villen der wichtigsten Adligen: die Palazzi Neetling (10), Veliris (11), SireNSTeen (12) und Camerano (13). Nach Sonnenuntergang sind hier Horasio von Veliris-Marvinko und Rinaldo SireNSTeen in ihren Villen anzutreffen.

Der Oberstallmeister ist über einen nächtlichen Besuch aber alles andere als erfreut und noch unfreundlicher als sowieso schon. Von einem Geheimgang in seinem Haus weiß er nichts, und er lässt erst recht niemanden in seinen Keller. Der Seneschall hingegen bittet Helden mit einem angemessenen Sozialstatus (mindestens 7) höflich in sein Haus. Von einem Geheimgang in seinem Haus weiß er zwar ebenfalls nichts, aber gemeinsam mit den Helden will er gerne seine Kellergewölbe absuchen. In den Gang wird er den Helden aber keinesfalls folgen.

16 – Grafenschloss

Das Neue Palais gehört zu den schönsten Schlössern der Umgebung. Das Bauwerk mit seinen hohen Fenstern und Türen ist drei Stockwerke hoch und wird von einem hohen roten Ziegeldach abgeschlossen. Mehrere Giebel blicken vom Dach, und ein hoher Sims umläuft das Schloss. Zwei große Wirtschaftskomplexe, der Marstall und das Gesindehaus flankieren die weißen Kieswege zum Schloss.

Im Grafenschloss können sich Helden mit einem SO von wenigstens 7 frei bewegen, die anderen erhalten nach einigem Zögern eine Sondererlaubnis, stehen aber unter ständiger mehr oder weniger unauffälliger Beobachtung.

Im Schloss können sie so nach Zugängen zu den Kanälen und Geheimgängen suchen, und im Marstall können sie sich auch die Stelle zeigen lassen, wo Arrivio, das Pferd der Gräfin, auf so brutale Weise niedergestochen wurde. Zugang hatte sich der Pferdeschänder durch die große Zisterne verschafft, die mit den Kanälen unter der Stadt verbunden ist. Mehr zu den Kanälen und geheimen Gängen finden Sie in dem Abschnitt Kanäle und **Tunnel unter der Stadt** auf Seite 68.

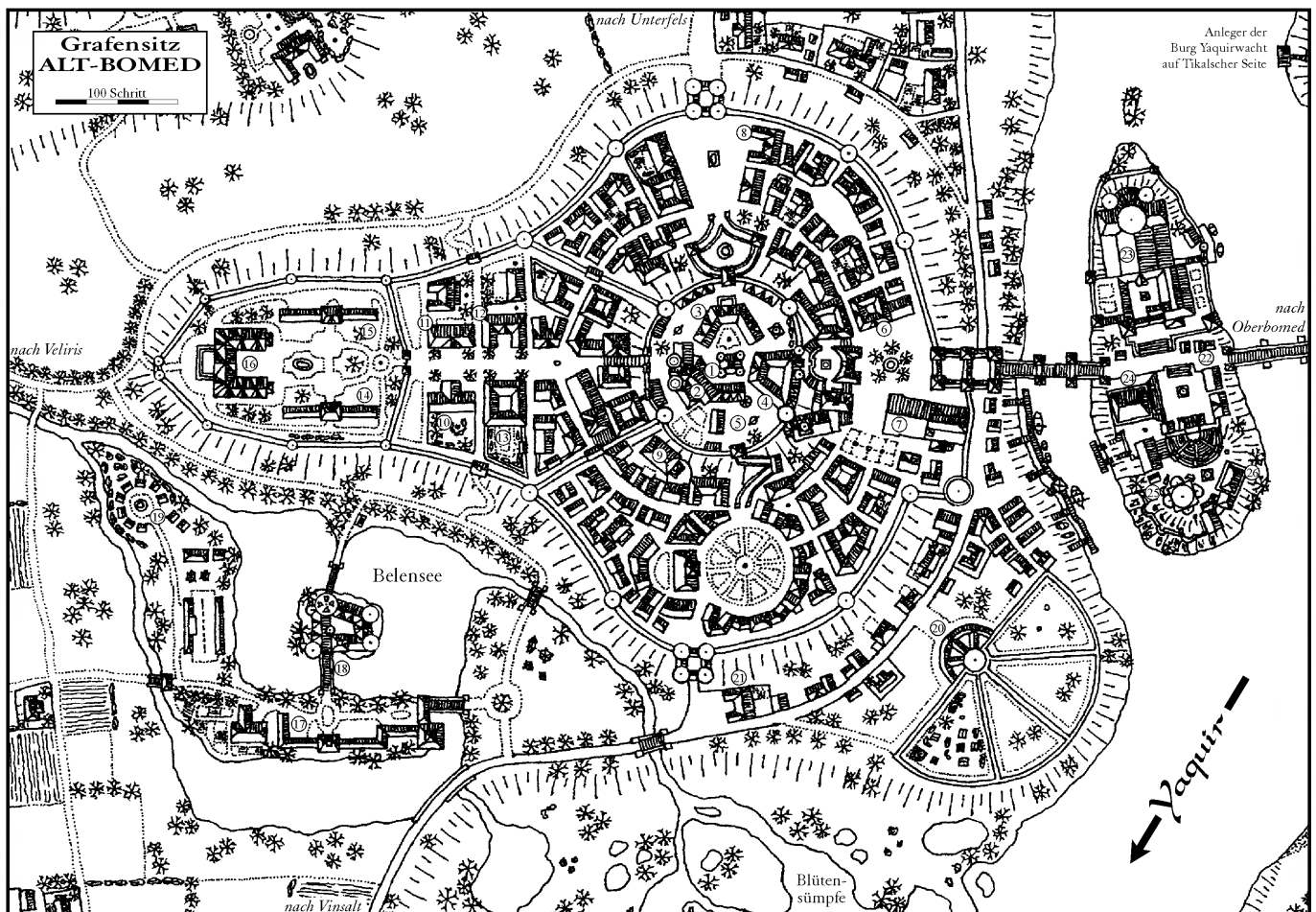
19 – Grüfte und Nasuleen* der Bomed Grafen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegen die Grüfte der alten Grafen von Bomed. Die kleinen, tempelartigen Bauwerke sind um einen Teich angeordnet. Ihr lest die Namen Vascal, Leonora, Alricio, Alricio II., Rovena, Alvene Hela, Vascal II., Leomara, Geron und Iridanië Hela – 2455 bis 2512 Horas. Die steinerne Tür vor dem letzten etwas abseitig stehenden Grabhaus ist zur Seite geschoben und ihr könnt ohne Schwierigkeiten in den dahinter liegenden kleinen Raum treten. Die Wände sind allesamt mit tsagefälligen Motiven bemalt, deren Farben noch leuchten. In der Mitte steht ein steinerner Sarkophag, an dessen Front das aufsteigende Pferd der Vistellis angebracht ist. Der Deckel des Sarkophags zeigt die Umrisse einer prächtig gewandeten Frau, deren Antlitz ausdruckslos zur Decke blickt. Die schwere Abdeckplatte liegt schräg auf dem Sockel – das Grab ist offen.

Das Grab der Gräfin ist leer. Wenn sich die Helden in der Gruft umsehen, können sie feststellen, dass zwischen den tsagefälligen Bildern von Regenbogen, stilisierten Kirschblüten, Geburten und Eidechsen immer wieder auch einzelne kleine Hesinde-Symbole zu finden sind. Auch der Sockel des Sarkophages sowie der Rand des Deckels sind mit kleinen Schutzzeichen versehen, die ein Magiekundiger nach einer einfachen Talentprobe auf den ersten Blick als solche erkennen kann.

*) Ein Nasuleum ist der aventurische Ausdruck für ein prachtvolles Grabmal.



Viel interessanter ist allerdings die Unterseite des Sarkophagdeckels, die man in Augenschein nehmen kann, wenn man entweder den Deckel abhebt (Gewicht 300 Stein) oder sich ins Innere des Sarkophages begibt. Die glatte Marmorplatte ist mit allerlei unbekanntem Zeichen und Linien verkratzt, die selbst für Magier nicht identifizierbar sind. Daneben gibt es aber auch lesbare Passagen: »Tod dem Magier!« – »Wie viele TAGE? Jeden einzelnen schwöre ich RACHE« – »Gefangen im Grab der GRÄFIN« – »Der Tag meines Meisters wird kommen!«

Insel der Tempel

Auf einer Altbomed vorgelagerten Flussinsel im Yaquir liegen die großen Tempelbauten der Stadt. Das beeindruckendste Bauwerk ist zweifellos der große Hesinde-Tempel. Doch auch der alte Rondra-Tempel mitsamt dem Platz der Hl. Ardare zählt zu den wichtigen sakralen Orten der Stadt. An der höchsten Stelle der Insel liegen der Rahja-Tempel, ein kleines Amphitheater sowie das Haus der Travia. Hier können die Helden auf zahlreiche Gläubige und Pilger treffen, die stets eine Geschichte und ein Gerücht parat haben. Der große Hesinde-Tempel verfügt über eine ausgesprochen gut geführte Bücher- und Schriftensammlung. In einem der Devotionalienlädchen (22) verkauft der ehemalige Turmbläser des Torre della Castello kleine Götterstatuetten.

23 – Hesinde-Tempel

Neben einer großen Andachtshalle befindet sich innerhalb des Tempelkomplexes ein Kloster und eine beachtliche Bibliothek. Im öffentlichen Teil dieser Bibliothek können die Helden einiges über Dämonen und Beschwörungsrituale erfahren, während der nicht-öffentliche nur von Hesinde-Geweihten oder anderen Gelehrten in Begleitung des Bruder Bibliothekarius betreten werden darf. Der ist jedoch bis zum 9. Rahja 2517 Horas (siehe auch Seite 62) auf einer Reise nach Kuslik und wird mit dem Ensemble der Yaquirbühne zurückerwartet.

ALTBOMED – RESIDENZSTADT AM YAQUIR

- 1 – Torre della Castello
- 2 – Schloss Vistelli
- 3 – Schloss Hausbach
- 4 – Schloss Fiëliëna
- 5 – Burghof
- 6 – Palazzo des Adlerordens
- 7 – Yaquirbühne
- 8 – Hotel "Bomed Blüte"
- 9 – Phextempel
- 10 – Palazzo Neethling
- 11 – Palazzo Veliris
- 12 – Palazzo SireNSTEEN
- 13 – Palazzo Camerano

Palazzo Comitale – Sitz des Grafen

- 14 – Gesindehaus
- 15 – Stallungen
- 16 – Grafenschloss

Castello Bregelsaum – Sitz des Erbdroste

- 17 – Stallungen
- 18 – Wasserschloss
- 19 – Nasuleen der Grafen
- 20 – Boron-Tempel
- 21 – Hotel Springender Löwe
- 22 – Devotionalienhändler
- 23 – Hesinde-Tempel
- 24 – Rondra-Tempel
- 25 – Rahja-Tempel
- 26 – Traviatempel

Wenn die Helden ihm von der seltsamen Zeichnung, die sie im Torre della Castello (siehe Seite 63) gesehen haben, erzählen, erinnert sich dieser, schon einmal etwas ähnliches in einem alten Buch gesehen zu haben. Nachdem er dieses Buch für die Helden herausgesucht hat, finden sie darin zwei Zeichnungen, die der Skizze mit den drei Kreisen ähneln. Bei der einen Abbildung ist von einem 'Transfer-Ritus' die Rede, mit dem man Geister und Dämonen von einem Körper zum anderen wechseln lassen kann. Die zweite steht im Zusammenhang mit einem Ritual, durch das man angeblich ein Sphärentor öffnen kann, durch das dann Heerscharen von Dämonen auf Dere gelangen könnten.

KANÄLE UND TUNNEL UNTER DER STADT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Fackeln erhellen einen etwa vier Schritt breiten und zweieinhalb Schritt hohen Gewölberaum, von dem vier Kanäle abzweigen. Zwei Zuflüsse gehen nach Norden und Süden ab. Rechts und links der etwa zwei Schritt breiten Wasserrinne verlaufen kleine Simse, auf denen ein erwachsener Mensch nur mit Mühe aufrecht stehen kann. Zwei kleinere Kanäle, durch die ebenfalls nur ein schwaches Rinnsal fließt, führen nach Osten und Westen. Ab und zu huschen Ratten durch die Dunkelheit, ihre kleinen Augen leuchten vom Licht der Fackeln. Von der Decke des Gewölbes tropft beständig Wasser herab. Irgendetwas scheint sich unter der Wasseroberfläche zu bewegen.

Unter der Stadt liegt ein Gewirr von Kanälen und geheimen Gängen. Das uralte Kanalisationssystem stammt noch aus Tagen, die an die Zeit Bosparans heranreichen, ist jedoch in weiten Teilen ungenutzt und vergessen. Der große Ring, dessen steinernes Gewölbe bis zu zwei Schritt hoch und drei Schritt breit ist, verläuft unterhalb des inneren Straßenringes.

Für dieses Abenteuer sind nur die folgenden Zugänge zur Kanalisation bedeutend, bei allen anderen im Plan gekennzeichneten müssen Sie gegebenenfalls improvisieren:

Zwölfgötterbrunnen (I), dessen schwere Steinplatten über einen weitgehend eingerosteten Hebelmechanismus aufklappbar sind. Unterhalb des Brunnsens befindet sich ein Gewölbe, das einen Durchmesser von vier Schritt aufweist (siehe oben stehenden Vorlesetext).

Abfluss in den Yaquir (II); das Gitter ist fest in die Steine eingelassen und lässt sich nicht öffnen. Allerdings ist einer der Stäbe lose und kann nach oben geschoben und danach zur Seite gedrückt werden, so dass sich ein kleiner Spalt öffnet, durch den sich ein normal gewachsener Mensch mit etwas Mühe zwängen kann.

Zisterne im Keller des Schlosses Vistelli (III); zwei **Brunnen (IV und 16)**; unterhalb der Zugänge befinden sich große Wasserbecken, so dass man nur schwimmend unter die Schächte gelangen kann.

Zisterne im Marstall (V); **Zisterne im Schloss (3)**; **Abfluss in den Belen (VII)**; die Zugänge sind durch ein schwere Eisgitter versperrt, die von schweren und mittlerweile stark verrosteten Vorhängeschlössern gesichert sind.

In der Kanalisation lebt auch eine Riesenamöbe, die im Laufe der Jahre zu einem beachtlichen Ungeheuer herangewachsen ist.

Das ist nicht zuletzt dem Bettler Dalecio zu verdanken, der das Untier mit allerlei Tierkadavern und anderen Restabfällen füttert und sein 'Schoßtier' zärtlich 'Amöbe-Horas' nennt. Wenn die Helden seinen Liebling nicht töten, kann er ihnen alle Zugänge zur Kanalisation zeigen – und was vielleicht noch wichtiger ist, er kennt sogar die Verbindung zwischen den Kanälen und den Geheimtunneln im Brunnen (16) auf dem Burgberg. Sollten die Helden anders in die Kanalisation gelangt sein, so kann der Bettler ihnen auch den Zugang unter der Ziehbrücke (II) zeigen.

Riesenamöbe 'Amöbe-Horas' (siehe auch **BA 211**)

INI 3+W6 **AT** 12 **PA** 0
TP 1W+3 SP (Umschlingen) / SP durch Schleim* **DK** H
LeP 50 **RS** 0 **GS** 0,25
AuP 100 **MR** 18 **GW** 6

Riesenamöben lassen sich nur mit scharfen Hieb- und Stichwaffen, Äxten oder Schwertern wirksam bekämpfen, alle anderen Waffen richten nur halben Schaden an.

*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so hat die Riesenamöbe den Gegner vollständig umschlungen (quasi verschluckt). Bis er sich mit einer **KK**-Probe+**KR**-Anzahl befreit hat, nimmt er durch den Verdauungsprozess pro **KR** 1W+**KR** Punkte Schaden. Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfteilnehmer gilt: **AT** um 3 Punkte erschwert, ein **AT**-Patzer bedeutet, dass der Umschlungene getroffen wurde.

Wolfsratte (siehe auch **BA 95**)

INI 14+W6 **AT** 7 **PA** 0 **SP** 3
DK H **LeP** 6 **RS** 0 **GS** 4
AuP 20 **MR** 1 **GW** 1 (Rudel bis zu 11)

Ratten lassen sich mit normalen Waffen kaum bekämpfen (es gilt ein **AT**-Malus von 3 Punkten). Dagegen kann ein gezielter Tritt mit festem Schuhwerk die Ratte töten. Bei einer gelungenen **GE**-Probe werden der Ratte **W6 TP** zugefügt.

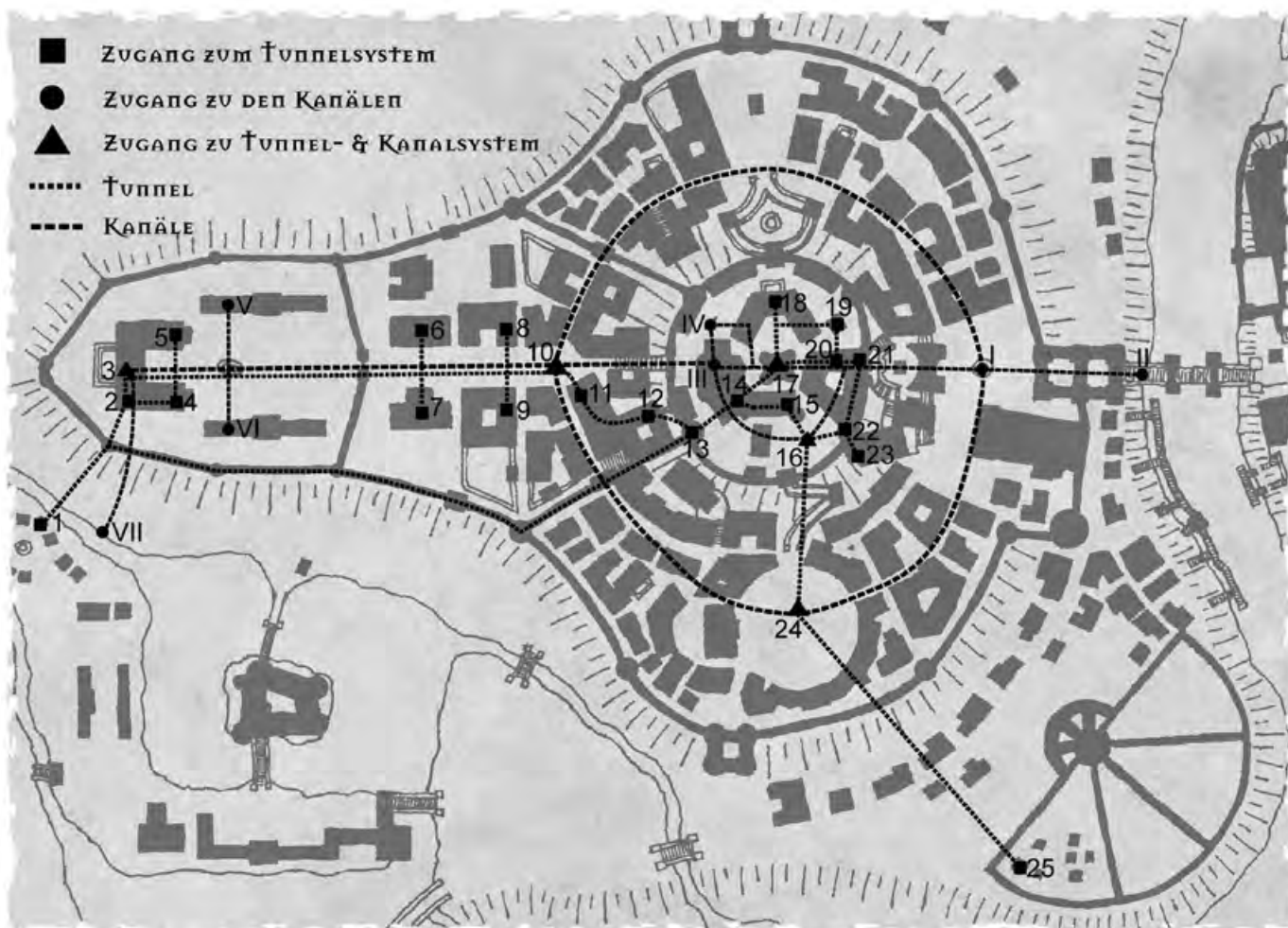
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang ist eng und stickig. Gerade mal mannshoch und kaum einen Schritt breit, scheint diesen Weg hier seit Jahrzehnten niemand mehr gegangen zu sein. Selbst die Spinnweben scheinen verlassen, und die modrige und abgestandene Luft macht das Atmen schwer. Hier und da sind die Wände gemauert, manchmal aber nur notdürftig mit Holzbrettern verschalt und notdürftig abgestützt. Allerlei Ungeziefer und einige wenige Ratten haben sich hier niedergelassen. Vereinzelt schreckt ihr eine Fledermaus auf.

Neben der Kanalisation gibt es auch eine Vielzahl von geheimen Tunneln und Gängen, die einige Patrizierpaläste mit den Stadtschlössern verbinden. Mittlerweile ist das Tunnelsystem beinahe in Vergessenheit geraten, und die meisten Gänge sind seit Jahrzehnten nicht mehr benutzt worden.

Für dieses Abenteuer sind die folgenden Zugänge bedeutend, bei allen anderen im Plan gekennzeichneten müssen Sie gegebenenfalls improvisieren:

Gruft des Grafen Alricio (1) – Zugang über ein in die Wand eingelassenes Rondrelief; nur von innen zu öffnen; Grafenpalais (die Gänge unter dem Grafenschloss sind allesamt gemauert und



in deutlich besserem Zustand als der Rest der Gänge): **Weinkeller** (2) – Zugang über ein großes hohles Weinfass; **Kellergewölbe** (3) – die Zisterne des Schlosses weist einen geheimen Durchbruch auf; über die Zisterne gelangt man auch in den Kanal, der vom Schloss in die Stadt führt; **Amtsstube des Seneschalls** (4) – der Boden eines Schrankes lässt sich abheben; **Thronsaal** (5) – die Wendeltreppe im Hinterzimmer lässt sich durch eine Geheimtür auch nach unten begehen; **Schloss Vistelli** – Zugang über eine Geheimtür im **Waffenkeller** (14) und über eine verdeckte Wendeltreppe hinter einer Geheimtür im **Rittersaal** (15); **Zisterne im Burghof** (16) – Zugang über einen versteckten Durchbruch im Brunnenschacht, der bis in die Kanalisation

reicht; **Torre della Castello** (17) – Zugang über einen versteckten Durchbruch im Zisternenschacht, der bis in die Kanalisation reicht; **Schloss Fiëliënna** – Zugang über eine Geheimtür im **Vorratskeller** (20) sowie über eine versteckte Treppe unter der Treppe in der **Eingangshalle** (21); **Kaufmannsgruft** (25) – Zugang über eine Grabplatte im Boden.

Fledermäuse (siehe auch BA 71)

INI 12+W6	AT 5	PA 0	SP 1
LeP 2	RS 0	GS 18	AuP 30
MR 0	GW 0 (2 bis 5 für Schwarm)		

DRITTER AKT: AM DÄMONENSTIEG

»Zeig' her der Welt dein wahres Gesicht,
die Fratze aus Galle und Pest!
So kommt das Unheil endlich ans Licht,
und deine Klaue von uns lässt.«
—Der Büttel in 'Der Dämonenfürst',
als er den Fürsten in seinem Turmgemach stellt.

Nachdem die Helden erfahren haben, dass die Gräfin sich noch am späten Nachmittag gen Sewamund aufgemacht hat, müssen sie nur noch die gesammelten Mosaiksteine aneinanderlegen. Sollten sie noch eine Bestätigung für ihre Nachforschungen brauchen, können sie sehr schnell und leicht in Erfahrung bringen, dass auch Arralin Aldubhor vor wenigen Stunden die Stadt verlassen hat. Von Albomed müssen die Helden nun nach Veliris reisen, wo der Dämonenstieg nach einigen Meilen Richtung Sewamund beginnt.

DIE PRAIOSSTADT VELIRIS

Lage: am oberen Sewak, nahe dem Phecanowald auf einem kleinen Hügel

Herrschaft: Magistrat der Landstadt Veliris

Bürgermeister: Maestro Targuïn Sal Cirrentiôn

Einwohner: 1.425 Seelen (Census Amenis, 2508 Horas)

Garnisonen: 10 Stadtgardisten, 10 Tempelwachen, 10 Baronsgardisten, 10 Büttel

Tempel: Praios, Travia, Rahja

Gasthäuser/Schenken: Hotel *Palazzo Varosella* (Q9/P9/S30), Hotel *An der Alten Therme* (Q6/P6/S30), Gasthof *Rahjas Labsal* (Q5/P5/S10), Taverne *An der Commandantur* (Q4/P5), Taverne *Pferdefreund* (Q4/P4), Hotel *Ratskeller* (Q7/P7/S15)

Das Städtchen Veliris, auf einem Hügel am Oberlauf des Sewak gelegen, bietet schon aus der Ferne eine beeindruckende Silhouette: Hoch oben auf dem Sewakhügel thront das alte Castell Sanct Aldigon, dessen mächtiger Rundturm über den ganzen Landstrich wacht. Zu seinen Füßen liegt der gewaltige Tempel des Praios mit seiner großen goldschimmernden Kuppel. Darunter wiederum schmiegt sich spiralförmig die Oberstadt an den Hügel. Hier im dichtgedrängten, von einer hohen Mauer umgebenen Häuserdickicht liegen der Tempel der Travia, eine kleine Bühne, der Marktplatz, das Rathaus und zahlreiche Patrizierpaläste, die ihren Reichtum auf den Handel mit Erzen, Weinen und Glas gebaut haben.

Die Unterstadt direkt unterhalb der Stadtmauer wird beherrscht von den riesigen Anlagen der Neuen Thermen. In einem Anfall von Größenwahn haben die Honoratioren der Stadt die alten Helaischen Thermen wieder auferstehen lassen, für die Veliris im ganzen Land bekannt ist.

In Veliris selbst erfahren die Helden nur, dass die Gräfin um die zweite Phexstunde (20 Uhr) in der Stadt angekommen und im Palazzo Varosella abgestiegen ist. Dort hat sie gespeist und an der Gräflichen Zollstation die Pferde gewechselt, um gut eine Stunde später weiterzureisen. Das ist jetzt ungefähr eine Stunde her. Man habe sie noch abhalten wollen, um diese Zeit den Dämonenstieg zu befahren, aber sie hätte das mit einer Handbewegung abgetan und gemeint, solch ein Aberglaube könnte sie nicht abhalten.

An der kleinen Zollstation an der Furt können die Helden von einem Gardisten erfahren, dass außer der Gräfin noch zwei dunkel gewandete Reiter in schnellem Galopp die Furt durchquert hätten.

DAS DUNKLE RITUAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur wenige Meilen hinter Veliris beginnt der Dämonenstieg: eine düstere, etwa zwei Wagenspann breite Straße, die mit Basaltplatten ausgelegt ist und dadurch noch geheimnisvoller und dunkler wirkt. Zur Linken fließt ruhig und vom silbernen Mondlicht beschienen der Sewak, zur Rechten erheben sich die düsteren Bäume des Phecanowaldes, in dessen Wipfeln der Wind gar manch schauriges Lied spielt. An den Seiten der Straße seht ihr überall einige Stellen, die wie verbranntes Gras oder verdorrte Erde aussehen. Manchmal sind es nur kleine Punkte, bisweilen aber große Flecken.

Immer wieder schwirren Fledermäuse und Mottenschwärme über eure Köpfe hinweg, und der Ruf so manch einer Eule ist euer ständiger Begleiter.

DER DÄMONENSTIEG

Als vor einigen Jahren ein Dämon sich seinen Weg am Sewak entlang gen Sewamund bahnte, hinterließ er eine breite Schneise der Verwüstung. (Näheres dazu können Sie in dem Abenteuer **Spur in die Vergangenheit** nachlesen.) Doch getreu der nüchternen Art der Grangorier entstand genau auf dieser Schneise des Dämons der ursprünglich geplante Sewakweg, der die beiden Handelsstädte Veliris und Sewamund verbindet. Die kerzengerade Straße aus dem dunklen Gestein des basaltenen Phecanowaldes wird daher im Volksmund der 'Dämonenstieg' genannt und von den Bauern der Umgebung gemieden. Auch mehren sich die Berichte über Geistererscheinungen und andere seltsame Begebenheiten, die sich des Nachts auf dieser dunklen Straße abspielen sollen. Nur die ganz unerschrockenen Zeitgenossen betreten den Dämonenstieg daher nach Sonnenuntergang, geschweige denn, dass er in der Dunkelheit von Reisenden benutzt wird – zumal an der gesamten Straße nicht eine Herberge oder ein Gasthaus zu finden ist. Und tatsächlich ist hier die Sphärenmauer seit der Dämonenerscheinung deutlich durchlässiger als andernorts. Zahlreiche dunkle Magier haben diese ungewöhnliche Eigenschaft der Straße erkannt, und immer wieder soll es zu finsternen Beschwörungsritualen gekommen sein. Der Dämonenstieg zieht aber nicht nur Schwarzmagier und Druiden an, sondern übt auch sonst auf alle nächtlichen Erscheinungen eine besondere Anziehungskraft aus. So schwirren Motten und Glühwürmchen in erstaunlicher Zahl umher, Fledermäuse und Eulen sind allorts zu sehen. Und auch Irrlichter huschen zuweilen über den Dämonenstieg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In gestrecktem Galopp prescht ihr über den Dämonenstieg, und ein unbehagliches Gefühl schnürt euch immer mehr die Kehle zu. Plötzlich sehr ihr zwei kleine Lichter vor euch. Ist es schon wieder ein Irrlicht, das euch narren will, oder ist es diesmal die Kutsche der Gräfin? Mit jedem Schritt sind die kleinen Rückleuchten der Gräflichen Karosse deutlicher zu erkennen. Die Öllampen leuchten ruhig in der ansonsten stürmischen Nacht. Die Kutsche steht am Wegesrand und einer der beiden Gardisten liegt unnatürlich verkrümt neben dem hinteren Wagenrad. Von der Gräfin fehlt jede Spur.

Auf der anderen Seite der Kutsche können die Helden den zweiten Gardisten und den Kutscher finden. Diese beiden sind ohnmächtig, der erstgenannte Gardist ist tot.

Im Innern der Kutsche können die Helden die von Arralin gefälschte Nachricht des Grafen von Phecadien finden, der die Gräfin auffordert, sich mit ihm und Gräfin Hesindiane von Bethana schnellstmöglich in Sewamund zu treffen (siehe S. 62),

da es Geheimgespräche des Barons von Veliris mit den Herzögen von Grangoria und Horasia gegeben habe und nun ein Feldzug des Barons gegen Bomed drohe. Man müsse nun das weitere Vorgehen besprechen. Unterschrift und Siegel des Grafen Chiranor Tegalliani von Phecadien stehen unter dem handgeschriebenen Brief. Nach der Gräfin brauchen die Helden nicht lange suchen, wenige hundert Schritt hinter der Kutsche bietet sich ihnen eine abscheuliche Szenerie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich seht ihr die Gräfin. Immer wieder reißt die Wolkendecke vor der hellen Madascheibe auf und diese wirft ihr silbernes Licht auf die seltsame Kulisse. Auf einer großen, verdorrten Stelle ist mit weißer Kreide ein Siebenstern gezeichnet, an dessen Spitzen jeweils Kerzen stehen, die unnatürlich wild im Wind flackern, ohne zu verlöschen. Der Siebenstern scheint im Mondlicht zu leuchten, oder strahlen die Linien gar von alleine?

In der Mitte des Kreises liegt die Gräfin mit ausgestreckten Gliedmaßen, sie ist anscheinend bewusstlos. In zwei weiteren Kreisen, die den Siebenstern bis zu seinen Strahlen durchschneiden und in die ein Pentagramm gezeichnet ist, stehen Baronet Arralin und der verschwundene Agent des Adlerordens Hesindio d'Abbastanzia. Während der Agent entrückt wirkt, murmelt Arralin pausenlos Worte. Sein dunkler Umhang weht im Wind, seine Augen sind weit aufgerissen und sein Gesicht zeigt die bleiche Fratze des Wahns. In den Händen hält er einen großen, ovalen Spiegel, in dessen unergründlichen Tiefen ein goldenes Leuchten langsam näherzukommen scheint. Er würdigt euch keines Blickes. Die Linien des Siebensterns leuchten plötzlich hell auf und die Gräfin windet sich wie von unsichtbaren Fesseln gehalten.

Das Ritual des Amzeroth zur Öffnung des Sphärentores hat begonnen. Mit Hilfe des Feenspiegels sollen die ohnehin dünnen Sphärenwände am Dämonenstieg durchbrochen werden, um eine Brücke in Iribaars Reich des Irrsinn zu schlagen. Während der verwirrte Magier nach wie vor der Meinung ist, lediglich den Quitslinga in den Körper der Gräfin zu transferieren und damit auch weiterhin seine Macht über Bomed zu sichern, dient Gräfin Alwene in Wirklichkeit lediglich als Blutopfer für das Ritual. Der Gestaltwandler im Körper des Agenten soll die Horden seines Herrn als dunkler Marschall empfangen.

Wenn die Helden versuchen, das Ritual zu stören, stellen sie fest, dass um die Kreise eine Art Barriere besteht. Diese lässt sich nur

durch eine bestandene *Körperkraft*-Probe oder andere magische und göttliche Einwirkungen niederreißen.

Gelingt es einem Helden, entweder eine der Kerzen umzustößen oder einen der Ringe zu zerstören, so fällt die magische Barriere in sich zusammen und Arralin nimmt die Helden erstmalig wahr. In rasender Wut wendet er sich nun gegen die Helden.

Weltlichen Waffen weicht Arralin geschickt aus oder pariert sie mit seinem Stab, während er sich ansonsten ganz auf seine Zauberfertigkeiten verlässt. Dabei benutzt er die Zauber PARALÜ (16), HORRIPHOBUS (10), DUPLICATUS (11) und IGNIFAXIUS (11). Den

Spiegel in der linken Hand missbraucht er dabei als magischen Fokus. Ein potenter GARDIANUM schützt das fragile Artefakt vor magischer Zerstörung.

Mehr zu Arralins Werten finden Sie bei **Dramatis Personae** auf Seite 75. Fällt seine Astral- oder seine Lebensenergie unter 15 oder drohen die Helden zu unterliegen, nimmt der Kampf eine wundersame Wendung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer noch vom Wahn gezeichnet und mittlerweile mit schweißnasser Stirn, schleudert euch Arralin durch den Spiegel einen Zauber nach dem anderen an den Kopf. Bislang scheint seine Kraft kaum nachgelassen zu haben, und selbst die schwersten Hiebe prallen an ihm ab. In diesem Moment scheint auch Hesindio d'Abbastanzia wieder zu sich zu kommen. Ein verzerrtes Lächeln huscht über sein Gesicht, und mit einer leichten Handbewegung holt er den Magier von den Füßen: "Es ist Zeit, den Platz zu räumen."

Hesindio zieht Arralin in den Kreis und stößt die Gräfin heraus. Er hebt den Spiegel vom Boden auf, reckt ihn gen Himmel und der Siebenstern beginnt wieder zu leuchten. Doch diesmal greller und selbst an Stellen, die längst von euch zerstört schienen. Durch das gleißende Licht hindurch könnt ihr erkennen, wie ein goldener Strahl aus dem Spiegel schießt, den Wald im Hintergrund zu zerschneiden scheint und einer gräulichen Masse dahinter den Weg ebnet. Ein heißer, ohrenbetäubender Sturm schlägt euch entgegen, der beinahe schmerzhaft auf der Haut prickelt. Und durch das Brausen ist das helle, verspielte Lachen eines Kindes zu hören. In diesem Moment scheint Hesindio Arralin zu küssen, wogegen sich dieser heftig zu wehren scheint. Als Hesindio von ihm ablässt, beginnt Arralin zu würgen, sein gesamter Hals beult sich unnatürlich aus und eine violette Masse fließt aus seinem Mund und beginnt sich zu verformen.



“Getäuscht ... oh, ich Narr!”, keucht der Magier plötzlich in eure Richtung. “Der Spiegel ... Helft mir, der Dämon will ein Loch in die Sphärenmauer reißen, hinter der bereits Abertausende seiner Gefährten ihrer grauenhaften Bestimmung harren!”

Während Arralin und der Agent des Adlerordens in einem sich aus dem Riss manifestierenden Wirbel unnatürlich über dem Boden schweben, kommt das Wesen auf euch zu, das wie eure schlimmsten Alpträume aussieht.

Bei dem neu erscheinenden Dämon handelt es sich um einen Incubogus, einen Alpträumegeist. Der Dämon ist in der dieseitigen Sphäre nur wenigen Eingeweihten bekannt, da ihn niemand in seiner wahren Gestalt zu Gesicht bekommt. Der halbstoffliche Dämon erkennt die Ängste jedes Gegners und verwandelt sich in dessen schlimmsten Alpträum, so dass er einem jeden anders erscheint.

Was die Helden Ihrer Gruppe am meisten ängstigt, werden Sie selbst am besten wissen. Um überhaupt erfolgreich gegen den Gehörnten bestehen zu können, muss einem Helden in jeder Kampfrunde eine Mut-Probe gelingen, um nicht einen Schritt zurückzuweichen. In diesem Fall hat der Dämonen zwei Attacken. Jede misslungene Mut-Probe ist in der nächsten Runde um einen Punkt erschwert. Fällt dabei eine 20 oder misslingen drei Proben hintereinander, so flieht der Gegner in panischer Angst und kann erst nach drei Kampfrunden mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe versuchen, sich zu beruhigen. Jede gelungene Mut-Probe hingegen schwächt den Dämon, der dadurch einen LeP verliert; gelingt die Probe gar auf den halben Wert, verliert er 1W6 LeP.

Incubogus oder Alpträumegeist,

Dreigehörnter Diener Iribaars

INI 10+W6	AT 10	PA 4
TP 1W+3 / 1W+2 (zweite Attacke)	DK H/N/S	
LeP 77	RS 0	GS 7
AuP unendlich	MR 20	GW 9

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wesen löst sich plötzlich in violetterm Dunst auf, der sich schnell in dem gräulichen Tosen verflüchtigt. Plötzlich bricht die Windhose in sich zusammen, das Gleißeln erlischt und nur noch der Widerhall eines markerschütternden Schreies erstirbt in den Wipfeln des Phécánowaldes. Hesindio d'Abbastanzia bricht zusammen und Arralin blickt erschöpft zu euch.

“Habt Dank. Ohne Eure Hilfe hätte der Dämon meinen Körper übernommen und mit meinen Fähigkeiten einen Spalt in die Sphärenwand gerissen. Nicht auszudenken, was passiert wäre! Und jetzt lasst uns schnell der Gräfin helfen!”

Nachdem Amazeroths ursprüngliches Vorhaben, die Sphärenmauer niederzureißen, durch das unvorhergesehene Eingreifen der Helden zu scheitern drohte, änderte der Meister der Illusionen blitzartig seine Pläne: Er riss Arralins Seele in die Niederhöllen und befahl seinem Quitslinga vom Körper des Agenten in den des Magiers zu wechseln. Zuvor spiegelte er den Helden die Illusion vor, der Incubogus sei aus dem Körper Arralins gefahren und hätte ihn verlassen, um sie so glauben zu machen, der Körper des Magiers sei nun exorziert.

EPILOG

»Nun ist die Gefahr am Ende gebannt,
der Vorhang schließt sich für heut'.

Doch sind grad' alle beim Namen genannt?

Darüber denkt nach, ihr Leut'!»

—Letzter Aufzug des Erzähler in 'Der Dämonenfürst'

AUSKLANG

Nachdem die Gräfin und Hesindio d'Abbastanzia wieder zu sich gekommen sind, gilt es die Heimreise anzutreten. Baronet Arralin lobt die Helden über Gebühr und betont immer wieder, dass durch ihre Störung das Ritual verhindert werden konnte. Erst der Kampf der Helden mit ihm hätte den Beherrschungsbann, unter dem er seit einem magischen Unfall schon seit Jahren stünde, gebrochen. Danach unterwirft er sich sofort der Garde der Gräfin und bittet um Vergebung für die Taten, die er unter dem Beherrschungsbann begangen hat. Er räumt die Erpressungen und die Anschläge ein und bietet seinen Rückzug aus allen Ämtern an. Gräfin Alwene zeigt sich davon zunächst nicht sonderlich beeindruckt und besteht zunächst auf eine vollständige Klärung der Affäre durch die Berichte Arralins und der Helden.

Arralin bzw. dem Quitslinga, der nun seine Rolle übernommen hat, fehlen natürlich einige Erinnerungen des wahren Magiers, so dass er sich immer wieder auf Gedächtnislücken berufen wird. Mit dem Bruch des Beherrschungsbannes habe der Erzdämon ihm auch sämtliche Erinnerungen entrissen. Über die wahre Vorgeschichte, die der Quitslinga selbst miterlebt hat, schweigt er sich verständlicherweise aus.

Er behauptet, der Erzdämon Iribaar habe einen Gestaltwandler in den Körper des Agenten fahren lassen, um ihn selbst besser kontrollieren zu können. Nachdem der Beherrschungsbann durch den Kampf der Helden mit ihm gebrochen worden sei, habe der Dämon letztlich sogar versucht, seinen eigenen Körper zu übernehmen, um mit seinen magischen Fähigkeiten das Öffnungsritual doch noch auszuführen. Auch der Inspector bestätigt, dass er seit gestern das Gefühl hatte, in seinem eigenen Körper gefangen zu sein.

Auf die Frage, wer denn dann in der Gruft der Gräfin gefangen gewesen und wo denn der Körper der Gräfin überhaupt sei, antwortet der Quitslinga, dass er das auch nicht wisse. Er vermutet aber, dass wieder irgendwelche Grabräuber die Gruft geplündert hätten. Der Leichnam der Gräfin Iridanië indes sei aber nie in

der Gruft gewesen, auf ihren Wunsch hin sei damals ihr Körper im Stillen verbrannt worden und über die Blütensümpfe verstreut worden.

Die Helden können nun ihre eigenen Erkundungen mit in diese Befragung einbringen. Dabei sollten Sie darauf achten, dass die Helden neben den zweifellos offenen Fragen auch die Hinweise, die die Version des Quitslinga unterstützen, präsentieren. Den Helden soll es zumindest möglich erscheinen, dass es so gewesen ist, wie es der Quitslinga darstellt.

Versuchen Sie, die offenen Frage der Helden, so weit es dem Wissenstand des Quitslingas entspricht, mit logisch klingenden Gegenargumenten zu begegnen. Letztlich wird der Dämon auf seine Erinnerungslücken und darauf verweisen, dass wohl niemand das Wesen der Dämonen verstehen werde.

Die Gräfin beendet irgendwann ihre Befragung, da sie nichts mehr von Dämonen und Niederhöllen hören will. Das mit dem leeren Sarg der Gräfin habe sie auch schon gehört und die Erpressung sei ja schließlich auch aufgeklärt. Dem reuigen Baronet Arralin wolle sie verzeihen, wenn er den gesamten Schaden, der ihr durch diese Angelegenheit entstanden sei, begleiche.

AP ERFAHRUNG REICHER

Die Helden erhalten von der Gräfin eine stattliche Belohnung, die sie an die Verhältnisse ihrer Gruppe anpassen sollten (mindestens aber die versprochenen 50 Dukaten), sowie einen ähnlichen Betrag von Arralin Aldubhor, der sich ebenfalls persönlich von den Helden verabschiedet und ihnen nochmals dankt. Soll-

ten sie jemals wieder in diese Gegend kommen, wäre er ihnen jederzeit behilflich, da sie nicht nur sein Leben, sondern vermutlich auch seine Seele gerettet hätten.

Für das Abenteuer können Sie an die Spieler jeweils **200 Abenteuerpunkte** vergeben. Bis zu 100 weitere AP können Sie für Nebenschauplätze, besondere Begegnungen etc. hinzufügen.

Da in diesem Abenteuer die Helden wohl die eine oder andere neue Erfahrung gemacht haben dürften, stehen ihnen als spezielle Erfahrungen zwei Talente aus der folgenden Auflistung zur Verfügung: *Etikette, Gassenwissen, Magiekunde, Rechtskunde, Sagen/Legenden.*

BITTERER BEIGESCHMACK

Wenn die Helden am Ende des Abenteuers trotz der Lösung des Erpressungsfalles und der Rettung des Lieblichen Feldes vor dem Einfall einer Dämonenhorde durch einen Sphärenriss das Gefühl haben, dass irgendetwas an der gesamten Geschichte fürchterlich nicht stimmt, so haben Sie als Spielleiter alles richtig gemacht. Zwar ist die Gefahr für die Gräfin anscheinend beseitigt, der Täter zurück in die Niederhöllen gefahren, aber was, wenn es genau andersherum war? Wenn nicht der Dämon Dere verlassen hat, sondern die an den Erzdämonen Amazeroth verpfändete Seele Arralins? Säße dann jetzt nicht ein Quitslinga im Geheimen Rat zu Bomed?

Die Belohnung klimpert zwar in den Beuteln der Helden, aber irgendwie bleibt das Gefühl, dass die Aufgabe noch nicht endgültig erledigt wurde. Aber das ist eine andere Geschichte.

ΑΠΗΛΑΓ

DRAMATIS PERSONAE

Marchesa Alwene von Oberfels-Phecadien, Gräfin von Bomed und Cron-Vögtin des Yaquirbruches (das Opfer)

Allgemeines: Als Cron-Vögtin des Yaquirbruches sorgte Alwene von Oberfels-Phecadien dafür, dass diese Region immer wehrhaft gegenüber dem Mittelreich und den Novadis stand. Bei den Adligen des Yaquirbruches und des angrenzenden Herzogtumes Grangoria verschaffte sie sich aufgrund ihrer besonnenen, aber auch resoluten Art und Weise Respekt. Als die alte Gräfin von Bomed ohne Erben verstarb, beendete Kaiserin Amene-Horas den Erbfolgestreit, indem sie die Marchesa des Yaquirbruchs zur neuen Gräfin ernannte.

Auftreten: Die 40-jährige Alwene ist keine auffallende Erscheinung, denn obwohl sie mit ihren langen blonden Haaren, den klaren blauen Augen und dem leichten Lächeln, das fast immer ihre Lippen umspielt, als schön zu bezeichnen ist, bleibt sie gerne bewusst im Hintergrund, um ihr Gegenüber unauffällig einschätzen zu können und einen arglosen Eindruck zu vermitteln. Die Aufgaben der Gräfin von Bomed nimmt sie so ernst, dass kaum Zeit für ein Privatleben übrig bleibt, welches neben ihrer Vorliebe für das Reiten vor allem von ihrem Sohn Rimon geprägt ist, denn dieser ist – nach dem Tode ihres Gemahls – ihr ein und alles. Ihr jugendlicher Sohn übt in Oberfels das



Amt eines Oberhofkämmerers aus und befindet sich selten in Bomed.

Auftreten gegenüber den Helden: Nachdem die Helden der Gräfin geholfen haben, haben sie bei ihr einen Stein im Brett und werden von ihr bei den Ermittlungen so weit es geht unterstützt.

Zitate: "Nun denn, dann eben auf meine Art." – "Hofdamen sind etwas für die Etikette und nicht für die Bequemlichkeit!"

Comto Selinan della Camerano-Tarcallo, Erbkämmerer und Geheimer Rat von Bomed (der Freundliche)

Allgemeines: Der Erbkämmerer stammt aus einer angesehenen Familie Bomedes, die bereits unter den Bregelsaumer Grafen zu Ansehen und Macht in der Grafschaft kamen. Doch erst das Bündnis mit Arralin Aldubhor brachte ihn in die Position, seiner Familie das Amt des Erbkämmerers zu verschaffen und sich selbst an der Grafenkasse zu bereichern. Seit jenen Tagen steht er auch unter dem Einfluss Arralins, vor dem er regelrecht Angst hat. Besonders bei den Damen ist er beliebt, gilt er doch als Herzensbrecher und Schwerenöter. Auf jedem Hofball ist er der Mittelpunkt des Geschehens, denn sein Charme und seine Tanzkunst vermögen so manches Mädchen zu verzaubern.

Motivation: Ohne Skrupel hat er sich in seiner Funktion als Erbkämmerer an der Kasse der Grafschaft vergriffen, was die Gräfin vor wenigen Tagen herausfinden konnte.

Auftreten gegenüber den Helden: Selinan verhält sich wie ein typischer Vertreter des Adels – gewählte Ausdrucksweise, teure Kleidung, gemächliche Bewegungen und eine sanfte Stimme. Gegenüber den Helden ist er stets ausgewählt höflich und zuvorkommend, dies aber stets mit einer gewissen Distanz – die natürliche, praisiosgefällige Arroganz des Adels.

Zitate: "Wenn Ihr zur Gräfin wollt, so müsst Ihr Eure Angelegenheit zunächst mir vortragen." – "Schöne Frau, wohin denn so eiligen Schrittes?"

Comto Aemiliano della Trezzi, Erbdroste und Geheimer Rat von Bomed (der Ahnungslose)

Allgemeines: Der beliebte Erbdroste von Bomed ist ein Hofadliger von altem Schrot und Korn. Der Vogt über die gräflichen Güter mag er es gar nicht, wenn etwas nicht so läuft, wie er es geplant hat. Dann reagiert er meist aufbrausend und gibt aller Welt die Schuld an der Lage. Er ist von stattlicher Statur und trägt seinen Bauch mit Stolz vor sich her. Sein Gesicht wird von einem gepflegten Vollbart geziert, seine kleinen Schweinsäuglein blicken streng auf jeden, der seiner Meinung nach unter ihm steht, und das sind aus seiner Sicht die meisten Menschen. Über seinem prächtigen Gewand trägt er fast immer auch die goldene Stadtkette Altbomedes.

Auftreten gegenüber den Helden: Solange sich in der Helden-Gruppe keine Adligen befinden, beachtet er die Helden möglichst gar nicht. Einzig und allein die Tatsache, dass die Gräfin irgendetwas mit den dahergelaufenen Glücksrittern zu tun hat, sorgt dafür, dass er sie zur Kenntnis nimmt.

Motivation: Der Erbdroste hat es immer noch nicht verwunden, dass die Gräfin kurz nach ihrem Amtsantritt seinen Sohn aus allen gräflichen Ämtern entfernen ließ, da sie ihn für einen Schürzenjäger und Tunichgut hält.

Zitate: "Ohne mich tagt der Magistrat nicht eine Minute." – "Sobald Ihr die Mauern der Stadt durchquert habt, untersteht Ihr meiner Gerichtshoheit."

Baronet Horasio von Veliris-Marvinko, Oberstallmeister und Geheimer Rat von Bomed und Signor von Kullbach (der Unsympatische)

Allgemeines: Horasio ist ein Mann von Stand und demzufolge dem gewöhnlichen Volk überlegen, aber er stammt auch aus der Familie Marvinko und ist demnach auch dem gewöhnlichen Adligen überlegen. Da sein Glaube an Rondra und Hesinde besonders stark ist, hat er vor Vertretern und Anhängern beider Göttinnen Respekt. Er ist ruhig und erhebt nur selten seine Stimme. Wenn er es tut, dann nur kurz, um seine Sicht der Dinge darzustellen. In einem Gespräch unter vier Augen ist er wesentlich redseliger.

Auftreten gegenüber den Helden: Der neun Spann große Adlige gibt sich nach außen stets verschlossen und scheint von einer unnahbaren Arroganz. Gewöhnlich kleidet er sich in den rot-weißen Wappenrock des Ordens der heiligen Lutisana, eines kleinen Hausordens der Marvinko. Für seine Eitelkeit spricht die Pflege seines dunkelblonden Haares und seines vornehmen Bartes. Den Helden gegenüber wird er sich deutlich ablehnend geben, es sei denn, Geweihte der Rondra oder Hesinde oder aber Magier sind dabei – wobei er letzteren eher ausweicht.

Motivation: Als Gefolgsmann des Barons von Veliris versucht er natürlich alles, um der unliebsamen Gräfin Steine in den Weg zu legen. Das Haus Veliris versucht bereits seit Jahrhunderten, die Macht in Bomed an sich zu reißen. Als einen ersten Schritt dahin, konnte das Haus gegenüber der neuen Gräfin Horasio als Oberstallmeister durchsetzen. Damit kommandiert nun ein Mitglied des Hauses Veliris die Gräflichen Garden.

Zitate: "Was wagt Ihr es, mich zu stören?" – "Rondra und Hesinde sind meine Zeugen: Ich würde niemals etwas gegen die Gräfin unternehmen!"

Baronet Rinaldo Sirensteen, Seneschall und Geheimer Rat von Bomed (der Fürsorgliche)

Allgemeines: Der Haushofmeister der Grafschaft ist ein hochgewachsener Mann, dem man sein Alter von 45 Götterläufen nicht ansieht, denn er achtet sehr auf sein Äußeres. Er trägt seine dunkelbraunen, schulterlangen Haare zum Zopf gebunden, während seine grünen Augen hinter einer Lesebrille fast verborgen scheinen. Sein hervorstechendstes Merkmal ist sein gezwirbelter Schnurrbart, den er seit Jahren stutzt und pflegt. Rinaldo entstammt dem alten Adelsgeschlecht der Sirensteens, dessen bedeutendster Vertreter Folnor Sirensteen zu Irendor ist, der Staatsmarschall des Horasreiches.

Motivation: Rinaldo fühlt sich von der Gräfin übergangen, da sie seinen entfernten Verwandten Erlan Sirensteen von Irendor zum neuen Comto von Bomed ernannte – wo es doch das erklärte Ziel des Seneschalls war, diesen Titel zu erringen. Doch auch wenn er natürlich mit der Entscheidung der Gräfin nicht einverstanden ist, hat er nichts mit der Erpressung zu tun, denn insgeheim verehrt er die Gräfin.

Auftreten gegenüber den Helden: Der Seneschall ist freundlich – vor allem, nachdem er herausgefunden hat, dass die Helden von der Gräfin beauftragt wurden, Ermittlungen anzustellen. Durch seine übertriebene Hilfsbereitschaft kann (und soll) er den Helden verdächtig werden.

Zitate: "Ich werde alles Erdenkliche tun, was in meiner Macht steht, um Euch zu helfen – und die Macht eines Sirensteens ist nicht gering!" – "Soll er doch im Yaquirbruch bleiben!"

Baronet Arralin Aldubhor, Erzsenk und Geheimer Rat von Bomed und Cavalliere von Estoria (*der Täter*)

Allgemeines: Der einst ruhige und besonnene Mann ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Gehetzt von der Wahnvorstellung, er könnte alle seine Macht auf einen Schlag einbüßen, verstrickt er sich immer mehr in wildesten Verschwörungstheorien. Alleine in seinem Turm gibt er sich seinen irren Phantasien hin und plant manch aberwitzigen Zug. Doch außerhalb seiner Wände, wenn er mit anderen Menschen zusammentrifft, vermag er sich stets zu beherrschen und übt noch immer eine große Faszination auf seine Mitmenschen aus. Kühl und besonnen erklärt er jedem seine Vorstellungen, und nur ganz selten flackert der Irrsinn aus seinen Augen. Das geschieht zumeist, wenn von der verstorbenen Gräfin die Rede ist, deren Rache er noch immer stets erwartet. Der Erzdämon Amazeroth hat den Magier mittlerweile ganz in seiner Gewalt. Er spielt ihm vor, die Macht erneut mit einem Quitslinga erlangen zu können, in Wahrheit lässt er den Magier aber unwissentlich ein großes Ritual zur Öffnung eines Sphärentores vorbereiten. Als das misslingt, tauscht Amazeroth die Seele des Magiers durch seinen Quitslinga aus.

Alter 42 Jahre (6. Rahja 2475 Horas)	Größe 1,81 Schritt
Haarfarbe rotbraun Augenfarbe grün	Statur schlaksig
MU 14 KL 17 IN 15 CH 15	
GE 12 FF 13 KO 11 KK 12	
INI 8+W6 AT 14 PA 12	
TP 1W+1 (Stab) DK N/S	
RS 1 (Dunkler Umhang) / 5 (Armatruz)*	
LeP 34 AsP 63 (40)* MR 8 GS 8 AuP 29	

*) Das sind Arralins Werte, wenn er mit den Helden am Dämonenstieg zusammentrifft.

Auftreten gegenüber den Helden: Äußerlich hat Arralin Aldubhor wenig von einem Magier, trägt er doch zumeist die prunkvollen Gewänder der Oberschicht und einen kleinen goldenen Krug am Gürtel, der ihn als obersten Kellermeister der Grafschaft kennzeichnet. Sein Gesicht ist mittlerweile etwas bleich und eingefallen, denn die Wahnvorstellungen Amazeroths fordern ihren Tribut. Daher ist Arralin dazu übergegangen, einen weiten, dunklen Kapuzenmantel über seinen Gewändern zu tragen. Darauf angesprochen, wird er versuchen, diesen Zustand mit einer angeborenen Lichtempfindlichkeit zu erklären.

Motivation: Vordergründig wäre Arralins Motivation der fiskalische Betrug, denn er sorgte dafür, dass die Aldubhors deutlich weniger Steuern zahlen mussten. In Wahrheit jedoch will er die Macht in der Grafschaft zurück.

Zitate: "Ich glaube nicht, dass Ihr es wirklich so machen wollt." – "Alles, was einem das Leben schenkt, hat man sich selbst eingepackt!"

Inspector Hesindio d'Abbastanzia

Allgemeines: Der Inspector ermittelt für den Staatsorden des Goldenen Adlers in der Erpressungsangelegenheit. Der 24-jährige 'Halman' ist eine blendende Erscheinung: fast zwei Schritt groß, leicht südländischer Teint, kurzgeschnittene schwarze Haare und funkelnde braune Augen. Dies weiß er auch zu nutzen, denn um seine Aufträge zu erfüllen, nutzt er gerne seine körperlichen Reize, um von Frauen und Männern (Zofen, Lakaien usw.) Informationen zu bekommen.

Als der Agent Arralin bei der Öffnung des Gräfinnengraves überrascht, wird er unfreiwillig selbst Opfer des Verwirrspiels. Arralin versetzt den Quitslinga mit Hilfe des Spiegels ins Hesindios Körper.

Auftreten gegenüber den Helden: Am Anfang mag er sie als 'ungestüme Konkurrenz' ansehen – da die Helden jedoch das vollste Vertrauen der Gräfin besitzen, erkennt er schnell, dass diese deutlich eher Chancen haben, den oder die Erpresser zu stellen. Daher ist er sich nicht zu schade, den Helden im Zweifelsfall auch den einen oder anderen Tipp zu geben.

Zitate: "Ich denke, wir sollten enger zusammenarbeiten – lasst uns das doch heute Abend bei einem Gläschen Bosparanjer besprechen." – "Ich denke, wenn man Eure Entdeckung und die meinigen Ermittlungen kombiniert, haben wir alle etwas davon."

Der Quitslinga

Einst von Arralin Aldubhor in die diesseitige Sphäre gerufen, hat der Dämon den Körper der verstorbenen Gräfin von Bomed übernommen und somit die Macht des Magiers gesichert. Doch im Laufe der Monate, angehalten von seinem erdämonischen Meister, begann der Quitslinga, eigene Entscheidungen zu treffen. Von diesem Rückschlag wenig beeindruckt, zwang Arralin die körperliche Hülle des Dämons aufs Krankenbett, um den eigenwilligen Quitslinga zu bändigen. Der widersetzte sich aber

QUITSLINGA ODER HÖHERER GESTALTENWANDLER, VIERGEHÖRTER DIENER IRIBAARS

Wenig ist über diese ungewöhnlichen Dämonen bekannt, die im Gefolge Iribaars angesiedelt sind. Sie scheinen ihre Gestalt in jede beliebige Form bringen zu können. Und was noch viel unerklärlicher ist: Sie vermögen die diesseitige Sphäre länger zu betreten als alle anderen Dämonen. Zuweilen sollen sie gar aus eigenem Willen die Sphärenmauern überwinden können. Zur Beschwörung eines Quitslinga muss zunächst ein willfähiges oder geistig bezwungenes 'Gefäß' gefunden werden, in das der Dämon fahren kann, um sich in dieser Sphäre zu manifestieren. Nur mit Hilfe der Substanz des Opfers kann der Dämon seine Gestaltwandlungen vollziehen, da er selbst zunächst über keinerlei Stofflichkeit verfügt. Der Quitslinga verlässt seine ursprüngliche Hüllen nur ungern, da er dadurch einen Teil seiner Macht verliert. Desweiteren kann er allein im Körper des Opfers über dessen vollständigen Erfahrungs- und Wissensschatz verfügen. Nach dem Verlassen des 'Gefäßes' behält er lediglich fragmentarische Erinnerungen, die es ihm deutlich schwieriger gestalten, die Rolle der ersetzten Person unbemerkt zu bekleiden.

Um statt des vergleichsweise einfachen Nachbildens einer neuen Person eine weitere vollständige Inbesitznahme zu vollziehen, bedarf es neben eines weiteren Rituals mächtige Talismane und Paraphernalien des Herren des Verbotenen Wissens – die in diesem Fall durch den Feenspiegel ersetzt werden.

Mehr zum Quitslinga und dem Pakt mit Amazeroth finden Sie in der *Mysteria Arkana* auf S. 165f.

mit all seiner verbliebenen Kraft den Beherrschungen des Magiers, und im Laufe der Auseinandersetzung begann der Körper der Gräfin zu zerfallen. Mit jedem weiteren Krankheitstag stieg die Gefahr einer Entdeckung, und schließlich sperrte Arralin den Quitslinga in die versiegelte Gruft der Gräfin, nachdem zahlreiche Versuche, den Dämon zu exorzieren, unerklärlicherweise gescheitert waren.

Als die neue Gräfin von Bomed begann, ihre Macht zu festigen, erinnerte sich Arralin an die gelungene Täuschung der letzten Jahre und freundete sich mit der Vorstellung an, auch die neue Gräfin durch einen Quitslinga zu ersetzen. Doch anstatt einen neuen Dämon zu beschwören, ließ sich der Magier durch die Einflüsterungen Iribaars davon überzeugen, den eingesperrten Dämon erneut einzusetzen.

Mehrere Jahre harnte der Quitslinga nun in dem steinernen Sarkophag – ohne jegliche Chance, sich aus eigener Kraft aus seiner misslichen Lage zu befreien. Seine Kräfte schwanden, doch mit Iribaars Macht ausgestattet konnte er auf Dere weiterexistieren, und als sich der steinerne Deckel öffnete, war er nur noch ein Schatten seiner selbst. Nun war aber der Körper der Gräfin der-

maßen zerfallen und entstellt, dass er nicht weiter als Gefäß für den Dämon dienen konnte und ein neuer Gastkörper für den Quitslinga gefunden werden musste. Wie es der Zufall so will, überraschte der Agent des Adlerordens Arralin bei der Öffnung des Grabes und wurde so der neue Gastkörper. Da das Verschwinden des Agenten aber viel zu viel Aufmerksamkeit des Adlerordens auf Bomed gelenkt hätte, sollte der Quitslinga den Körper des Agenten wieder verlassen und direkt in den Körper der Gräfin fahren. Doch Amazeroth wollte seinen Diener für einen noch dämonischeren Plan benutzen: Mit Hilfe des ihm ergebenen Magiers und einem unheiligen Ritual auf dem Dämonstieg wollte er die dort ohnehin dünne Mauer (siehe Informationskasten **Dämonenstieg**, S. 70) zwischen der Dritten und Siebten Sphäre niederreißen, um das Liebliche Feld, eines der zivilisiertesten Reiche Aventuriens und Heimstätte der größten Horte seiner zwölgöttlichen Gegenspielerin Hesinde, ins Chaos zu stürzen. Als die Helden das Ritual stören und der Plan des Erdämonen insgesamt zu scheitern droht, befiehlt er seinem Diener, den Körper des Magiers zu übernehmen, um für spätere Pläne einen Diener auf Dere zu haben.

ANLAGEN – ERPRESSERBRIEFE

Die nachfolgenden Erpresserbriefe beziehen sich auf Entscheidungen des Geheimen Rates, die nur der Geheime Rat selber kennen kann, so dass diese Briefe nur von dessen Mitgliedern stammen können. (Zum Kopieren und Aushändigen.)

BRIEF I

*Werte Gräfin,
als ein guter Freund raten wir Euch an,
dass Ihr bei der nächsten Sitzung des
Geheimen Rates am nächsten Morastag
keinen einzigen der Euch vorzulegenden
Kontrakte mit dem gräflichen Siegel
bestätigt. Ansonsten werdet Ihr die
Konsequenzen zu tragen haben.
Ein Freund*

Die Verträge an sich sind eigentlich irrelevant für die Lösung des Abenteuers, da sie nicht wirklich zur Aufdeckung des Täters beitragen. Arralin verfolgt mit seinen Briefen allgemein das Ziel, die neue Gräfin zu verunsichern und zu diskreditieren – was ihm zweifelsohne gelingen würde, wenn die Gräfin plötzlich ohne rationale Gründe die Siegelung jedes vorgelegten Vertrages ablehnen würde.

Außerdem ist er aufgrund seines fortgeschrittenen Paktes dem Wahnsinn näher gekommen als ihm lieb ist, so dass er auch nicht mehr darauf achtet, dass er mit seinen Erpressungen sogar seiner eigenen Familie schadet.

Vertrag 1

*zwischen: Handelshaus Aldubhor, Baronie
Veliris, Grafschaft Bomed
worüber: Lieferung von Bauholz aus den
gräflichen Aufforstungen durch das Handelshaus
nach Veliris
Nutznicker beim Scheitern: niemand Eingrenz-
bares*

Vertrag 2

*zwischen: Signori-Bürger-Handelsgesellschaft
des Yaquirbruches, Grafschaft Bomed
worüber: Verkauf von Yaquirbrucher Weinen
Nutznicker beim Scheitern: Konkurrenten im
Weinsektor, wie z. B. die Weinhandlung
Yaquiria Shenilo (WYS)*

Vertrag 3

*zwischen: Alte Bomeder Compagnie Romeroza,
Handelbank ya Strozza
worüber: Geldleihe über 5.000 Dukaten
Nutznicker beim Scheitern: Krämer- & Han-
delscompagnie Aldubhor, da die Romerozas nicht
bei einer wichtigen Warenauktion, die in Kürze
stattfinden wird, mitbieten können*

BRIEF 2

*Werte Gräfin,
ich bin enttäuscht. Ich gab Euch einen
freundschaftlichen Rat, den Ihr nicht
befolgt habt. Die Konsequenzen habt Ihr
nun selbst zu tragen.
Ihr könnt Euch jedoch aus der selbst-
verschuldeten Affäre ziehen, indem Ihr
bei der morgigen Gerichtssitzung in allen
Verhandlungen samt und sonders alle
Angeklagten freisprecht! Oder wollt Ihr
etwa, dass etwas passiert, was nicht so
harmlos wie ein weiteres Feuer in Eurem
Palastgarten ist?
Ein Freund*

An diesem Praiostag finden insgesamt vier Gerichtsverhandlungen unter der Leitung von Gräfin Alwene statt. Nachfolgend Informationen über die Angeklagten, die ihnen zur Last gelegten Verbrechen, die Nutznießer eines Freispruches (neben den Angeklagten selbst ...) – und schlussendlich (auch das sollte bei einer Gerichtsverhandlung interessant sein) die Wahrheit ...

1. Angeklagter: Ricardo Quingus Bercanus

Verbrechen: Agitation gegen die praiosgefällige Ordnung

Nutznießer: Feinde der Horaskaiserin

Wahrheit: Die Anklage ist berechtigt, nicht nur, dass der Angeklagte immer wieder öffentlich von Volksherrschaft faselt, nebenbei greift er noch die praiosgefällige Ordnung an, in dem er Würdenträger wie Kaiserin Amene-Horas, den Kanzler Yaquirias usw. persönlich diffamiert.

2. Angeklagte: Sylphinja Bramstetter

Verbrechen: Mord an einem Gemeinen

Nutznießer: Comto Selinan della Camerano-Tarcallo, da es sich hier um eine Geliebte des Erbkämmerers handelt – die Motivation des Erbkämmerers (neben der Liebe ...) ist die Tatsache, dass diese als oft gesehener Gast in seinem Haus und Bett auch das eine oder andere Detail erfahren hat, das sie keinesfalls gegenüber der Gräfin oder anderen verraten soll – daher soll sie keinesfalls durch einen Schuldspruch in eine so verzweifelte Lage kommen, dass sie derartige Geheimnisse ausplaudert.

Wahrheit: Die Anklage ist unberechtigt – sie schlug den Bauern Reto in Notwehr, da er sie bedrängte. Dass er beim Fallen mit dem Hinterkopf aufschlug, war von ihr keineswegs beabsichtigt.

3. Angeklagte: Alfinya von der Koppenhöhle

Verbrechen: Hochverrat

Nutznießer: das Mittelreich

Wahrheit: Alfinya machte in einer Herberge an der Yaquirstraße Bekanntschaft mit einem Reiter vom DBA, der geheime Unter-

lagen von der horaskaiserlichen Mechanici-Schule in Aldyra gen Schradok bringen sollte – doch als er nach über 20 Stunden mit einem Brummschädel aufwachte, waren Alfinya und die geheimen Dokumente verschwunden, die diese höchstbietend verkaufen wollte – unglücklicherweise versuchte sie dies so tölpelhaft, dass sie schnell arretiert werden konnte.

4. Angeklagte: Sefira Kannegießer und Madalena aus Brig-Lo

Verbrechen: Raubüberfall auf einen Reisenden auf der Horasstraße zwischen Oberfels und Unterfels

Nutznießer: niemand (außer den Angeklagten)

Wahrheit: Die beiden Räuberinnen stammen aus der berüchtigten Almadanischen Yaquirbande, die schon seit Monaten die Straßen am Yaquir unsicher machen.

BRIEF 3

*Hochwohlgeboren Alwene
von Oberfels-Phecadien,
entschuldigt bitte, dass ich Euch nicht mehr
die sonst anempfohlene Wertschätzung entge-
genbringe. Ich bin jedoch bitterlich enttäuscht
darüber, dass Ihr meinen freundschaftlichen
Rat erneut ignoriert habt. Außerdem gefällt
es mir nicht, dass Ihr mich zu einer Tat
gezwungen habt, die mir äußerst missfällt.
Wo mir doch Arivio so sympathisch war –
Ihr selbst tragt die Schuld daran, was mit
ihm passiert ist.
Um weitere unangenehme Situationen zu
vermeiden – und mit Rimon habt Ihr wahr-
lich einen guten Sohn –, raten wir Euch
(und bitten Euch inständig!), auf Eurer mor-
gigen Reise in den Yaquirbruch in Eurer
Cronmark nach dem Rechten zu sehen, den
Emporkömmling von all seinen Pflichten zu
entbinden und ihn zurück nach Trendero zu
schicken, wo er hingehört! Es ist außerdem
keinesfalls in Eurem oder in meinem Inter-
esse, dass des Adlers Auge auf diesen, unse-
ren beiderseitigen 'Geschäften' ruht. Daher
empfehlen wir Euch auf das Dringendste, die
Zusammenarbeit mit dem Aaren einzustellen.
Ein Freund*

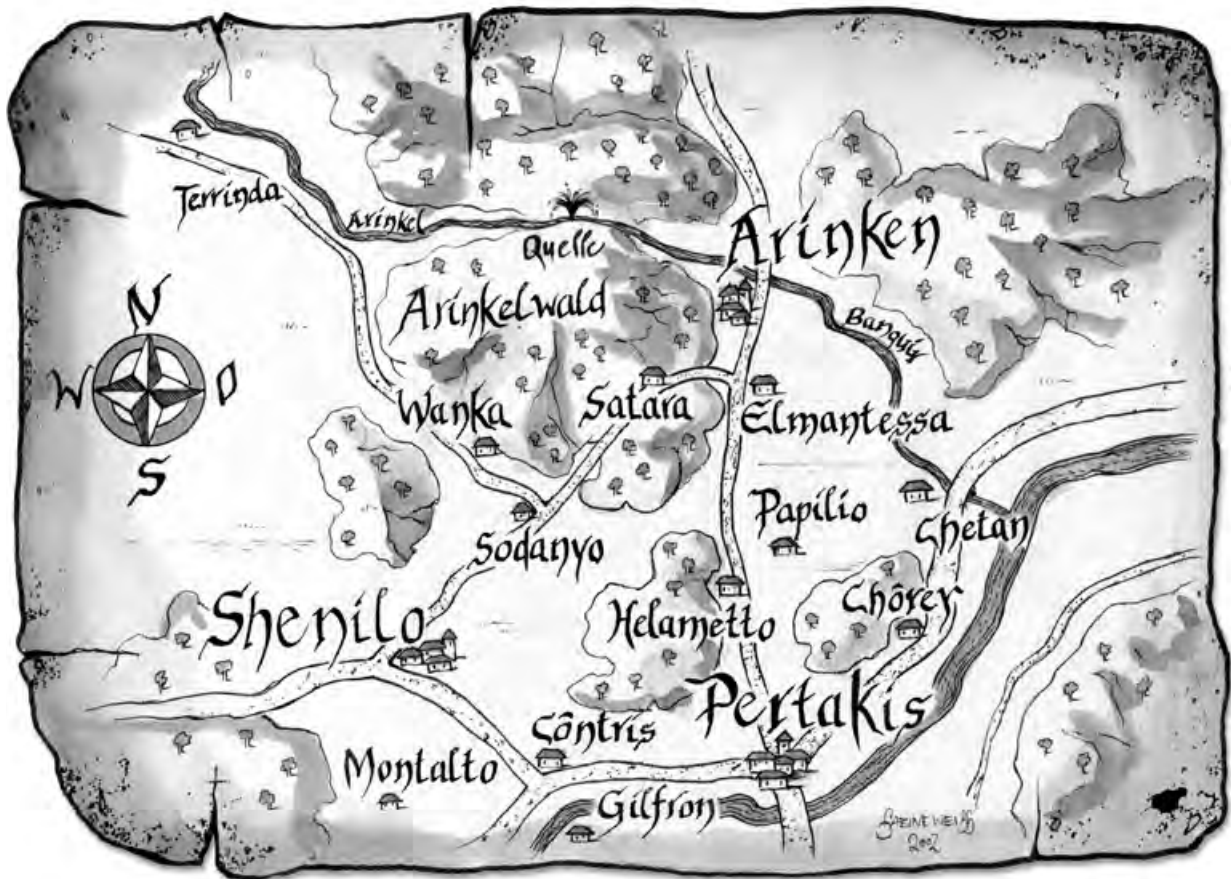
Dieser Brief spielt darauf an, dass Gräfin Alwene in Personation auch die Marchesa der Cronmark Yaquirbruch ist, aber all ihre Amtsgeschäfte an Signor Erlan Sirensteen von Irendor, den Comto von Bomed, abgetreten hat, der seitdem für sie im Palazzo Yaquirbruch residiert. Nutznießer einer derart befohlenen 'Demissionierung' des Comtos wäre auf der einen Seite Horasio von Veliris-Marvinko, der als ein ausgewiesener Intimfeind des Comtos gilt, als auch Rinaldo Sirensteen, der anstelle seines eigenen Verwandten gerne sich selbst im Palazzo Yaquirbruch sitzen sehen würde ...

Euer Wohlgeboren, werter Freund,
 hier nun die Dinge, die Ihr für Eure Rose
 vor gut drei Monden zu besorgen mir in
 Auftrag gabt. Ich hoffe, sie entsprechen
 Eurer Vorstellung vollkommen. Sie sind,
 so will ich meinen, Euren Vorgaben nach
 sehr getreu gearbeitet worden.
 Ich sparte nicht mit Lob den tobrischen
 Handwerksleuten hier in Gareth.
 Ich habe mir gestattet, mit den besten
 Wünschen an die Erwählte, die
 Gewandnadel hinzuzufügen, und Euch
 zur Erinnerung an Eure Heimat die
 Tabaksschnauche beigelegt.
 Ich winsche Euch den Segen der Götter!

Euer Lieferant feinsten tobrischer Wolle
 und Euer Freund

gegeben zu Gareth im Rondra 32 Hal

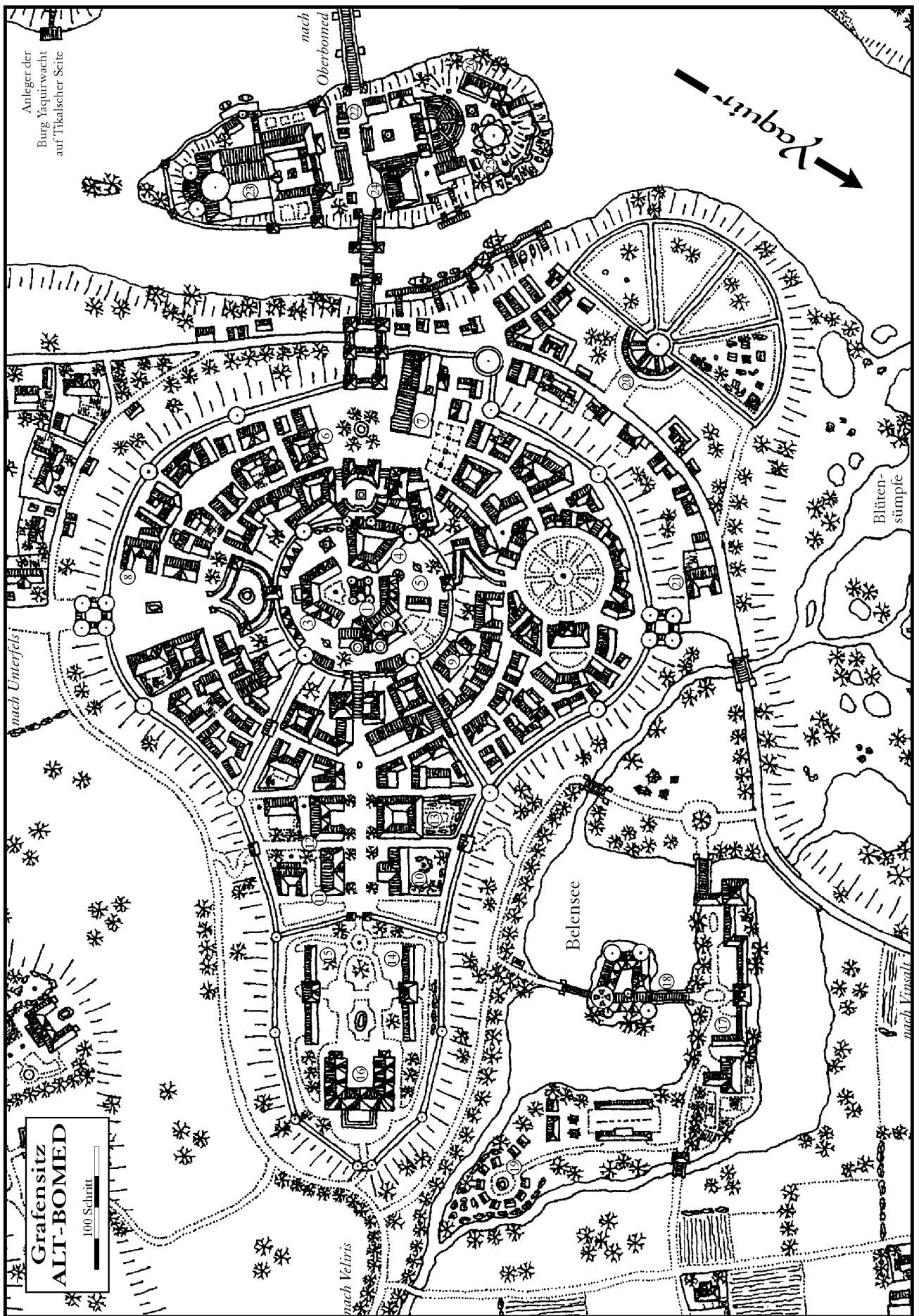
DRÖLER SPITZEN: DER BRIEF DES AUFTRAGGEBERS



ASSELN IM GEMÄVER: DER ARINKELWALD UND UMGEBUNG



DAS ERBE GERONIS: KARTE DER CHABABISCHEN LÄNDEREIEIEN



DER DÄMONENFÜRST: DER STADTPLAN VON ALT-BOMED

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder achtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DER PREIS DER MACHT

REDAKTION: PETER DIEHN UND GREGOR ROT

Allerorten blicken die einfachen Leute und Bauern auf zu den Patriziern, Handelsherren und Adligen und beneiden diese um ihr Leben ohne Sorgen und Mühen. Doch Einfluss und Reichtum ziehen auch Missgunst an - die Mächtigen tragen schwere Bürden und sind umlauert von offenen und verborgenen Feinden. Oftmals hat die Macht einen hohen Preis, und meist fragt sie nicht nach der Bereitschaft, diesen auch zu zahlen. *Der Preis der Macht* ist eine in den Kernlanden des Horasreiches angesiedelte Abenteuerausammlung. Ein Reich, in dem Glanz und Macht vergangener und heutiger Zeiten legendär sind, und wo die Helden konfrontiert werden mit Mächtigen und dem Preis, den sie zu zahlen haben. Diese Sammlung enthält die folgenden vier eigenständigen Abenteuer aus dem Lieblichen Feld und der Stadt Dröl:

DRÖLER SPITZEN von Gun-Britt Tödter

ASSELN IM GEMÄUER von Peter Diehn

DER DÄMONENFÜRST von Andree Hachmann und Jens Matheuszik

DAS ERBE GERONS von Gregor Rot

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie *Das Schwarze Auge: Die Basisregeln*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Die Kenntnis der Boxen *Schwerter und Helden* und *Fürsten, Händler, Intriganten* ist empfohlen.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 113

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 - 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)

MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)

NIEDRIG BIS MITTEL

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

INTERAKTION,
HINTERGRUNDWISSEN,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
KÖNIGREICH YAQVIRIEN
UND STADT DRÖL,
AB 1024 BF/31 HAL



ISBN 978-3-95752-935-0

10371PDF